



# วารสารวิชาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

ปีที่ 1 ฉบับที่ 3 เดือน มีนาคม 2566



วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

## สารบัญ

หน้า

### การประเมินระดับ ดี การประกวดแข่งขันผลงานวิจัยและนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน ระดับประเทศ ครั้งที่ 14

- การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา  
พลังงานทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม เรื่องพลังงานทดแทนสำหรับนักเรียนระดับ  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 5 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ 1
- การพัฒนาทักษะการท างานจริง ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3  
ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปี  
การศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การช าระภาษีโดยใช้  
เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom 16
- การพัฒนาสื่อประสมในการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการค้าออนไลน์ด้วย  
โปรแกรม Quizizz ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัย  
อาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 32
- การแก้ปัญหาพฤติกรรมการใช้คำพูดไม่สุภาพในเวลาเรียน วิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนัก  
ขายของนักเรียนปวช.3/2 โดยใช้วิธีการให้คำแนะนำ-บอกกล่าว-ชี้แจงด้วยเหตุผล 46
- การจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุน  
มาตรฐานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี  
วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 62
- การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (streaming) เรื่องหลักการ  
ทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น  
ปีที่ 2/2 78
- การพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล โดยใช้เกมสการหมุนวงล้อ วิชาพลศึกษาเพื่อ  
พัฒนาสุขภาพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1  
วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1/2563 94
- การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา  
พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit สำหรับนักศึกษา  
ระดับ ปวส.1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ 110
- การใช้สื่อการสอน Quizizz เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียน  
ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 125
- การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์ระดับ  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ด้วยสื่อมัลติมีเดีย 139

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
- การจัดการเรียนการสอนออนไลน์เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ด้วยโปรแกรม Meet และ Quizz วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563	153
- การพัฒนาการเรียนรู้ วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน โดยใช้สื่อวีดีโอสื่อการสอน ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563	167
- การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช.1 ห้อง 4 โดยใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563	184
- การพัฒนาการสอนรายวิชาจนศาสนา เรื่องหะล้าล/หะรอมในอิสลาม โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563	198
- การพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563	211

## การประเมินระดับ ดี

การประกวดแข่งขันผลงานวิจัยและนวัตกรรม  
ดีของการเรียนการสอนระดับประเทศ ครั้งที่ 14

<b>ชื่อผลงานวิจัย</b>	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาพลังงานทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม เรื่องพลังงานทดแทนสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 5 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
<b>ชื่อผู้วิจัย</b>	กฤติมา มะลิวัลย์
<b>ตำแหน่ง</b>	ครูผู้สอน
<b>วุฒิการศึกษา</b>	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาสิ่งแวดล้อมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
<b>สถานศึกษาที่ติดต่อ</b>	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
<b>ปีที่ทำวิจัยเสร็จ</b>	พ.ศ.2563
<b>ประเภทงานวิจัย</b>	ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเรื่องพลังงานทดแทน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนการสอนรูปแบบปกติกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ 3) เพื่อวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์เรื่องพลังงานทดแทน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 5 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวน 8 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาพลังงาน ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม โดยใช้เครื่องมือในการดำเนินการวิจัย 3 ส่วน (1) แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเรื่อง พลังงานทดแทน (2) รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ (3) แบบประเมินผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ

ผลการศึกษาวิจัย จากการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน วิชาพลังงาน ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม เรื่อง พลังงานทดแทน ที่ผ่านการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยการใช้เกมการศึกษาออนไลน์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้แบบปกติ และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ โดยภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 คิดเป็นร้อยละ 85.91 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านผู้สอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 คิดเป็นร้อยละ 88.40 ด้านสื่อการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 คิดเป็นร้อยละ 87.60 ด้านประโยชน์ที่ได้รับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 คิดเป็นร้อยละ 81.73 ของผู้ประเมิน จากผลการวิจัยในครั้งนี้สามารถเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงผลการเรียนในเรื่องนี้ดีขึ้นและสามารถนำไปเผยแพร่ต่อไป

## บทที่ 1 บทนำ

### ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

การเรียนการสอนในปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว แม่นยำ ถูกต้อง ทบทวนความเข้าใจได้ตลอดเวลา สังคมปัจจุบันนี้ สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนจะอยู่ในรูปเอกสาร ที่มีตัวหนังสือและภาพประกอบซึ่งทำให้ความน่าสนใจในการเรียนการสอนของนักเรียนมีน้อย

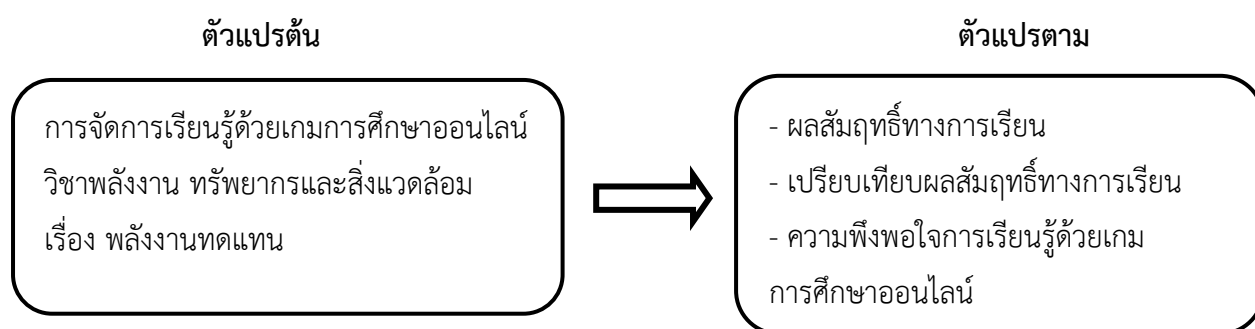
สำหรับการเรียนในวิชาพลังงาน ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมนั้นจะต้องพัฒนาผู้เรียน ให้เกิดกระบวนการคิด ทักษะและเจตคติที่ดีต่อการเรียนในรายวิชานี้ซึ่งมีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษาหลักการ วิธีการป้องกันและแก้ไขปัญหาและการอนุรักษ์พลังงาน ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม สามารถประยุกต์ใช้หลักการและวิธีการเพื่อป้องกันแก้ไขปัญหาและอนุรักษ์พลังงาน ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมในงานอาชีพ มีเจตคติที่ดีต่อการอนุรักษ์พลังงาน ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมในงานอาชีพ

แต่จากการสอนในเรื่อง พลังงานทดแทนพบว่า ผู้เรียนยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในเกณฑ์ต่ำกว่ามาตรฐานกำหนดไว้ ซึ่งอาจเกิดจากความสับสนในเนื้อหาที่เรียน ประกอบกับเนื้อหาที่เรียนในหน่วยนี้มีมาก อาจทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่ายและไม่ตั้งใจเรียน ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้สอนได้วัดประเมินผลท้ายหน่วยการเรียนรู้ผู้สอนจึงคิดกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเข้ามาแก้ไขปัญหาดังกล่าว เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้กับผู้เรียนและสร้างผู้เรียนให้มีมาตรฐานการเรียนตามที่จุดประสงค์รายวิชากำหนดไว้ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลใช้ในการเรียนการสอนต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเรื่องพลังงานทดแทน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนการสอนรูปแบบปกติกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์
3. เพื่อวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์เรื่องพลังงานทดแทน

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



## นิยามคำศัพท์

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ หมายถึง แนวการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน หมายถึง ผลคะแนนจากการทดสอบ หลังผู้เรียนผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนรูปแบบปกติ และการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์
3. พลังงานทดแทน หมายถึง พลังงานหมุนเวียนที่ไม่ใช่พลังงานเชื้อเพลิงจากฟอสซิล ใช้ทดแทนพลังงานเชื้อเพลิงจากฟอสซิลซึ่งใช้แล้วหมดไป

## บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎี

ทฤษฎีการเรียนรู้ของมาควอดส (Marquardt) การเรียนรู้ (learning) การเรียนรู้ถือเป็นระบบหลักที่เป็นแกนสำคัญของการสร้างการเรียนรู้มี 3 ระดับคือระดับบุคคล ระดับกลุ่มและระดับองค์กรซึ่งในแต่ละระดับของการเรียนรู้นั้นต้องเริ่มที่ทักษะของตัวบุคคลแต่ละคนซึ่งต้องมี 5 ประการเพื่อสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ความคิดเชิงระบบ การมีตัวแบบทางความคิด ความเชี่ยวชาญรอบรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเองและการสนทนาสื่อสารกัน โดยวิธีในการเรียนรู้ที่มีความสำคัญในการสร้างการเรียนรู้ในบริบทแห่งการเรียนรู้มี 3 ประเภท คือการเรียนรู้เพื่อปรับตัวคือการรู้จักประสบการณ์ในอดีตเพื่อปรับปรุงในอนาคต การเรียนรู้โดยการกระทำ คือการเรียนรู้ที่นำเอาสถานการณ์หรือสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นจริงมาเป็นฐานของการเรียนรู้และสุดท้ายคือระบบการเรียนรู้เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายคือการเรียนรู้ที่มุ่งสนองต่อความสำเร็จตามเป้าหมาย (อั่งอิง จิตติกร พุฒภัทรชีวิต

<http://sites.google.com/site/gaiusjusthint>)

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

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ( Cooperative Learning Theory ) การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่เน้นให้ครูใช้วิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากมีรูปแบบการสอนให้เลือกอย่างหลากหลายตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระต่าง ๆ สำหรับเนื้อหาและองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ จำแนกเป็น 8 เรื่อง ได้แก่ ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือลักษณะสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ ขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือ และการประยุกต์ใช้หลักการการเรียนรู้แบบร่วมมือในการสอน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีนักการศึกษาต่างประเทศหลายท่านที่ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งผู้เขียนขอนำเสนอเป็นตัวอย่างตามลำดับก่อนหลังดังนี้ เริ่มจากสลาบิน (Slavin. 1990) อธิบายไว้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง วิธีการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อช่วยเหลือกันและกันในการเรียนรู้ ซึ่งสามารถจัดกลุ่มได้หลายรูปแบบ ส่วนใหญ่แล้วสมาชิกในกลุ่มจะมี 4 คน ที่มีความสามารถแตกต่างกัน มีการติดต่อสื่อสารกันและกันในกลุ่มเป็นเวลาหลายสัปดาห์หรือนานเป็นเดือน ทุกคนจะเรียนรู้ทักษะต่างๆ ในการทำงานร่วมกันเพื่อให้งานของกลุ่มดำเนินไปด้วยดี ทักษะดังกล่าวได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด หรืออธิบายทักษะการหลีกเลี่ยงข้อขัดแย้ง และทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอีกท่านหนึ่งคือแบล็คคอม (Balkcom. 1992) สรุปว่า การเรียนแบบกลุ่มร่วมมือคือ การจัดการสอนที่ประสบความสำเร็จในกลุ่มเล็กๆ กัน นักเรียนที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน



(อ้างอิงจาก ลักษณ์ สรวิวัฒน์ <http://niramon2244.blogspot.com/2015/07/theory-of-cooperative-or-collaborative.html>)

2. หลักการของการเรียนรู้แบบร่วมมือ จอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson and Johnson. 2003) ได้ให้แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่าผู้เรียนควรร่วมมือกันในการเรียนรู้มากกว่าการแข่งขันกันเพราะการแข่งขันก่อให้เกิดสภาพการณ์ของการแพ้-ชนะ ต่างจากการร่วมมือกันซึ่งก่อให้เกิดสภาพการณ์ของการชนะ-ชนะ อันเป็นสภาพการณ์ที่ดีกว่าทั้งทางด้านจิตใจและสติปัญญา และหลักการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบด้วยหลักการที่สำคัญ 5 ประการ ได้แก่

2.1 การเรียนรู้ต้องอาศัยหลักการพึ่งพากัน (Positive Interdependence) โดยถือว่าทุกคนมีความสำคัญเท่าเทียมกันและจะต้องพึ่งพากันเพื่อความสำเร็จร่วมกัน

2.2 การเรียนรู้ที่ดีต้องอาศัยการหันหน้าเข้าหากัน มีปฏิสัมพันธ์กัน (Face to Face Interaction) เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล และการเรียนรู้ต่างๆ

2.3 การเรียนรู้ร่วมกันต้องอาศัยทักษะทางสังคม (Social Skills) โดยเฉพาะทักษะการทำงานร่วมกัน

2.4 การเรียนรู้ร่วมกันควรมีการวิเคราะห์กระบวนการของกลุ่ม (Group Processing) ที่ใช้ในการทำงาน

2.5 การเรียนรู้ร่วมกันจะต้องมีผลงานหรือผลสำเร็จทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มที่สามารถตรวจสอบและวัดประเมินได้ (Individual Accountability) หากผู้เรียนมีโอกาสได้เรียนรู้แบบร่วมมือกันนอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งด้านเนื้อหาสาระต่าง ๆ ได้กว้างขึ้นและลึกซึ้งขึ้นและยังสามารถพัฒนาผู้เรียนทางด้านสังคมและอารมณ์มากขึ้นด้วยรวมทั้งมีโอกาสได้ฝึกฝนพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตได้อีกมากมาย

3. วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้แบบร่วมมือนี้มีวัตถุประสงค์หลายประการ ได้แก่ (Slavin. 1990)

3.1 เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ ด้วยตนเองและสามารถพัฒนาได้ตามศักยภาพของตนเอง

3.2 เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน รวมทั้งผู้เรียนและผู้เรียนด้วยกัน

3.3 เพื่อเกิดการร่วมมือและความช่วยเหลือระหว่างเพื่อนด้วยกันในกลุ่ม

3.4 เพื่อเกิดการพัฒนาทักษะทางสังคมต่าง ๆ

4. องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ จอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson and Johnson. 1994) อธิบายว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือเกิดขึ้นได้ต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการ ดังนี้

4.1 การพึ่งพาและช่วยเหลือกัน (Positive Interdependence) การเรียนรู้แบบร่วมมือจะต้องตระหนักอยู่เสมอว่าสมาชิกกลุ่มทุกคนมีความสำคัญเท่ากันเพราะความสำเร็จของกลุ่มขึ้นอยู่กับสมาชิกทุกคนในกลุ่มไม่ว่าใครคนใดคนหนึ่ง ในขณะที่เดียวกันสมาชิกแต่ละคนจะประสบความสำเร็จได้เมื่อกลุ่มประสบความสำเร็จเท่านั้น และความสำเร็จของบุคคลรวมทั้งของกลุ่มนั้นขึ้นอยู่กับกันและกัน

4.2 การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (Face-to-face Promotion Interaction) เป็นการมีปฏิสัมพันธ์ที่ส่งเสริมซึ่งกันและกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ด้วยการฟังกันช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ทำให้ผู้เรียนมีแนวทางดำเนินการให้กลุ่มบรรลุเป้าหมาย มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน มีการอธิบายความรู้ให้แก่เพื่อนในกลุ่ม จนในที่สุดสมาชิกกลุ่มจะเกิดความรู้สึกไว้วางใจกัน ส่งเสริมและช่วยเหลือกันและกันในการทำงานต่างๆ ร่วมกันส่งผลให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกันจึงควรมีการให้ข้อมูลย้อนกลับและเปิดโอกาสให้สมาชิกเสนอแนวคิดใหม่ๆ เพื่อเลือกในสิ่งที่เหมาะสมที่สุด

4.3 ความรับผิดชอบของแต่ละคนที่สามารถตรวจสอบได้ (Individual Accountability) สมาชิกกลุ่มการเรียนรู้ทุกคนจะต้องมีหน้าที่รับผิดชอบ เป็นความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละบุคคลที่จะต้องมีการช่วยเหลือส่งเสริมซึ่งกันและกัน เพื่อให้เกิดความสำเร็จตามเป้าหมายของกลุ่ม โดยที่สมาชิกทุกคนในกลุ่มมีความมั่นใจและพร้อมที่จะได้รับการทดสอบเป็นรายบุคคล

4.4 การใช้ทักษะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Interpersonal and Small-group Skills) การเรียนรู้แบบร่วมมือจะประสบผลสำเร็จได้ต้องอาศัยทักษะที่สำคัญหลายประการ เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะการทำงานกลุ่ม ทักษะการสื่อสาร และทักษะการแก้ปัญหาขัดแย้ง รวมทั้งการเคารพยอมรับและไว้วางใจกันและกัน

4.5 การใช้กระบวนการกลุ่ม (Group Processing) กระบวนการกลุ่มเป็นกระบวนการทำงานที่มีขั้นตอนหรือวิธีการที่จะช่วยให้มีการดำเนินงานกลุ่มเป็นไปอย่างมีงานร่วมกัน และดำเนินงานตามแผน ตลอดจนมีการประเมินผลและปรับปรุงงาน นอกจากนี้จะต้องมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้และปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น

(อ้างอิงมาจากมนสิทธ์ สิทธิสมบูรณ์.พศจิกายน, 2558 การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา.(เอกสารออนไลน์)สืบค้นจาก [http://office.nu.ac.th/edu\\_teach/ASS/Download/vchk](http://office.nu.ac.th/edu_teach/ASS/Download/vchk))

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศิริพร จีรังศรีพานิช (2555) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือผสมผสานระหว่างเทคนิคกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD) และเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (TGT) พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ ผสมผสานระหว่างเทคนิคกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD) และเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (TGT) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.80/82.67

อุไรวรรณ ปานทโชติ (2562:บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกม KAHOOT สำหรับนักศึกษาวิชาชีพรู โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม KAHOOT ที่พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ สำหรับนักศึกษาวิชาชีพรู โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ มีจำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การสร้างแรงจูงใจ เป็นขั้นที่กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจต่อ กิจกรรมและเนื้อหาที่ผู้สอนจะจัดการเรียนการสอน โดยใช้สื่อเกม KAHOOT ขั้นที่ 2 ทบทวนความรู้เดิม เป็นขั้นที่ผู้สอนดึงความรู้ของผู้เรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยใหญ่เรียนมีความพร้อมใน

การเชื่อมโยง ความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่ โดยใช้เกม KAHOOT ชั้นที่ 3 นำเสนอข้อมูลใหม่ เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดการเรียนรู้เพื่อเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ความรู้ข้อมูลและความคิดเห็นใหม่ๆ โดยใช้เกม KAHOOT ชั้นที่ 4 การฝึกฝนและการนำไปใช้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้นำความรู้ไปทบทวนและฝึกฝนให้เกิดความชำนาญและความเข้าใจมากยิ่งขึ้น เพื่อที่จะสามารถนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหาได้ และนำมาประยุกต์ใช้ได้จริง ชั้นที่ 5 การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้คือ ใหญ่เรียนสอบวัดความรู้ความสามารถหลังเรียน

สามารถสรุปผลการวิจัย ที่สอดคล้องจากงานวิจัยนี้ได้ว่า พฤติกรรมในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนที่พัฒนาขึ้นดีกว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยการเรียนปกติ ความพึงพอใจของผู้เรียนที่พัฒนาขึ้นด้านเนื้อหา ด้านเทคนิคและวิธีการ และประโยชน์ที่ได้รับ งานวิจัยนี้สามารถนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายและนำไปเป็นต้นแบบในการพัฒนาในรายวิชาต่าง ๆ ได้

### บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

**ประชากร** ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 5 จำนวน 32 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนลงทะเบียนเรียนในรายวิชาพลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

**กลุ่มตัวอย่าง** ที่ใช้ในการทำวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 5 จำนวน 8 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

#### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พลังงานทดแทน ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 5 จำนวน 20 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบก่อนเรียน ( Pretest )

ตอนที่ 2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ ต่อไปนี้

- 2.1 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่ม ๆ ละ 4 คน
- 2.2 ทบทวนความรู้และอธิบายขั้นตอนการเล่นเกมการศึกษาออนไลน์
- 2.3 บอกกติกาและเกณฑ์การให้คะแนน
- 2.4 ทำการแข่งขันโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ เรื่อง พลังงานทดแทน
- 2.5 สรุปและร่วมกันอภิปรายผล

ตอนที่ 3 แบบทดสอบหลังเรียน ( Posttest )

#### การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในวิชาพลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เรื่อง พลังงานทดแทน ให้กับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 5 จำนวน 20 ข้อ โดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ซึ่งประกอบไปด้วย

- |                         |   |
|-------------------------|---|
| 1) นางสาววิศัลยา ทองทับ | ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ (สื่อเกมการศึกษาออนไลน์)        |
| 2) นายสมชาย ผิวงาม      | ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและวิธีการ (สื่อเกมการศึกษาออนไลน์) |
| 3) นางเมทินี อิมามิ     | ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา (วิทยาศาสตร์)                     |

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

มีลำดับขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาเทคนิคการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารต่าง ๆ
2. นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นเสนอต่อที่ปรึกษางานวิจัย เพื่อตรวจสอบแก้ไข
3. นำแบบประเมินมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

#### สถิติที่ใช้ในการวิจัย

วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ

- วิเคราะห์ผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ และการใช้เกมศึกษาออนไลน์

#### บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้ สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เรื่อง พลังงานทดแทนได้ตามเป้าหมายที่กำหนด สามารถเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้รูปแบบปกติ กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ได้จริง และสามารถวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ เรื่องพลังงานทดแทน โดยสามารถวิเคราะห์ผลได้ดังนี้

ผลการประเมินแบบทดสอบผลการวิจัย พบว่า นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 5 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เรื่อง พลังงานทดแทน คือ มีผลคะแนนการทดสอบจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่ใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลคะแนนทดสอบก่อนเรียนและผลคะแนนทดสอบหลังเรียน ของการเรียนรู้แบบปกติ

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	การเรียนรู้แบบปกติ	
		ก่อนเรียน (20 คะแนน)	หลังเรียน (20 คะแนน)
1	น.ส.วรัญญา สมะแอ	7	10
2	น.ส.จัสมิน สุจิตวรณศรี	8	12
3	นายธนาธร บุตรเพชร	4	10
4	นายภูวเดช ลักนาพงศ์	8	16
รวม		27	48
ค่าร้อยละ		33.75	60.00
ค่าเฉลี่ย		6.75	12

ตารางที่ 2 แสดงผลคะแนนทดสอบก่อนเรียนและผลคะแนนทดสอบหลังเรียน ของการเรียนรู้แบบเกมการศึกษาออนไลน์

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	การเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาออนไลน์	
		ก่อนเรียน (20 คะแนน)	หลังเรียน (20 คะแนน)
1	นายวัชร วัง	8	16
2	น.ส.ยลดา และกา	9	16
3	นายแทนคุณ สุจิตวรณศรี	8	17
4	นายมนัสวิน จิตติยาพันธ์	7	19
รวม		32	68
ค่าร้อยละ		40.00	85.00
ค่าเฉลี่ย		8.00	17.00

\*\*\* เกณฑ์การให้คะแนน 10 – 20 หมายถึง ผ่าน (ทำข้อสอบได้คะแนนตั้งแต่ 10 ข้อขึ้นไป)  
1 – 9 หมายถึง ไม่ผ่าน (ทำข้อสอบได้คะแนนไม่ถึงเกณฑ์)

จากตารางเปรียบเทียบ พบว่า หลังจากการใช้เกมการศึกษาออนไลน์ นักเรียนทั้งหมดมีผลการเรียนดีขึ้น

ตารางที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างการเรียนรู้แบบเกมการศึกษาออนไลน์

คนที่ (n)	แบบทดสอบก่อนเรียน (X)		แบบทดสอบหลังเรียน (Y)		ผลต่าง $d=X_1-X_2$	$d^2$
	คะแนน (20)	ร้อยละ	คะแนน (20)	ร้อยละ		
1	8	40.00	16	80.00	8	64
2	9	45.00	16	80.00	7	49
3	8	40.00	17	85.00	9	81
4	7	35.00	19	95.00	12	144
ผลรวม	32		68		36	338
ค่าเฉลี่ย	8.00		17.00			
ร้อยละ	40.00		85.00			

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทดสอบหาความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน

คะแนน	N	$\bar{X}$	D
ก่อนเรียน	4	8	9.00**
หลังเรียน	4	17	

ตารางที่ 5 แสดงผลคะแนนความพึงพอใจที่มีต่อเกมการศึกษาออนไลน์ เรื่อง พลังงานทดแทน

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย/ร้อยละ/ระดับ		
<b>1.ด้านผู้สอน</b>			
1.ความพร้อมและการเตรียมตัวในการสอน	4.38	87.60	ดี
2.การชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.38	87.60	ดี
3.เทคนิควิธีการสอน	4.50	90.00	ดี
<b>รวมค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.42</b>	<b>88.40</b>	<b>ดี</b>
<b>2.ด้านสื่อการสอน</b>			
1. สอดคล้องกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้	4.38	87.60	ดี
2. เข้าใจง่าย กระบวนการไม่ซับซ้อน	4.38	87.60	ดี
3. รูปแบบเหมาะสม	4.38	87.60	ดี
<b>รวมค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.38</b>	<b>87.60</b>	<b>ดี</b>
<b>3.ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>			
1. เกิดกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล	4.13	82.60	ดี
2. สามารถนำความรู้ไปต่อยอดในชีวิตประจำวัน	3.88	77.60	ดี
3.ความพึงพอใจโดยรวมในการจัดการเรียนรู้	4.25	85.00	ดี
<b>รวมค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.09</b>	<b>81.73</b>	<b>ดี</b>
<b>รวมค่าเฉลี่ยทั้ง 3 ด้าน</b>	<b>4.30</b>	<b>85.91</b>	<b>ดี</b>

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากตารางที่ 5 สรุปผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนด้วยเกมการศึกษาออนไลน์ โดยภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 คิดเป็นร้อยละ 85.91 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านผู้สอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 คิดเป็นร้อยละ 88.40 ด้านสื่อการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 คิดเป็นร้อยละ 87.60 ด้านประโยชน์ที่ได้รับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 คิดเป็นร้อยละ 81.73 ของผู้ประเมิน

ตารางที่ 6 แสดงผลการวิเคราะห์แบบประเมินเกมการศึกษาออนไลน์จากผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง พลังงานทดแทน

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ		
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3
<b>1.ด้านเนื้อหา</b>			
1. เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.14	4.05	4.11
2. การเรียนลำดับขั้นตอนของเนื้อหาเหมาะสม	3.80	4.00	3.50
3. สไตล์การออกแบบมีความสวยงาม และเหมาะสม	3.83	4.00	3.88
<b>รวมค่าเฉลี่ย</b>	<b>3.92</b>	<b>4.02</b>	<b>3.83</b>
<b>ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 1</b>	<b>3.92</b>		
<b>2.ด้านเทคนิคและวิธีการ</b>			
1. ภาพตรงตามเนื้อหาที่อธิบาย	3.09	3.94	2.45
2. คุณภาพของสื่อ	3.33	4.02	3.10
3. ขนาด สีและรูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.15	4.20	4.08
4. ความเหมาะสมของระยะเวลาการเล่นเกม	3.01	4.04	2.97
<b>รวมค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.53</b>	<b>4.05</b>	<b>3.15</b>
<b>ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 2</b>	<b>3.91</b>		
<b>3.ด้านการออกแบบ</b>			
1. สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง	4.01	3.90	4.19
2. ความพึงพอใจในความรู้ที่ได้รับ	3.90	4.04	3.88
3. ความพึงพอใจในภาพโดยรวม	4.22	4.00	4.05
<b>รวมค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.04</b>	<b>3.98</b>	<b>4.04</b>
<b>ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 3</b>	<b>4.02</b>		
<b>ค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 3 ด้าน</b>	<b>3.95</b>		

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สรุปผลการวิเคราะห์การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ โดยภาพรวม ได้รับความพึงพอใจค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 ด้านเทคนิคและวิธีการ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.91 ด้านการออกแบบ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02



## บทที่ 5 สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ

### สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า 1) สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เรื่องพลังงานทดแทน ตรงตามเป้าหมาย 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบปกติ กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ 3) วัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียน การสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ เรื่องพลังงานทดแทนได้จริง

### อภิปรายผลการวิจัย

หลังจากนักเรียนได้ทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนและการใช้เกมการศึกษาออนไลน์ ในการเรียน การสอนแล้วจะเห็นได้ว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้ในวิชาพลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม นี้ ผลการวิเคราะห์ ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนด้วยเกมการศึกษาออนไลน์ โดยภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 คิดเป็นร้อยละ 85.91 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านผู้สอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 คิดเป็นร้อยละ 88.40 ด้านสื่อการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 คิดเป็นร้อยละ 87.60 ด้านประโยชน์ที่ได้รับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 คิดเป็นร้อยละ 81.73 ของผู้ประเมิน จากผลการวิจัยในครั้งนี้ นักเรียนสามารถเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงผลการเรียน ในเรื่องนี้ดีขึ้นและสามารถนำไปเผยแพร่ต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับ (อุไรวรรณ ปานทโชต : 2562:บทคัดย่อ) ทำการ วิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ โดยใช้เกม KAHOOT สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม KAHOOT ที่พัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ มีจำนวน 8 แผนการ จัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การสร้างแรงจูงใจ เป็นขั้นที่กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจต่อ กิจกรรม และเนื้อหาที่ผู้สอนจะจัดการเรียนการสอน โดยใช้สื่อเกม KAHOOT ขั้นที่ 2 ทบทวนความรู้เดิม เป็นขั้นที่ผู้สอนดึง ความรู้ของผู้เรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยง ความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่ โดยใช้เกม KAHOOT ขั้นที่ 3 นำเสนอข้อมูลใหม่ เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดการ เรียนรู้เพื่อเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ความรู้ข้อมูล และความคิดเห็นใหม่ๆ โดยใช้เกม KAHOOT ขั้นที่ 4 การฝึกฝนและการนำไปใช้เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้นำความรู้ไป ทบทวนและฝึกฝนให้เกิดความชำนาญและความเข้าใจมากยิ่งขึ้น เพื่อที่จะสามารถนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหาได้ และนำมาประยุกต์ใช้ได้จริง ขั้นที่ 5 การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้คือ ให้ผู้เรียนสอบวัดความรู้ความสามารถ หลังเรียน

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัยครั้งนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงความสอดคล้องของเนื้อหา กับวัตถุประสงค์ รวมถึงระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมในการเรียนรู้ แต่ถ้าผู้สอนจัดกิจกรรมมากเกินไปจะทำให้กิจกรรมในการเรียนรู้ ไม่เป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนด จะทำให้ผลการดำเนินกิจกรรมไม่ประสบผลสำเร็จตามที่ต้องการ

#### ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำหลักการประเมินผลความพึงพอใจของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้การใช้เกมการศึกษาออนไลน์ ครั้งนี้ ไปปรับปรุง ขนาด สีและรูปแบบตัวอักษรให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

2) พัฒนารูปแบบเกมการศึกษาออนไลน์ให้มีความหลากหลายสอดคล้องกับเนื้อหาของแต่ละรายวิชาที่แตกต่างกันออกไป สามารถนำไปปรับใช้ในหน่วยการเรียนรู้อื่น ที่สามารถเอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้

## บรรณานุกรม

ฐิติกร พูลภัทรชีวิต. ความหมายของการจัดการความรู้. (เอกสารออนไลน์)

สืบค้นจาก <http://sites.google.com/site/gaiusjusthint>

มนสิทธิ์ สิทธิสมบูรณ์. (พฤศจิกายน, 2558) การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา. (เอกสารออนไลน์)

สืบค้นจาก [http://office.nu.ac.th/edu\\_teach/ASS/Download/vchk](http://office.nu.ac.th/edu_teach/ASS/Download/vchk)

ลักขณา สริวัฒน์. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning Theory).(เอกสารออนไลน์)

สืบค้นจาก <http://niramon2244.blogspot.com/2015/07/theory-of-cooperative-or-collaborative.html>

ศิริพร จิ้งรัมย์พานิช (2555) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือผสมผสานระหว่างเทคนิคกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD) และเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (TGT)

อุไรวรรณ ปานทโชติ (2562:บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ โดยใช้เกม KAHOOT สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาทักษะการทำงานจริง ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom
ผู้วิจัย	ณัฐวุฒิ เกตุนิวัติ
ตำแหน่ง	ครูสาขาวิชาการบัญชี
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี บัญชีบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง
สถานศึกษาที่สังกัด	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ / 0948379842 e-mail : ke.nutthawut@vecmail.org
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2563
ประเภทงานวิจัย	วิจัยชั้นเรียน

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานจริง ด้านภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการทำงานจริง ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 23 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1.การจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom 2. แบบทดสอบทักษะการทำงานจริงจากสถานการณ์จำลอง 3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ พัฒนาทักษะการทำงานจริง ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเที่ยงตรง (Validity) ค่าอำนาจจำแนก และ ค่าความเชื่อมั่น

## ผลการวิจัย

1. เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ สามารถพัฒนาทักษะการทำงานจริงของนักเรียนได้

2. การทำแบบทดสอบทักษะการปฏิบัติงานจริง มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 2.84 คิดเป็นร้อยละ 94.78 อยู่ในเกณฑ์ ผ่าน และนักเรียนผ่านการทดสอบจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 100 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติงานจริง ในเรื่องการชำระภาษี

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการพัฒนาทักษะการทำงานจริง ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom จำนวน 23 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.86 ( $\sigma = 0.347$ )

## บทที่ 1 : บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แนวทางในการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ในมาตรา 22 ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้นำหลักสูตรอาชีวศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 และ 2562 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557 และ 2563 มาใช้ในการจัดการศึกษา เพื่อมุ่งเน้นให้นักเรียนนักศึกษา มีวิชาชีพในการทำงานหรือประกอบอาชีพหลังสำเร็จการศึกษา ตามสาขาวิชาที่เข้าศึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560 – 2564 โดยวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เปิดสอนในสาขาวิชา การบัญชี การตลาด และคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ซึ่งในหลักสูตรดังกล่าว ได้จัดรายวิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เป็นวิชาชีพเฉพาะ ในประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชาการบัญชี โดยศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับผู้มีหน้าที่เสียภาษีเงินได้นิติบุคคล การคำนวณกำไรสุทธิเพื่อเสียภาษีเงินได้นิติบุคคล การบันทึกบัญชี วิธีการยื่นแบบแสดงรายการภาษีเงินได้นิติบุคคลครั้งรอบ และสิ้นรอบระยะเวลาบัญชีผู้มีหน้าที่หักภาษี ณ ที่จ่าย การคำนวณ การบันทึกบัญชี การจัดทำหนังสือรับรองการหักภาษี ณ ที่จ่ายและวิธีการนำส่งภาษีหัก ณ ที่จ่ายผู้มีหน้าที่เสียภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีธุรกิจเฉพาะและอากรแสตมป์ ผู้ได้รับการยกเว้นภาษี การคำนวณภาษี การบันทึกบัญชี วิธีการยื่นแบบแสดงรายการภาษีมูลค่าเพิ่มและภาษีธุรกิจ

เฉพาะ ในทักษะอย่างหนึ่งที่ผู้เรียนจะต้องใช้ในการทำงานจริง คือ การชำระภาษีให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งแตกต่างจากทักษะด้านอื่น ๆ ที่สามารถฝึกได้จากในห้องเรียน หรือจากตำราเรียน เช่น การคำนวณ หรือ การบันทึกบัญชี เนื่องจากการชำระภาษีจะต้องมีแบบฟอร์ม เงื่อนไข และการติดต่อกับหน่วยงานภายนอกที่เกี่ยวข้อง หากเรียนรู้แค่ในภาคทฤษฎีนั้น จะทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนนั้น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้เต็มประสิทธิภาพ

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ในฐานะครูผู้สอนในวิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เห็นว่าปัญหาในการจัดการเรียนรู้ควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้การเรียนรู้วิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี สัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน แนวทางการแก้ปัญหาได้แก่ การใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom ที่มีลักษณะการจัดการห้องเรียนให้เป็นสำนักงานและผสมผสานเทคนิคแบบบทบาทสมมติ ในการเป็นพนักงานบัญชี และเจ้าหน้าที่หน่วยงานจัดเก็บภาษี ซึ่งผู้สอนได้ตระหนักถึงหน้าที่ความรับผิดชอบที่ต้องจัดการเรียนการสอนให้บังเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้งทางด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย คุณธรรมและจริยธรรม ตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ “การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือวิธีการสำคัญที่สามารถสร้างและพัฒนาผู้เรียน ให้เกิดคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ต้องการในยุคโลกาภิวัตน์เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนในเรื่องที่สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการของตนเองและได้พัฒนา ศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ ซึ่งแนวคิดการ จัดการศึกษานี้เป็นแนวคิดที่มีรากฐานจากปรัชญาการศึกษาและทฤษฎีการเรียนรู้ ต่าง ๆ ที่ได้พัฒนามาอย่าง ต่อเนื่องยาวนาน และเป็นแนวทางที่ได้รับการพิสูจน์ว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตาม ต้องการอย่างได้ผล” (วัฒนาพร ระงับทุกข์. 2542) สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุข นำไปสู่การเป็นทรัพยากรบุคคลอันมีคุณภาพที่ดีในอนาคตต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานจริง ด้านภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการทำงานจริง ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom

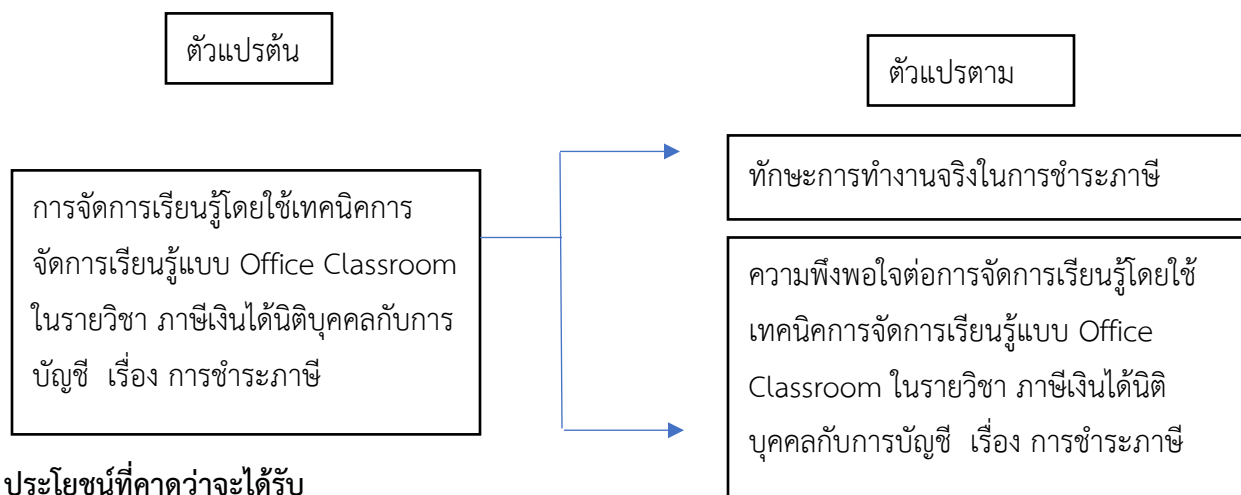
### คำถามการวิจัย

1. ทักษะการทำงานจริง ด้านภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom ของนักเรียนพัฒนาขึ้นหรือไม่

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom ในรายวิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี อยู่ในระดับใด

#### ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชา การบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวน 23 คน โดยไม่มีการสุ่มตัวอย่าง
2. กรอบแนวคิดการวิจัย



#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นเครื่องมือในการพัฒนานักเรียนให้มีทักษะในการทำงานจริงด้านภาษี
2. ช่วยพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานจริงมากยิ่งขึ้น
3. เป็นแนวทางสำหรับผู้ที่ใช้ใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom ในรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานในสถานประกอบการจริง

#### นิยามศัพท์เฉพาะ

ทักษะการทำงานจริง หมายถึง ความชำนาญ ความคล่องแคล่วในการปฏิบัติงานทางด้านภาษีนิติบุคคลที่ต้องชำระเป็นรายเดือน รายปี หรือรายกรณี ทั้งในการกรอกแบบฟอร์ม และการดำเนินการชำระภาษีให้กับหน่วยงานที่จัดเก็บภาษี ตามกำหนดเวลาของภาษีแต่ละประเภท ในการทำงานกับสถานประกอบการหรือธุรกิจส่วนตัวตามสถานการณ์จริง เป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับพนักงานบัญชี

นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชีของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในวิชา ภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom หมายถึง วิธีการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ในลักษณะบทบาทสมมติ จำลองห้องเรียนเสมือนเป็นสำนักงานบัญชี และ หน่วยงานจัดเก็บภาษี มอบหมายให้

นักเรียนแบ่งกลุ่มและวางบทบาทให้เป็นพนักงานบัญชี หรือ เจ้าหน้าที่ภาษี และฝึกปฏิบัติตามสถานการณ์เกี่ยวกับการชำระภาษี พร้อมทั้งใช้เอกสารประกอบสถานการณ์จากหน่วยงานจัดเก็บภาษี โดยมีครูเป็นผู้ควบคุมและให้คำแนะนำ

## บทที่ 2 : แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาทักษะการทำงานจริง ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

### การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ Child Center

แนวทางในการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ในมาตรา 22 ถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด กระบวนการเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้อเป็นการส่งเสริมผู้เรียนให้เรียนรู้ด้วย สมอง ด้วยกาย และด้วยใจ สามารถสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการคิดด้วยตนเองมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เน้นการปฏิบัติจริง สามารถทำงานเป็นทีมได้(สมศักดิ์, 2543)

### หลักการพื้นฐานของแนวคิด "ผู้เรียนเป็นสำคัญ"

การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญนี้ ผู้เรียนจะได้รับการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบและมีส่วนร่วมต่อการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งแนวคิดแบบผู้เรียนเป็นสำคัญจะยึด การศึกษาแบบก้าวหน้าของผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนแต่ละคนมีคุณค่าสมควรได้รับการเชื่อถือไว้วางใจแนวทางนี้จึงเป็นแนวทางที่จะ ผลักดันผู้เรียนไปสู่การบรรลุศักยภาพของตน กระบวนการเรียนรู้แบบใหม่ที่มีลักษณะแตกต่างจากการจัดกระบวนการเรียนรู้ แบบดั้งเดิมทั่วไป คือ

1. ผู้เรียนมีบทบาทรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตน ผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้ บทบาทของครูคือผู้สนับสนุน (supporter) และเป็นแหล่งความรู้(resource person) ของ ผู้เรียน ผู้เรียนจะรับผิดชอบตั้งแต่เลือกและวางแผนสิ่งที่ตนจะเรียน หรือเข้าไปมีส่วนร่วมใน การเลือกและจะเริ่มต้นการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยการศึกษาค้นคว้า รับผิดชอบต่อเรียนตลอดจนประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. เนื้อหา วิชามีความสำคัญและมีความหมายต่อการเรียนรู้ ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ปัจจัยสำคัญที่จะต้องนำมาพิจารณาประกอบด้วย ได้แก่ เนื้อหาวิชา ประสบการณ์เดิม และความต้องการของผู้เรียน การเรียนรู้ที่สำคัญและมีความหมายจึงขึ้นอยู่กับสิ่งที่สอน (เนื้อหา) และวิธีที่ใช้สอน(เทคนิคการสอน)

3. การ เรียนรู้จะประสบผลสำเร็จหากผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม การเรียนการสอน ผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานจากการเรียน หากได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้ทำงานร่วมกันกับเพื่อนๆได้ค้นพบข้อ คำถาม และคำตอบใหม่ๆ สิ่งใหม่ๆ ประเด็นที่ท้าทายและความสามารถในเรื่องใหม่ๆที่เกิดขึ้น รวมทั้งการบรรลุผลสำเร็จของงานที่พวกเขาเริ่มด้วยตนเอง



4. สัมพันธภาพประกอบดีระหว่างผู้เรียน การมีสัมพันธภาพประกอบดีในกลุ่มจะช่วยส่งเสริมความเจริญงอกงาม การพัฒนาความเป็นผู้ใหญ่ การปรับปรุงการทำงาน และการจัดการกับชีวิตของแต่ละบุคคล สัมพันธภาพประกอบเท่าเทียมกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันของผู้เรียน

5. ครู คือผู้อำนวยการความสะดวกและเป็นแหล่งความรู้ในการจัดการ เรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูจะต้องมีความสามารถที่จะค้นพบความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียน เป็นแหล่งความรู้ที่ทรงคุณค่าของผู้เรียนและสามารถค้นคว้าหาสื่อวัสดุ อุปกรณ์ที่เหมาะสมกับผู้เรียน สิ่งที่สำคัญที่สุด คือความเต็มใจของครูที่จะช่วยเหลือโดยไม่มีเงื่อนไข ครูจะให้ทุกอย่างแก่ผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นความเชี่ยวชาญ ความรู้ เจตคติ และการฝึกฝน โดยผู้เรียนมีอิสระที่จะรับหรือไม่รับการให้นั้นก็ได้อีก

6. ผู้เรียนมีโอกาสเห็นตนเองในแงุ่มที่แตกต่างจากเดิม การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมุ่งให้ผู้เรียนมองเห็นตนเองในแงุ่มที่แตกต่างออกไป ผู้เรียนจะมีความมั่นใจในตนเองและควบคุมตนเองได้มากขึ้น สามารถเป็นในสิ่งที่อยากเป็น มีวุฒิภาวะสูงมากขึ้น ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตนให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ต่าง ๆ มากขึ้น

7. การศึกษาคือการพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนหลายๆ ด้านพร้อมกันไปการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นจุดเริ่มของการพัฒนาผู้เรียนหลายๆ ด้าน เช่น คุณลักษณะด้านความรู้ความคิด ด้านการปฏิบัติและด้านอารมณ์ความรู้สึกจะได้รับการพัฒนาไปพร้อม ๆ กันเมื่อรู้ว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีดีและเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ดังนั้น ครูมีอาชีพก็ควรศึกษาและปฏิบัติให้ถูกต้อง ผลที่ได้คือผลิตผลที่นักเรียนมีความรู้ ดี เก่งและมีความสุข ตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 (สิริพร, 2549)

### การเรียนรู้จากการลงมือทำ Learning by doing

การลงมือทำหมายถึง ผู้เรียนได้กระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ผ่านการปฏิบัติการจริงคือ ผู้เรียนได้ฝึกในสภาพสิ่งแวดล้อมจริง ได้ฝึกคิดและลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ทั้งนี้ การสนับสนุนให้เด็กได้พัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามวัยและได้ผลตามความคาดหวังของสังคมนั้น การจัดประสบการณ์จะให้ความสำคัญกับบทบาทการเรียนรู้ของเด็ก จึงได้มีการศึกษาแนว คิดที่จะนำไปสู่การปฏิบัติได้ การใช้แนวคิดที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำหรือการปฏิบัติในสภาพจริง จึงเป็นที่สนใจและนำมาใช้ ดังที่ประเทศไทยได้กำหนดพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 เน้นให้มีแนวการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งกล่าวถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติหรือลงมือกระทำ การเรียนรู้โดยการลงมือทำเป็นแนวคิดหรือความเชื่อที่สนับสนุนให้คนเราปฏิบัติสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองตามความสนใจ ตามความถนัดและศักยภาพ ด้วยการศึกษา ค้นคว้า ฝึกปฏิบัติ ฝึกทักษะจนถึงการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพราะเชื่อว่าหากคนเราได้กระทำจะทำให้เกิดความเชื่อมั่นเป็นแรงจูงใจให้เกิดการใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ผู้เรียนจะสนุกสนานที่จะสืบค้นหาความรู้ต่อไป มีความสุขที่จะเรียน

## ลักษณะของการเรียนรู้โดยการลงมือทำ

การจัดการเรียนรู้โดยลงมือกระทำมีลักษณะสำคัญดังนี้

1. มีจุดมุ่งหมาย มุ่งให้ผู้เรียนนำประสบการณ์ที่ได้รับจากการแก้ปัญหาไปใช้ในการตัดสินใจ
2. จัดการเรียนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นความถนัดและความสนใจ
3. ครูมีลักษณะของการเป็นผู้รอบรู้และมีประสบการณ์ ยอมรับความแตกต่างของผู้เรียน
4. ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางรับประสบการณ์จากการกระทำของตนเอง ผู้เรียนได้ทดลอง ทำปฏิบัติ สืบเสาะหาข้อมูล จัดระเบียบข้อมูล หาข้อสรุป และหาวิธีการกระบวนการด้วยตนเอง
5. จัดหลักสูตรจะเน้นประสบการณ์ของผู้เรียน เป็นหลักสูตรกิจกรรม

การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้และเข้าใจได้ด้วยตนเอง โดยเน้นกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ เป็นอีกวิธีสอนหนึ่งที่จะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน ให้ผู้เรียนได้แสดงออก ทั้งทางด้านความคิดและท่าทางการแสดง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้เกิดความสุขสนุกสนานและเพลิดเพลิน

### การสอนแบบบทบาทสมมติ

ระวีวรรณ วุฒิประสิทธิ์ (2530 : 74) กล่าวถึงการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ ว่าเป็นการสอนที่กำหนดให้ผู้เรียนแสดงบทบาทตามที่สมมติขึ้นเทียบเคียงกับสภาพที่เป็นจริง ตามลักษณะที่ผู้แสดงบทบาทเข้าใจ เพื่อให้ผู้ดูเกิดความรู้ ความเข้าใจในสิ่งที่เกิดขึ้น หลักสำคัญของการสอนแบบนี้คือ ผู้สอนจะสร้างปัญหาให้ผู้เรียนได้คิดและให้ผู้เรียนแก้ปัญหาเหล่านั้นๆ ให้ได้ด้วยตนเอง ด้วยการแสดงที่ทำให้ได้ด้วยตัวเอง ด้วยการแสดงที่ทำให้ผู้ดูเห็นจริง วิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติจึงนับว่าเป็นวิธีการฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจวิธีหนึ่ง เพราะในสถานการณ์ที่สมมติขึ้นมาและบทบาทที่สมมติขึ้นมาให้คล้ายคลึงกับสิ่งที่เป็นจริงนั้น มักจะมีปัญหาและข้อขัดแย้งต่าง ๆ แฝงมาด้วย การที่ให้ผู้เรียนได้เลือกที่จะแสดงบทบาทต่าง ๆ โดยไม่ต้องใครเตรียมตัวมาก่อนนั้น ผู้แสดงจะต้องแสดงไปตามธรรมชาติโดยที่ไม่รู้ว่าผู้แสดงคนอื่นจะมีปฏิกิริยาตอบโต้อย่างไรนั้น นับว่าเป็นการช่วยฝึกให้ผู้แสดงได้เรียนรู้ที่จะปรับพฤติกรรมและหาทางแก้ปัญหาตัดสินใจอย่างธรรมชาติ

ทิศนา ขัมมณี (2550 : 358) กล่าวถึงวิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดของตน และนำเอาการแสดงออกของผู้แสดง ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่สังเกตพบว่าเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธีระพล คุณบุราณ 2555 การจัดทำวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานของนักศึกษา ระดับชั้น ปวส. 2 สาขาการจัดการธุรกิจท่องเที่ยวในรายวิชา การขายและการบริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 วิทยาลัยเทคโนโลยีพาชีพและบริหารธุรกิจ มีจุดมุ่งหมายให้ผู้อ่านทราบถึงกระบวนการขั้นตอนการแก้ปัญหา นักศึกษาที่ไม่มีทักษะในการพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานดังนั้นครูผู้สอนจึงได้จัดทำนวัตกรรมแบบฝึกทักษะการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาได้เรียนรู้วิธีการ ขั้นตอนในการทำงานและได้มีการประเมินผลนักศึกษาเพื่อวัดผลการเรียนรู้ของนักศึกษาการสอนวิชาการภาษาอกร มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานได้อย่างถูกต้อง สามารถ “คิดเป็น เน้นปฏิบัติ และจัดการได้” เพราะผู้เรียนเรียนแบบไม่มีสมาธิ จึงไม่สามารถพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานได้ จึงทำให้เกิดการเบี่ยงเบนปัญหาดังกล่าวส่งผลกระทบถึงผลการเรียนรู้ต่ำกว่าเกณฑ์ผู้วิจัยจึงค้นคว้าหาวิธีเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวและเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนและผู้สอนอีกทั้งช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ให้มีผลการเรียนรู้ ที่ดีขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงพยายามคิดค้นหาวิธีการที่จะทำให้นักเรียนเกิดความสนใจกระตือรือร้นอยากจะทำเรียนอยากจะทำและเรียนอย่างมีความสุขสนุกกับการเรียนการสอน โดยการให้ทดลองใช้กับผู้เรียนบางห้องและได้ให้ผู้เรียนทราบเนื้อหาเกี่ยวกับการขายและการบริการ และมีทักษะ มีวิธีการทำงานได้ตามกระบวนการ โดยแท้จริงจึงได้ศึกษาค้นคว้าเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างนวัตกรรมและปรับปรุงพัฒนาให้เหมาะสมกับสภาพของผู้เรียน

### บทที่ 3 : ระเบียบวิธีวิจัย

การจัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการทำงานจริง ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชา ภาษาเงินได้นิตินบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) วิธีการสร้างเครื่องมือ 4) รูปแบบการวิจัย 5) การเก็บรวบรวมข้อมูล 6) การวิเคราะห์ข้อมูล

**ประชากร :** ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา ภาษาเงินได้นิตินบุคคลกับการบัญชี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ทั้งหมดจำนวน 23 คน โดยไม่มีการสุ่มตัวอย่าง

**เครื่องมือ :** 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom

2. แบบทดสอบทักษะการทำงานจริงจากสถานการณ์จำลอง

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ การพัฒนาทักษะการทำงานจริง ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษาเงินได้นิตินบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ ลิเคอร์ท (Likert) บุญชม ศรีสะอาด (2545, หน้า 63-71)

**วิธีการสร้างเครื่องมือ :** สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้  
ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

### 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom

1.1 ศึกษาทฤษฎี แนวคิด และหลักการ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยแบ่งเป็นขั้นตอน

1.2.1 ขั้นเตรียม ผู้สอนเตรียมจุดประสงค์และสถานการณ์ในการแสดงบทบาทสมมติ

จัดเตรียมเอกสาร และสถานการณ์ต่าง ๆ ในการชำระภาษี โดย ให้อำนาจหมวด ตรวจสอบความถูกต้อง ครบถ้วน ก่อนนำไปใช้จริง

1.2.2. ขั้นดำเนินการสอน โดยผู้สอนจะต้องนำเข้าสู่บทเรียนโดยการกระตุ้นผู้เรียนเกิดความสนใจ ต่อจากนั้นต้องเลือกผู้แสดงบทบาท โดยกำหนดให้นักเรียนแบ่งเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน และในแต่ละกลุ่มให้แบ่งบทบาทว่าใครจะเป็นพนักงานบัญชี ใครจะเป็นเจ้าหน้าที่ภาษี เตรียมผู้สังเกตการณ์การแสดงบทบาทสมมติ แล้วเตรียมความพร้อมในการจัดฉากและเตรียมการแสดงให้พร้อม หลังจากนั้นครูจึงให้สถานการณ์จำลองที่ละเหตุการณ์

1.2.3. ขั้นวิเคราะห์และการอภิปรายผล ผู้เรียนรวบรวมข้อมูลแล้วนำข้อมูลที่ได้อภิปราย วิเคราะห์และอภิปรายผล เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย

1.2.4. ขั้นแสดงเพิ่มเติม หลังการอภิปรายสรุปผลการแสดงบทบาทสมมติแล้ว หากมีข้อบกพร่องหรือความไม่เข้าใจในเรื่องของการแสดงบทบาทสมมติ ผู้สอนอาจมีการแสดงเพิ่มเติมได้

1.2.5. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.2.6 ขั้นทดสอบและประเมินผล โดยใช้วิธีการเดียวกับขั้นดำเนินการสอนจากแบบทดสอบที่ครูเตรียมไว้อีกชุดหนึ่ง

### 2. การสร้างแบบทดสอบ

2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวกับวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการจัดการเรียนรู้

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์

2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณาเพื่อนำมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจนักเรียนที่มีต่อ การพัฒนาทักษะการทำงานจริง ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารตำรา แนวคิด ทฤษฎี บทความทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 กำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.3 กำหนดลักษณะของข้อคำถามตามขอบเขตเนื้อหาตามกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.4 สร้างแบบสอบถามฉบับร่างและนำแบบสอบถามฉบับร่างที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบเพื่อให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

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

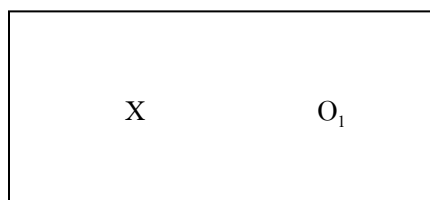
+ 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

- 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

3.6 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อเก็บข้อมูลต่อไป

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



X = การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Office Classroom

O<sub>1</sub> = ทักษะที่พัฒนาจากการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้

**การเก็บรวบรวมข้อมูล :**

1. จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแบบ Office Classroom

2. ทำแบบทดสอบทักษะการทำงานจริง โดยครูเป็นผู้สังเกตและประเมิน จำนวน 10 รายการปฏิบัติ

ที่	รายการปฏิบัติ	ค่าคะแนน			
		3	2	1	0
1	ออกไปกำกับภาษีและใบเสร็จรับเงินค่าบริการให้ลูกค้า พร้อมหนังสือรับรองการหักภาษี ณ ที่จ่าย				
2	ซื้อวัสดุสำหรับบริการ ได้รับใบกำกับภาษี				
3	จ่ายค่าจ้างทำของ				
4	ออกไปกำกับภาษีและใบเสร็จรับเงินค่าบริการให้ลูกค้า พร้อมหนังสือรับรองการหักภาษี ณ ที่จ่าย				
5	จ่ายค่าเช่าสำนักงาน				
6	ออกไปกำกับภาษีและใบเสร็จรับเงินค่าบริการให้ลูกค้า พร้อมหนังสือรับรองการหักภาษี ณ ที่จ่าย				
7	จัดทำแบบยื่น ภ.ง.ด.3 ภ.ง.ด.53				
8	จัดทำรายงานภาษีซื้อภาษีขาย และ กรอกแบบ ภ.พ.30 นำส่งสรรพากร				
9	ชำระภาษีหัก ณ ที่จ่าย				
10	ชำระภาษีมูลค่าเพิ่ม				

โดยมีเกณฑ์ให้คะแนนแต่ละรายการดังนี้

3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ถูกต้อง ครบถ้วน ตรงตามเวลาที่กำหนด

2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ถูกต้อง ครบถ้วน ช้ากว่าเวลาที่กำหนด

1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ถูกต้อง ไม่ครบถ้วน ช้ากว่าเวลาที่กำหนด

0 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ไม่ถูกต้อง ไม่ครบถ้วน ช้ากว่าเวลาที่กำหนด หรือไม่ปฏิบัติ

และเกณฑ์การประเมินดังนี้

2.40 – 3.00 คะแนน ผ่าน

0.00 – 2.39 คะแนน ไม่ผ่าน

3. ทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการทำงานจริง ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาขานบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom ซึ่งมีระดับ 5 ระดับ จำนวน 8 ข้อ โดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

## สถิติที่ใช้ในการวิจัย

### 1. สถิติพื้นฐาน

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

### บทที่ 4 : ผลการดำเนินการวิจัย

1. ผลการทดสอบทักษะการทำงานจริง ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสตร์บริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom

ตารางที่ 1 ตารางคะแนนจากการทำแบบทดสอบทักษะการปฏิบัติงาน

ลำดับที่	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	ผลการทดสอบ
1	2.90	96.67	ผ่าน
2	2.90	96.67	ผ่าน
3	2.90	96.67	ผ่าน
4	2.90	96.67	ผ่าน
5	2.90	96.67	ผ่าน
6	3.00	100.00	ผ่าน
7	3.00	100.00	ผ่าน
8	3.00	100.00	ผ่าน
9	3.00	100.00	ผ่าน
10	3.00	100.00	ผ่าน
11	2.70	90.00	ผ่าน
12	2.70	90.00	ผ่าน
13	2.70	90.00	ผ่าน
14	2.70	90.00	ผ่าน
15	2.70	90.00	ผ่าน
16	2.70	90.00	ผ่าน
17	2.70	90.00	ผ่าน
18	2.70	90.00	ผ่าน
19	2.70	90.00	ผ่าน
20	2.90	96.67	ผ่าน
21	2.90	96.67	ผ่าน

22	2.90	96.67	ผ่าน
23	2.90	96.67	ผ่าน
<b>เฉลี่ย</b>	<b>2.84</b>	<b>94.78</b>	

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ทำแบบทดสอบการปฏิบัติงาน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 2.84 คิดเป็นร้อยละ 94.78 อยู่ในเกณฑ์ ผ่าน และนักเรียนผ่านการทดสอบจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 100 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติงานจริง ในเรื่องการชำระภาษี

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการทำงานจริง ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสตร์บริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	$\mu$	$\sigma$	ความหมาย
<b>1. ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้</b>			
1.1 เนื้อหาสอดคล้องกับการปฏิบัติงานจริง	5.00	0.000	มากที่สุด
1.2 ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้	4.91	0.288	มากที่สุด
1.3 มีความยืดหยุ่นกับผู้เรียน	4.91	0.288	มากที่สุด
1.4 ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้เหมาะสม	4.70	0.559	มากที่สุด
1.5 ความพร้อมของอุปกรณ์ประกอบการเรียนรู้	4.70	0.635	มากที่สุด
<b>เฉลี่ย</b>	<b>4.84</b>	<b>0.354</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>2. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>			
2.1 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้จริง	4.91	0.288	มากที่สุด
2.2 มีทักษะในการทำงานด้านการชำระภาษี	4.83	0.388	มากที่สุด
2.3 กระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้	4.87	0.344	มากที่สุด
<b>เฉลี่ย</b>	<b>4.87</b>	<b>0.340</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>4.86</b>	<b>0.347</b>	<b>มากที่สุด</b>



จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการทำงานจริง ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom จำนวน 23 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวม อยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.86 ( $\sigma = 0.347$ ) ในด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.84 ( $\sigma = 0.354$ ) ในด้านประโยชน์ที่ได้รับมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.87 ( $\sigma = 0.340$ )

## บทที่ 5 : สรุปผลการวิจัย

### สรุปผล

1. เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ สามารถพัฒนาทักษะการทำงานจริงของนักเรียนได้

2. การทำแบบทดสอบทักษะการปฏิบัติงานจริง มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 2.84 คิดเป็นร้อยละ 94.78 อยู่ในเกณฑ์ ผ่าน และนักเรียนผ่านการทดสอบจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 100 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติงานจริง ในเรื่องการชำระภาษี

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการพัฒนาทักษะการทำงานจริง ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom จำนวน 23 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.86 ( $\sigma = 0.347$ )

### อภิปรายผล

จัดการพัฒนาทักษะการทำงานจริง ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี โดยใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลกับการบัญชี เรื่อง การชำระภาษี ในรูปแบบของการจำลอง

บทบาทนักเรียนเสมือนเป็นพนักงานในสำนักงาน สามารถพัฒนาทักษะการทำงานจริงของนักเรียนได้ จากผลการทำแบบทดสอบและความพึงพอใจของนักเรียน เห็นว่าสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานจริงในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือการทำงานหลังจากสำเร็จการศึกษา และยังเป็นการตอบสนองเจตนารมณ์ของการเรียนในสายอาชีพศึกษาที่ต้องการให้ผู้เรียนสามารถประกอบอาชีพในสาขาวิชาที่ศึกษาได้จริง สอดคล้องกับ นางสาวจันทกานต์ ไพรศรี ดร. สรพล จิระสวัสดิ์ และ รองศาสตราจารย์ ดร. สุขุม เฉลยทรัพย์ (2561),การศึกษาเรื่องการใช้บทบาทสมมติในการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์ 2 ข้อคือ 1.) เพื่อศึกษาผลการสอนทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ2.) เพื่อศึกษาทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ โดยใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง ดำเนินการทดลองกลุ่มเดียวแบบอนุกรมเวลา (Quasi-Experimental Research Conducted by One Group Time Series Design) กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแหลมบัววิทยา จำนวน 26 คน ที่ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)เครื่องมือที่ใช้ในการสอน ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมบทบาทสมมติในการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน 12 แผน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แบบประเมินบทบาทสมมติ 2) แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ แบบสถิติทดสอบที (Pair t-test)ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าความถี่ (Frequency) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)ผลการศึกษาพบว่าการสอนโดยใช้บทบาทสมมติช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้บทบาทสมมติเป็นไปในเชิงบวกโดยนักเรียนระบุข้อดีของการสอนการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้บทบาทสมมติไว้ 4 ประการ ได้แก่ วิธีการสอน กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน และประโยชน์ของการเรียนโดยใช้บทบาทสมมติ

### ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำ การจัดการเรียนรู้แบบ Office Classroom ไปบูรณาการจัดการเรียนรู้
  - 1.1 การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ ในลักษณะการทำงานจริง เหมาะสมกับรายวิชาที่เน้นการปฏิบัติ เพื่อให้ นักเรียนสามารถนำความรู้ในภาคทฤษฎีไปประยุกต์ใช้ได้
  - 1.2 ควรมีการเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ให้เหมือนของจริงมากที่สุด
2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป
 

ในการศึกษาหรือวิจัยต่อไปอาจมีการเพิ่มเติมปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทำงานจริง เพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้ทักษะในการแก้ปัญหาได้มากขึ้น

## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) ธีระพล คุณบุราณ .2555. การจัดทำวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานของนักศึกษา ระดับชั้น ปวส. 2 สาขาการจัดการธุรกิจท่องเที่ยวในรายวิชา การขายและการบริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ
- จันทกานต์ ไพโรศรี ดร. สรพล จิระสวัสดิ์ และ รองศาสตราจารย์ ดร. สุขุม เฉลยทรัพย์ ,2561 ,การศึกษาเรื่องการใช้บทบาทสมมติในการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
- บุญชม ศรีสะอาด. 2543. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น.
- ทีศนา แคมมณี และคณะ. 2536. กิจกรรมการสอนและฝึกทักษะกระบวนการกลุ่มสำหรับนักเรียน. กรุงเทพมหานคร: บพิธการพิมพ์
- ทีศนา แคมมณี. 2545. กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการทำงานและการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร: นิชินแอดเวอร์ไทซิงกรุ๊ป
- ทีศนา แคมมณี.(2547).ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมภพ สุวรรณรัฐ . มปป. หลักและแนวทางการจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษาโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญตามรูปแบบCIPPA. เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา 2556. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พุทธศักราช 2556
- อรัญ มุลคำ และสุวิทย์ มุลคำ. 2544. CHILD CENTRED:STORTLINE METHOD: การบูรณาการหลักสูตรและการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. 2546. หลักการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : โอ.เอส.พริ้นติ้ง.เฮ้าส์.

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาสื่อประสมในการสอนวิชาภาษาอาหรับ เรื่องการค้าออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Quizizz ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563
ชื่อผู้วิจัย	นายภราดร แก้วนุช
ตำแหน่ง	อาจารย์ผู้สอน
วุฒิการศึกษา	นิติศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัย อัล อัจฮัร กรุงไคโร ประเทศอียิปต์
สถานศึกษาที่ติดต่อ	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	พ.ศ.2563
ประเภทงานวิจัย	ประเภทที่ 1

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของนักเรียนที่เรียนวิชาภาษาอาหรับด้วยโปรแกรม Quizizz ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อประสมวิชาภาษาอาหรับด้วยโปรแกรม Quizizz

3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อวิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาพณิชยกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอาหรับในภาคเรียนที่1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 33 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3/2 ที่ลงทะเบียน วิชาภาษาอาหรับ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

### ผลการวิจัย

1. สื่อประสม วิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz มีประสิทธิภาพอยู่ที่ 80.00/ 86.06 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อวิชาภาษาอาหรับด้วยโปรแกรม Quizizz พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการใช้สื่อประสมวิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนการใช้ 0.61คะแนน

### ความสำคัญของปัญหา

จากการวางนโยบายและแผนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารดังกล่าว ผนวกกับวิสัยทัศน์ด้านการศึกษาของประเทศที่มุ่งสร้างสรรค์สังคมแห่งความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ จึงเห็นได้ชัดว่าประเทศไทยได้มีการเตรียมความพร้อมและได้ดำเนินการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการพัฒนา

ทรัพยากรมนุษย์แล้วอย่างจริงจังและ ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศการสื่อสารมีความก้าวหน้าครอบคลุมเกือบทุกพื้นที่และสามารถเชื่อมโยงกันได้ทั่วโลก ในการจัดการศึกษาทั้งในและนอกระบบก็ได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเป็นทางเลือกหรือเป็นการเสริมความรู้ความเข้าใจให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่และทุกเวลา (วิทยา เรื่องพรวิสุทธิ, 2542) ดังนั้น elearning ก็จะมีทวีบทบาทสำคัญมากขึ้นในวงการการศึกษาของไทย และจะสามารถเป็นตัวขับเคลื่อนทั้งการศึกษาในระบบและการศึกษานอกระบบต่อไป เพราะปัจจุบันนี้การใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยแพร่หลายมากขึ้น เพราะค่าใช้จ่ายถูกลง การที่คนไทยสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศมากขึ้น นับว่าเป็นนิมิตหมายที่ดีในการที่จะนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยถ่ายทอดการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพของประชาชนไทย จากความสำคัญที่กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจว่า การใช้เทคโนโลยีบทเรียนออนไลน์จะช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนในวิชาการเป็นผู้ประกอบการ ให้เกิดประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงเทคนิคและวิธีการที่เหมาะสมสอดคล้องกับผู้เรียน และสามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ดี สำหรับใช้เป็นสื่อการเรียนด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในการเรียนการสอน ให้สิ่งเร้าด้วยข้อความ เพื่อให้ผู้เรียนตอบสนอง มีการเสริมแรงต่อการตอบสนองที่ถูกต้อง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นสนใจที่จะเรียนต่อไป ผู้เรียนใช้บทเรียนซ้ำก็ครั้งก็ได้ตามความสามารถและความสนใจเป็นหลัก (กิตติ ภัคดีวัฒน์กุล และจำลอง คุรุอุตสาหกรรม, 2546) โดยอาศัยศักยภาพของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาช่วยประยุกต์ใช้เพื่อเป็นเครื่องช่วยแก้ปัญหาการเรียนการสอน ช่วยสร้างแรงจูงใจให้บทเรียนมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

แนวทางหนึ่งในการแก้ปัญหาการเรียนการสอน คือ การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม Quizizz โดยแทรกวิดีโอขั้นตอนการเขียนแผนธุรกิจ มาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองตามความสามารถที่มีอยู่ ตอบสนองเรื่องของความแตกต่างระหว่างผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ด้วยเหตุผลดังกล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม Quizizz เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนวิชาการเป็นผู้ประกอบการเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าวข้างต้นอันจะทำให้การเรียนการสอนวิชาการเป็นผู้ประกอบการ ได้ผลตามจุดมุ่งหมายต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียวิชาภาษาอังกฤษสำหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษสำหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz

### คำถามการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียวิชาภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรม Quizizz มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 จริงหรือไม่
2. ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบ ก่อนเรียน โดยใช้สื่อออนไลน์วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรม Quizizz จริงหรือไม่
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อออนไลน์วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรม Quizizz อยู่ในระดับมาก จริงหรือไม่

### ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ได้แก่นักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563
2. ตัวแปรที่ศึกษา
  - 2.1 ตัวแปรอิสระได้แก่ คุณลักษณะของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียวิชาภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรม Quizizz
  - 2.2 ตัวแปรตามได้แก่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนที่สนใจการใช้สื่อมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม Quizizz
2. ช่วยพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. เป็นแนวทางการวิจัยโดยใช้ด้วยโปรแกรม Quizizz ในรายวิชาอื่นๆ ต่อไป

### นิยามศัพท์เฉพาะ

<https://quizizz.com> เป็นเว็บไซต์หนึ่งที่ ช่วยสร้าง แบบทดสอบออนไลน์ e-Testing ได้ฟรี ผู้เรียนทำแบบทดสอบผ่าน อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ Notebook Tablet Smartphone ที่เชื่อมต่อระบบ Internet ผู้เรียนทราบผลการสอบทันที และผู้สอน ได้รับ รายงาน (Report) ผลการสอบและบันทึกผลเครื่องคอมพิวเตอร์ได้

### เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

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 ไชยชาวงษ์ (2532 : 8) สรุปว่า สื่อประสม หมายถึงการนำสื่อหลาย ๆ ชนิดมาใช้ร่วมกันอย่างเป็นระบบให้มีประสิทธิภาพ เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์

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

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

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กฤษณา สิกขมาน (2554) กล่าวว่า การเรียนการสอนออนไลน์ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มีการออกแบบ การเรียนการสอนไว้อย่างเป็นระบบ มีการกำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายการจัดการเรียนการสอนไว้อย่างชัดเจน จัดการเรียน การสอนตามหลักทฤษฎีทางการศึกษา หลักการเรียนรู้และจิตวิทยาการศึกษา การถ่ายทอดความรู้ การนำเสนอเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และถ่ายทอดกลยุทธ์การสอนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือ ซึ่งในปัจจุบันเน้นไปที่การใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและเรียนรู้โดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา เนื้อหาบทเรียนของอีเลิร์นนิ่งจะอยู่ในรูปแบบสื่อผสมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Multimedia) ซึ่งออกแบบไว้ในลักษณะ ซอฟต์แวร์รายวิชา (Courseware) ประกอบด้วยสื่อผสม ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และที่สาคัญ คือผู้เรียน สามารถโต้ตอบกับบทเรียนและผู้สอนได้ การบริหารจัดการอีเลิร์นนิ่งใช้ซอฟต์แวร์ประเภทบริหารจัดการการเรียน (Learning Management System : LMS) ที่ทำหน้าที่ในการบริหารจัดการอย่างอัตโนมัติเกือบทุกขั้นตอนแทนการปฏิบัติด้วยมือ ตั้งแต่ขั้นตอนการลงทะเบียนเรียนจนถึงขั้นตอนการวัดและประเมินผล การเรียนการสอน

ณรงค์ โพธิ์พุกษานันท์. (2556). ระเบียบวิธีวิจัย. พิมพ์ครั้งที่8. กรุงเทพฯ: บริษัท แอคทีฟ พรินท์ จำกัด. วาโร เฟิงส์สวัสดิ์. (2557). การอภิปรายผลการวิจัย : หัวใจของการวิจัย. วารสารวิทยบริการ, 2557 (15), 74-78. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. (2561). คู่มือการใช้งาน QUIZZ. สืบค้นเมื่อ 21 ธันวาคม, 2561, จาก <http://modps62.lib.kmutt.ac.th/files/Manual QUIZZ.pdf> สุนทร โคตรบรรเทา. (2560). หลักการท าและการเขียนวิทยานิพนธ์และการวิจัย. กรุงเทพฯ: ปัญญาชน. ศุภลักษณ์ จุฑาเครือ. (2559). “การสร้างแบบทดสอบออนไลน์ (e-Testing) ฟรี ที่<https://quizz.com/>”.Multimedai e – News. 2559. (37), 4. <http://muit.mahidol.ac.th/enews/multimedia /download/201611.pdf> อังสุมารินทร์ ภูสีม่วง. (2557). เทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินงานชีวิตของมนุษย์. สืบค้นเมื่อ 21 ธันวาคม, 2561, จาก <https://sites.google.com/site/stangsumarin/assignment-6/thechnologyi-thi-mi-xiththiphkar-danein-chiwit-khxng-mnusy>

การเรียนแบบออนไลน์ (ออนไลน์) <https://www.hotcourses.in.th> (สืบค้นเมื่อวันที่ 25 สิงหาคม 2561) การสอนแบบปกติ (ออนไลน์) <https://bonthiblog.wordpress.com> (สืบค้นเมื่อวันที่ 25 สิงหาคม 2561) จิรัชญา ทิซัดติ. (2550). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความรับผิดชอบทางการเรียนวิชาภาษาไทยที่ได้รับการสอนแบบร่วมมือ แบบ เอส ที เอ ดี (STAD และการสอนแบบปกติ.ปริญญา นิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต,มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ ช านาญ เขากีร์ติพงศ์. (2544). เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างวิธีสอนด้วยบทเรียน คอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายกับวิธีการสอนปกติ เรื่อง อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น.การประชุมเสนอ ผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ณ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. กรุงเทพฯ: ด ารงศักดิ์ ชัยสนธิ . (2546). เศรษฐศาสตร์เบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 3 .กรุงเทพฯ :ส านักพิมพ์วังอักษร บริษัท THAI mooc (ออนไลน์) <https://www.Thaimooc.org-register> (สืบค้นเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2561) ภาวดี ประเสริฐธาก.(2546) เศรษฐศาสตร์จุลภาค. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือ มหาวิทยาลัยรังสิต สุคนธ์ทพย์ สุภาจันทร์. (2557). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการสอนที่ใช้สื่อการสอน E-book และการสอนปกติ.วารสารสถาบันวิจัยฐานสังวร,5(1),1-10. (ออนไลน์) <https://www.mbu/yri/wp-content/uploads> (สืบค้นเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2561) สุริยะ เจริมประชาชนรากร.(2546). หลัก เศรษฐศาสตร์ . กรุงเทพฯ : ส านักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่3/3วิทยาลัย อาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอาหรับ ในภาคเรียนที่1ปีการศึกษา 2563 ทั้งหมด จำนวน 33 คน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อประสมวิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอาหรับ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อวิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz

### วิธีการสร้างเครื่องมือ

สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

- 1.การจัดทำสื่อแบบออนไลน์วิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
  - 1.1. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชาภาษาอาหรับ
  - 1.2. ศึกษาวิธีการจัดทำสื่อวิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 1.3. วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา
  - 1.4. กำหนดจุดประสงค์ทั่วไปจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการ



1.5. กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.6. ดำเนินการจัดทำสื่อวิชาภาษาอาหรับ

ด้วยโปรแกรม Quizizz ตามลำดับของจุดประสงค์การเรียนรู้ ลำดับเนื้อหาและโครงสร้างที่กำหนดไว้

1.7. นำสื่อวิชาภาษาอาหรับ

ด้วยโปรแกรม Quizizz ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คนและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 คน พิจารณา

1.8ปรับปรุงสื่อวิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9นำสื่อวิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz ไปทดลองใช้

1.0 จัดทำสื่อวิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอาหรับ  
ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาภาษาอาหรับ  
เรื่องคำศัพท์ภาษาอาหรับในชีวิตประจำวัน

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือ ตำรา  
และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการจัดการเรียนรู้

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหา  
ตามจุดประสงค์

2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณาเพื่อนำมา  
วิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

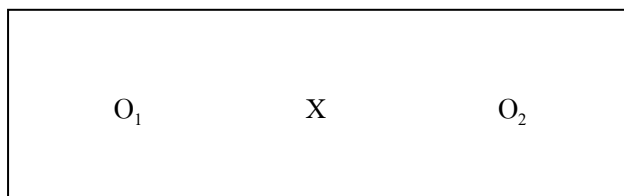
2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.7 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) และค่า  
อำนาจจำแนก (r) โดยพิจารณาว่าข้อใดที่นักเรียนตอบถูกมากตัดออก ข้อใดที่นักเรียนตอบถูกน้อยตัดออก

2.8 นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์นำไปใช้  
ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

**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 power point  
 $O_2$  = การทดสอบหลังเรียน

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการค้าผ่านอินเทอร์เน็ต นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3/2
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการค้าผ่านอินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 3/2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
3. ดำเนินการสอนโดยใช้สื่อประสมวิชาภาษาอังกฤษเรื่องการค้าผ่านอินเทอร์เน็ต นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการค้าผ่านอินเทอร์เน็ต นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3/2 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 (สูตรที่ใช้ในการคำนวณค่าเฉลี่ย (พรรณี ลีกิจวัณณะ, 2551 : 135)

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

เมื่อ  $\mu$  แทนค่าเฉลี่ย

$\sum X$  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

$\sum x$  แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัว

$X$  แทนคะแนนแต่ละตัว

$N$  แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อประสมวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเรื่องการค้าผ่านอินเทอร์เน็ต ด้วยโปรแกรม Quizizz 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

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาสื่อออนไลน์วิชาภาษาอาหรับ เรื่องการคำผ่านอินเทอร์เน็ต ด้วยโปรแกรม Quizizz ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์วิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ในการดำเนินการเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์วิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำสื่อออนไลน์วิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่1สาขาวิชาพาณิชยกรรมวิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 1ปีการศึกษา 2563 แต่ยังไม่เคยเรียนวิชาภาษาอาหรับ มาก่อน และไม่ได้ถูกเลือกให้เป็น กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง จำนวน 3 คน โดยเป็นนักเรียนที่มีผลการเรียน อยู่ในระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน ทั้งนี้เพื่อสังเกตปฏิกิริยา และสอบถามความคิดเห็นปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียนด้วยบทเรียนที่ใช้สื่อวิชาภาษาอาหรับเรื่องการคำผ่านอินเทอร์เน็ต ด้วยโปรแกรม Quizizz เช่น ภาษาที่ใช้มีความเข้าใจหรือไม่ ความชัดเจนของตัวอักษรภาพเหมาะสมหรือไม่ เป็นต้น ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนดังกล่าว สามารถทำคะแนนแบบฝึกหัด ได้คะแนนรวมเท่ากับ4.33 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 43.33 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนนเต็มเท่ากับ 10 คะแนน ปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบได้คะแนนรวมเท่ากับ5.67 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 56.67 ดังนั้น ประสิทธิภาพของสื่อวิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz ที่ใช้สำหรับทดสอบในชั้นตอนนี้จึงเท่ากับ 56.67 ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐานตามเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าสื่อประสมวิชาภาษาอาหรับเรื่องการคำผ่านอินเทอร์เน็ต ด้วยโปรแกรม Quizizz ที่นำมาทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน3คนนี้ยังมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอีกคะแนนผลการทดสอบดังแสดงในตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและคะแนนผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์วิชาภาษาอาหรับโปรแกรม Quizizz ของนักเรียน3 คน

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

2. ผู้วิจัยนำสิ่งที่ค้นพบจากการทดลองใช้สื่อออนไลน์วิชาภาษาอาหรับด้วยโปรแกรม Quizizz กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน3 คน มาทำการปรับปรุงแก้ไข โดยเฉพาะในเรื่องภาพกราฟิกและ

ภาพเคลื่อนไหว ได้จัดทำใหม่ ให้เหมาะสม รวมทั้งการปรับปรุงแก้ไขแบบฝึกหัดท้ายบทของหน่วยการเรียนรู้ให้มีความง่ายขึ้นกว่าเดิม

**ตารางที่ 2** แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด และคะแนนผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
จากการเรียนรู้โดยใช้สื่อวิชาภาษาอังกฤษ  
ด้วยโปรแกรม Quizizz  
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. ผู้วิจัยนำสื่อออนไลน์วิชาภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรม Quizizz ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จากขั้นตอนที่ผ่านมา ไปทดลองใช้อีกครั้งหนึ่ง แต่ครั้งนี้ได้เพิ่มจำนวนนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3

**ตารางที่ 3** แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด และคะแนนผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการค้าผ่านอินเทอร์เน็ตด้วยโปรแกรม Quizizz 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. การทดลองใช้สื่อออนไลน์ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการค้าผ่านอินเทอร์เน็ตด้วยโปรแกรม Quizizz

**ตารางที่ 4** จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียน  
และหลังเรียนโดยใช้สื่อวิชาภาษาอังกฤษ  
ด้วยโปรแกรม Quizizz

คะแนน	ร้อยละ	$\mu$	$\sigma$
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** การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อออนไลน์วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเรื่องการค้าผ่านอินเทอร์เน็ตด้วยโปรแกรม Quizizz

คะแนน	$\mu$	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	8.00	
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.61	0.61

จากตารางที่ 5 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนโดยใช้สื่อออนไลน์วิชาภาษาอังกฤษสำหรับด้วยโปรแกรม Quizizz

มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 0.61 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้ (ตารางภาคผนวกที่ 3)

## สรุปผล

1. ผลการหาประสิทธิภาพสื่อวิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ สื่อออนไลน์ วิชาภาษาอาหรับด้วยโปรแกรม Quizizz พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการการสอนโดยใช้สื่อออนไลน์ วิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

## อภิปรายผล

การพัฒนาสื่อออนไลน์วิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์วิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz พบว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า สื่อออนไลน์วิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ และได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมาทดลองใช้จริง มีความถูกต้องทันสมัย มีเนื้อหาสาระครบถ้วน มีความต่อเนื่อง มีความกระชับรัดกุม และชัดเจนอีกทั้งนักเรียนยังได้รับคำแนะนำวิธีการเรียนรู้จากครูผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ถูกต้องตามขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับ เบญจพรพรรณ ดวงเด่น (2550 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้สื่อประสมในการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมู่บ้านสหกรณ์ 2 พบว่าสื่อประสมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมู่บ้านสหกรณ์ 2 มีประสิทธิภาพ 83.48/83.12

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ สื่อออนไลน์วิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 0.61 คะแนน ทั้งนี้เนื่องมาจากสื่อออนไลน์วิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้มีการศึกษาค้นคว้า และผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความสอดคล้องในการนำสื่อออนไลน์วิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz ไปใช้ สื่อประสมวิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz เป็นสื่อที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายมีเนื้อหาที่ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียนและการมอบหมายงานของครูผู้สอน ที่เกี่ยวข้องเนื้อหาวิชาและแบบฝึกให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติมีความเหมาะสมทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ สุพร วัฒนะประทีป (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการประยุกต์โปรแกรมตารางในงานบัญชี เรื่องการจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรม Quizizz สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการประยุกต์โปรแกรมตารางในงานบัญชี

เรื่องการจัดรูปแบบข้อมูลด้วย Quizizz มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

### ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำสื่อออนไลน์ด้วยโปรแกรม Quizizz ไปใช้
  - 1.1 สามารถนำสื่อออนไลน์ด้วยโปรแกรม Quizizz ไปพัฒนาในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในรายวิชาอื่นๆต่อไป
  - 1.2 สื่อออนไลน์ด้วยโปรแกรม Quizizz สามารถช่วยในการจัดการความรู้ให้บังเกิดผลในการเรียนรู้ในรายวิชาต่างๆ
  - 1.3 สื่อออนไลน์ด้วยโปรแกรม Quizizz มีความทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียนในยุคปัจจุบัน

### บรรณานุกรม

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556, มกราคม – มิถุนายน). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปกร ศึกษาศาสตรวิจัย, 5(1), 7 – 20. ตองเตย คลังเพ็ชรและคณะ. (2558). ปัญหาทางการศึกษาของเดกัไทย. สืบค้นจาก [http://goldenorange\\_blossom.wikispaces.com](http://goldenorange_blossom.wikispaces.com) เภญจวรรณ ชื่นวิเศษ. (2552). การสร้างบทเรียนออนไลน์เรื่องการสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ปิยพล จุพิทักษ์. (2548). การสร้างบทเรียนออนไลน์เรื่องกระบวนการออกแบบและสร้างแอนิเมชัน 2 มิติโดย ใช้ ระบบการจัดการเรียนรู้. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชา ครุศาสตร์เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี พรพรรณ บุญเจริญ. (2548). การสร้างบทเรียนออนไลน์โดยใช้ระบบการจัดการเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การออกแบบหน้าจอบเว็บ. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. พิระพันธ์ เสริมศิริ. (2555). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ผ่านระบบเครือข่าย (e-Learning) วิชาคอมพิวเตอร์พื้นฐาน ง21101 ชื่อหน่วยเรามา ร่วมกันเรียนรู้คอมพิวเตอร์กันดีกว่าชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. สุรินทร์: โรงเรียนจอมพระประชาสรรค์. ภคพร สารรักษ์. (2555). การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียออนไลน์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเรื่อง หลักการทำงานเบื้องต้นของคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศรีสุดาราม. การค้นคว้าอิสระ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร. มนต์ชัย เทียนทอง. (2554). การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี และส านักการศึกษา กรุงเทพมหานคร. (2556). รายงานการวิจัย เรื่อง การศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนผ่านสื่อออนไลน์. คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและ เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. วราลีทองแก้ว. (2556). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี (งานคอมพิวเตอร์) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสวีวิทยา อำเภอสวี จังหวัดชุมพร.



วารุณี บำรุงสวัสดิ์. (2555). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media). กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเรื่องการใช้โปรแกรมตารางคำนวณ Microsoft office Excel 2007 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. นครพนม: สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนอนุบาลนครพนม. ศิริวรรณ อนันต์โท. (2558). องค์ประกอบของE – Learning. สืบค้นจาก <http://www.oocities.org/>

- ชื่องานวิจัย : การแก้ปัญหาพฤติกรรมการใช้คำพูดไม่สุภาพในเวลาเรียน วิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักขายของนักเรียนปวช.3/2 โดยใช้วิธีการให้คำแนะนำ-บอกกล่าว-ชี้แจงด้วยเหตุผล
- ชื่อผู้ทำวิจัย : ว่าที่ร้อยตรีภานุพงศ์ บุสมาน
- ตำแหน่ง : ครูผู้สอนสาขากาชาการตลาต
- วุฒิการศึกษา : ธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการตลาต มหาวิทยาลัยเกริก
- สถานศึกษาที่ติดต่อ : วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ
- ปีที่ทำงานวิจัย : พ.ศ.2563
- ประเภทงานวิจัย : ประเภทที่ 1 วิจัยการเรียนการสอน ( ชั้นเรียน )

### บทคัดย่อ

#### การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อแก้ไขปัญหาพฤติกรรมคำพูดไม่สุภาพในเวลาเรียนของนักเรียน ปวช. 3/2 โดยใช้วิธีการให้คำแนะนำ-ชี้แจง-บอกกล่าวด้วยเหตุและผล รายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักขาย ผ่านเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่กำหนดร้อยละ 80
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมคำพูดไม่สุภาพในเวลาเรียนของนักเรียนปวช.3/2 รายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักขาย **ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่**

นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้นปวช. 3/2 สาขาการตลาต ที่มีปัญหาเรื่องการใช้คำพูดไม่สุภาพในเวลาเรียน จำนวน 15 คน ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพ สาขการตลาต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ

**เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย** ได้แก่ แบบบันทึกการสังเกตการใช้คำพูดไม่สุภาพในระหว่างการเรียนรายวิชา รายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักขาย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ แบบบันทึกการสังเกตการใช้คำพูดไม่สุภาพในระหว่างการเรียน

#### ผลการวิจัย

การแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการใช้คำพูดไม่สุภาพในเวลาเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3/2 สาขาการตลาต จำนวน 15 คน รายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักขาย มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ของในการใช้ภาษาพูดสุภาพเป็นที่ยอมรับของสังคมตามเงื่อนไขที่กำหนดได้ โดยใช้วิธีการให้คำแนะนำ-ชี้แจง-บอกกล่าวด้วยเหตุและผล พบว่ามีนักเรียนผ่านเกณฑ์ คือ ร้อยละ 80 จำนวน 11 คน ได้แก่ นางสาวชลดา เลาะซ่าชู นายศรายุทธ์ แบริอฮีม นายชาคริต ปู่ทอง นายตะวัน หวังเกษม นายตะวัน หวังเกษม นายศรายุทธ์ แบริอฮีม นางสาวชลดา เลาะซ่าชู นายชาคริต ปู่ทอง นายณัฐพงษ์ มะโมติ นายพีระพัฒน์ ยิดนุดดิน นายชายิดชาเล็ม สะเอ็ดอุสมาน นางสาวปณณนุช ไต้ะอาดำ นางสาวแพรทอง จันทร นางสาวกาญจนา โชะะมาลี และนางสาวอลิสลา กลิ่นมาลัย จำนวน 4 คนได้แก่ นายพงศภัค หอระวัง นางสาวจันทิมา สะละกูติง นางสาวณัฐธิญา ปาสะและ และนางสาวนฤมล เลาะหมุด ไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด สำหรับนางสาวณัฐธิญา ปาสะและ ซึ่งมีพฤติกรรมตรงข้ามกับประชากรกลุ่มแรกอย่างชัดเจน ควรที่ต้องทำการศึกษาให้นักเรียนดังกล่าวในเชิงลึกต่อไป

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งระบุไว้ชัดเจนให้มีการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพราะถือว่าเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริงและยั่งยืน (สมภพ สุวรรณรัฐ, มปป. : 1)

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษา การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ (หลักสูตรอิสลามศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551:3) จึงได้จัดจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียน ระดับชั้น ปวช.3/2 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 รายวิชา การพัฒนาบุคลิกภาพนักศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวน 32 คน ในการปฐมนิเทศรายวิชา ได้ดำเนินการชี้แจงต่อนักเรียนทั้งหมด ตามบัญชีรายชื่อถึงวิธีการเรียนการสอน และรวมถึงการเก็บคะแนนต่าง ๆ ในการเรียน ตำรา และอุปกรณ์การเรียน กิจกรรมระหว่างการสอน ส่งเสริมผลักดันให้นักเรียนฝึกทักษะ ร่วมกันฟัง ซักถาม คิด พูด วิเคราะห์ ภายในกลุ่ม แลกเปลี่ยนเรียนรู้และหาบทสรุปกลุ่ม สืบค้นหาคำตอบ/แก้ไขปัญหายากกลุ่มและข้ามกลุ่มอย่างอิสระ เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงทัศนะ แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ นำไปสู่การแก้ปัญหา และหาทางออกในแต่ละกิจกรรม งานมอบหมาย และที่กำหนดให้ กำหนดรูปแบบการจัดการเรียนการสอน และการประเมินผลของผู้เรียน ในสัปดาห์ที่ 1-2 ปรากฏพบว่า นักเรียน ในรายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักศึกษา คือ นายตะวัน หวังเกษม นายณัฐพงษ์ มะโมดี นายพีระพัฒน์ ยิดนุดดิน นายพงศภัค หอระวัง นายชาคริต ปู่ทอง นายศรายุทธ์ แปรอฮีม นายชายิตชาเล็ม สะเอ็ดอุสมาน นางสาวจันทิมา สะละกูติง นางสาวปณญนุช โตะอาดำ นางสาวอลิสลา กลิ่นมาลัย นางสาวกาญจนา โตะมาลี นางสาวนฤมล เลาะหมุด นางสาวแพรทอง จันทร และนางสาวณัฐธิญา ปาสะและ นักเรียนดังกล่าวข้างต้น ซึ่งลงทะเบียนเรียนรายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักศึกษา สาขาการตลาด มีพฤติกรรมการใช้ภาษา คำพูดที่ไม่สุภาพ เช่น ใช้สรรพนามแทนตัวเองว่า“กู” ใช้สรรพนามแทนคู่สนทนาด้วยว่า“มึง” ในเวลาเรียนตลอดทุกคาบที่ได้ทำการสอน และในแต่ละคาบ ขาดความละเอียด และขาดความตระหนัก และส่งผลในในภายภาคหน้า ในการเข้าสังคม ส่วนรวมและในการทำงานต่าง ๆ และอาจส่งผลต่อการดำเนินชีวิตในอนาคตได้

ดังนั้น เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าวข้างต้น งานวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาหาสาเหตุ และหาทางแก้ไขปรับเปลี่ยนพฤติกรรมดังกล่าวข้างต้นของกลุ่มนักเรียนชาย/หญิง จำนวน 15 คน ได้แก่ นายตะวัน หวังเกษม นายณัฐพงษ์ มะโมดี นายพีระพัฒน์ ยิดนุดดิน นายพงศภัค หอระวัง นายชาคริต ปู่ทอง นายศรายุทธ์ แปรอฮีม นายชายิตชาเล็ม สะเอ็ดอุสมาน นางสาวจันทิมา สะละกูติง นางสาวปณญนุช โตะอาดำ นางสาวอลิ

สา กลิ่นมาลัย นางสาวกาญจนา โชะมาลี นางสาวนฤมล เลาะหมุด นางสาวแพรวทอง จันทร และนางสาว ณัฐธิญา ปาสะและ สาขาการตลาด ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ซึ่งเป็นสมาชิกของการร่วมเรียนในห้องเรียน ในการเรียนอย่างมีเป้าหมาย มีเหตุผลและอยู่ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในสังคมห้องเรียนได้ ด้วยวิธีการใช้ การลงมือปฏิบัติจริง ในระหว่างการสอน

### คำถามการวิจัย

1. เพื่อแก้ปัญหาพฤติกรรมการใช้พฤติกรรมการใช้คำพูดไม่สุภาพในเวลาเรียนของนักเรียน ปวช.3/2 รายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักเรียน โดยใช้วิธีการให้คำแนะนำ-ชี้แจง-บอกกล่าวด้วยเหตุและผล ให้ผ่านเกณฑ์การวัดประเมินผลที่กำหนด ร้อยละ 80
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียนต่อสาเหตุที่มาของพฤติกรรมการใช้คำพูดไม่สุภาพและเหมาะสมในเวลาเรียนของนักเรียน ปวช.3/2 รายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักเรียน

### นิยามศัพท์เฉพาะ

การให้คำแนะนำ-ชี้แจง-บอกกล่าวด้วยเหตุและผล หมายถึง แนะนำ แนะนำ ชี้ให้เห็น แสดงออกถึงทางเลือก ข้อมูล ข้อเท็จจริง ฯลฯ เพื่อให้ผู้ที่มาขอคำปรึกษาได้เป็นแนวทางในการตัดสินใจด้วยตนเอง การแนะนำ ไม่ใช่การตัดสินใจแทนไม่ใช่การยุยงส่งเสริมให้เลือกแต่เพียงแต่ทำให้เห็นทางเลือก

พฤติกรรม หมายถึง การกระทำการแสดงออก คำพูด อากัปกิริยา รวมถึงลักษณะสีหน้าท่าทาง ซึ่งบ่งบอกถึงความรู้สึกภายในความชอบหรือไม่ชอบของบุคคล

คำพูดไม่สุภาพ หมายถึง คำพูดที่สื่อความความหมายในแง่ที่ไม่ดี หรือ ฟังไม่ไพเราะ ซึ่งรวมถึงคำที่สื่อเรื่องเพศ การด่าทอ การดูหมิ่น โดยมารยาททางสังคม การใช้คำหยาบเป็นสิ่งที่น่ารังเกียจสังคมส่วนใหญ่ไม่ยอมรับ

### ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้นปีที่ 3/2 สาขาการตลาด ที่มีปัญหาเรื่องการใช้คำพูดไม่สุภาพและเหมาะสมในเวลาเรียน จำนวน 15 คน ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศานนบริหารธุรกิจ

#### 2. ตัวแปร

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ คำพูดไม่สุภาพในเวลาเรียน รายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักเรียน ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาการตลาด

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการใช้คำพูดที่เหมาะสม ในระหว่างการเรียนรายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพและในสังคม

## บทที่ 2

### เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการใช้คำพูดไม่สุภาพในเวลาเรียน วิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักขายของนักเรียนปวช.3/2

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและได้ทำการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำวิจัย ดังนี้

#### 1. การพูดมีความหมาย

การพูดที่ดี คือ การใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง รวมทั้งกิริยาอาการอย่างมีประสิทธิภาพ ถูกต้องตามจรรยา มารยาทและประเพณีนิยมของสังคม เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ความรู้ ประสบการณ์ และความ ต้องการที่เป็นคุณประโยชน์แก่ผู้ฟัง เพื่อให้เกิดการรับรู้และเกิดผลการตอบสนองอย่างสัมฤทธิ์ผลตามความมุ่งหมายของผู้พูด

1.1 ความหมายของการพูด มีนักการศึกษาทั้งไทยและต่างประเทศหลายท่านได้ให้ความหมายของการพูดไว้ ดังนี้ รัตนา ศิริลักษณ์ (2540 : 40) กล่าวว่าทักษะการฟัง -พูด เป็นการสื่อสารทางวาจาของ บุคคล ตั้งแต่สองคนขึ้นไป ซึ่งต่างมีจุดประสงค์ที่จะสื่อสารของตนเอง ผู้ฟังจะต้องตีความในสิ่งที่ผู้พูดต้องการสื่อความหมายและสามารถโต้ตอบได้ด้วยภาษาที่ผู้ฟังสามารถเข้าใจได้ตรงกับความต้องการของผู้พูด เบิร์น (Byrne 1986 : 36) กล่าวว่า การพูดเป็นกระบวนการสื่อสารสองทิศทางที่เกี่ยวข้อง กันระหว่างทักษะการรับสารของผู้ฟังและทักษะการผลิตสารของผู้พูด ผู้พูดจะทำหน้าที่ส่งรหัสเพื่อ สื่อถึงเจตนาและความต้องการ ส่วนผู้ฟังจะเป็นผู้ถอดรหัสของสารนั้น ทั้งนี้โดยอาศัยความรู้ใน เรื่องระบบภาษา เช่น เสียงหนักเบาในคำตลอดจนความเข้าใจภาษาท่าทางของผู้พูดเป็นเครื่องช่วย ให้การตีความสารนั้นตรงตามเจตนาของผู้สื่อ หรืออาจกล่าวสรุปได้ว่าในความเป็นจริง ความสามารถในการพูดเกี่ยวข้องกับการฟังโดยตรง โดยผู้พูดจะทำหน้าที่เป็นผู้ส่งข้อมูลให้กับผู้ฟัง เป็นลักษณะการสื่อสารแบบ 2 ทาง โดยมีการแลกเปลี่ยนบทบาทกันเป็นผู้พูดและผู้ฟัง ฟिनอคคิโอโร และบรัมฟิต (Finochiaro and Brumfit 1983 : 140) กล่าวว่า การพูดเป็นปฏิกริยาที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันระหว่างสิ่งที่พูด สถานการณ์ของการพูด การปรับเปลี่ยนอวัยวะใน การพูดได้ถูกต้องเหมาะสม การใช้คำพูด กฎเกณฑ์ด้านไวยากรณ์ ความหมายและวัฒนธรรมให้ เหมาะสมรวมทั้งการไว ต่อการรับรู้การเปลี่ยนแปลงของคู่สนทนา ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานี้เป็น ปฏิกริยาที่สัมพันธ์กันทั้งทางด้านสมองและร่างกายซึ่งจะต้องเกิดขึ้นอย่างทันทีและพร้อมกัน ใน การพูดนั้นผู้พูดต้องส่งสารโดยใช้ภาษาที่เหมาะสม มีการเน้นเสียง การออกเสียงสูงต่ำรวมทั้ง แสดงสีหน้าท่าทางเป็นเครื่องช่วยในการแสดงความหมายของสิ่งที่พูดถึง ผู้ฟังจะสามารถเข้าใจสาร ที่ผู้พูดส่งและในบางครั้งภาษาพูดอาจจะขาดความสมบูรณ์หรือไม่เป็นไปตามกฎเกณฑ์ไวยากรณ์ ซึ่งตรงกันข้ามกับภาษาที่ใช้ในการเขียนที่ประโยคต่างๆ ต้องสมบูรณ์ถูกต้อง ผู้อ่านจึงจะเข้าใจได้ กล่าวได้ว่า ทักษะการพูดและการพูดเป็นทักษะที่ต่างก็มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน สรุปได้ว่า การพูดหมายถึง การแลกเปลี่ยนข่าวสารซึ่งกันและกันของบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ผู้พูดต้องใช้ถ้อยคำน้ำเสียงรวมถึง กิริยาท่าทางที่ถูกต้องและสื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจ ถึงเนื้อหาและจุดประสงค์ของผู้พูดว่าต้องการที่จะสื่อให้

ผู้ฟังทราบในเรื่องใดจนเป็นที่เข้าใจตรงกัน การพูดจึงจะมีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้น การพูดภาษาอังกฤษ จึงหมายถึง การสื่อสารระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยมีการเลือกใช้สำนวน ถ้อยคำ ภาษา ถูกต้องตามหลักภาษา สามารถสื่อความได้ถูกต้อง เหมาะสมกับสถานการณ์และวัตถุประสงค์ในการสนทนา

1.2 องค์ประกอบของการพูด ออลเลอร์ (Oller 1979 : 320-326) แบ่งองค์ประกอบของการพูดออกเป็น 5 ด้าน คือ 1. สำเนียง 2. คำศัพท์ 3. ไวยากรณ์ 4. ความคล่องแคล่ว 5. สามารถเข้าใจคำพูดผู้อื่น

รูปทอง กว้างสวาสดี (2545 : 18) ได้แยกองค์ประกอบความสามารถทางการสื่อสาร คือ

1. ความสามารถทางด้านไวยากรณ์หรือโครงสร้าง (Grammatical Competence) หมายถึง ความรู้ทางด้านไวยากรณ์หรือโครงสร้างทางด้านภาษา ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์โครงสร้าง ของคำประโยค ตลอดจนการสะกดและการออกเสียง

2. ความสามารถทางด้านสังคม (Socio-linguistic Competence) หมายถึง การใช้คำและโครงสร้างประโยคได้เหมาะสมตามบริบทของสังคม เช่น การขอโทษ การขอบคุณ การถาม ทิศทางและข้อมูลต่างๆ และการใช้ประโยคคำสั่ง เป็นต้น

3. ความสามารถในการใช้โครงสร้างภาษาเพื่อสื่อความหมายด้านการพูด และเขียน (Discourse Competence) หมายถึง ความสามารถในการเชื่อมระหว่างโครงสร้างภาษา (Grammatical Form) กับความหมาย (Meaning) ในการพูดและการเขียนตามรูปแบบและ สถานการณ์ที่แตกต่างกัน

4. ความสามารถในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (Strategic Competence) หมายถึง การใช้เทคนิคเพื่อให้การสื่อสารประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะการสื่อสารด้านการพูด ถ้าผู้พูดมี กลวิธีในการที่จะไม่ทำให้การสนทนานั้นหยุดลงกลางคัน เช่น การใช้ภาษาท่าทาง ( Body Language) การขยายความโดยใช้คำศัพท์ค อื่นที่ผู้พูดนึกไม่ออก เป็นต้น กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของการพูดเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการที่จะทำให้การพูดมีประสิทธิภาพ จากองค์ประกอบหลายด้านดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้เลือกใช้เกณฑ์ของ ออลเลอร์ (Oller 1979 : 320-326) มาเป็นแนวทางในการแบ่งองค์ประกอบของการพูด โดยแบ่ง ออกเป็น

5 ด้าน คือ 1) การออกเสียง 2) คำศัพท์

3) ไวยากรณ์ 4) ความคล่องแคล่ว 5) ความเข้าใจ

ทั้งนี้การพูดที่มีประสิทธิภาพนั้นนอกจากต้องอาศัยองค์ประกอบต่างๆ แล้วผู้พูดควรพูดสื่อ ความหมายให้เหมาะสมกับสถานการณ์และให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการสนทนา

1.3 การพัฒนาทักษะการพูด การพัฒนาทักษะทางการพูดเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นที่จะต้องฝึกฝน ดังที่ เบริน ( Byrne 1986 : 10-11) กล่าวว่า การสอนการพูดจำเป็นต้องฝึกผู้เรียน 2 อย่าง คือ

1.ฝึกในการใช้ส่วนที่คงที่ของภาษา ได้แก่ เสียงและรูปแบบไวยากรณ์และ คำศัพท์

2.โอกาสสำหรับแต่ละคนได้แสดงออก ผู้สอนต้องให้ความสนใจในเรื่องความถูกต้อง และ ความคล่องแคล่วในขั้นที่แตกต่างกันของระดับการเรียนรู้ ในขั้นต้นควรเน้นความถูกต้อง ส่วนในขั้นสูงควรเน้น

ความคล่องแคล่ว การพัฒนาความสามารถในการพูดเป็นบ่อเกิดที่ดีของแรงจูงใจสำหรับผู้เรียน สิ่งที่คุณสอน ควรคำนึง คือ

1. พยายามหาวิธีแสดงต่อผู้เรียนว่าพวกเขา กำลังพัฒนาภาษาตลอดเวลาโดยการจัดกิจกรรมต่างๆเป็นครั้งคราว เช่น เกมหรือการอภิปราย เพื่อให้พวกเขาเห็นว่าพวกเขาสามารถใช้ภาษาได้ มากแค่ไหน
2. ในการฝึกควบคุม นั้นผู้สอนจะต้องเลือกกิจกรรมและแก้ไขข้อผิดพลาดในโอกาสที่เหมาะสมให้ผู้เรียนได้รับการพอใจอยู่เสมอ
3. แสดงให้ผู้เรียนรู้ว่าจะได้สิ่งที่พวกเขา รู้เพียงเล็กน้อยได้อย่างไร บางครั้งพวกเขาไม่สามารถแสดงความคิดเห็นได้เพราะว่าไม่มีภาษาที่แม่นยำอยู่ในใจ จึงจำเป็นต้องใช้การถอดความ และการแสดงออกที่เปลี่ยนแปลง สรุปว่า การพัฒนาทักษะการพูดเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้สอนควรพัฒนาทักษะด้านนี้ให้เกิดแก่ ผู้เรียน โดยฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะด้านการออกเสียง การใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ให้ถูกต้อง และใน ขั้นต้นผู้สอนควรเน้นผู้เรียนในเรื่องของความถูกต้องในการใช้ภาษา ส่วนในขั้นสูงขึ้นไปนั้นผู้สอน ควรให้ผู้เรียนเน้นในเรื่องของความคล่องแคล่วในการสนทนาและให้ผู้เรียนทราบว่าจำเป็นต้องมีการ พัฒนาทางภาษาอยู่ตลอดเวลา

## 2. ทฤษฎีแรงจูงใจ

ความหมายของแรงจูงใจ

แรงจูงใจเป็นคำที่ใช้กันมากแต่บางครั้งก็ใช้กันไม่ค่อยถูกต้อง ความจริงแล้วแรงจูงใจใช้เพื่ออธิบายว่าทำไมอินทรีย์จึงทำการกระทำอย่างนั้นและทำให้เกิดอะไรขึ้นมาบ้าง คำว่า “แรงจูงใจ” มาจากคำกริยาในภาษาละตินว่า “Movere”(Kidd, 1973 : 101) ซึ่งมีความหมายตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “to move” อันมีความหมายว่า “เป็นสิ่งที่โน้มน้าวหรือชักนำบุคคลเกิดการกระทำหรือปฏิบัติการ (To move a person to a course of action) ดังนั้นแรงจูงใจจึงได้รับความสนใจมากในทุก ๆ วงการ

โลเวลล์ (Lovell, 1980 : 109) ให้ความหมายของแรงจูงใจว่า”เป็นกระบวนการที่ชักนำโน้มน้าวให้บุคคลเกิดความมานะพยายามเพื่อที่จะสนองตอบความต้องการบางประการให้บรรลุผลสำเร็จ”

ไมเคิล คอมแจน (Domjan 1996 : 199) อธิบายว่าการจูงใจเป็นภาวะในการเพิ่มพฤติกรรมการกระทำกิจกรรมของบุคคลโดยบุคคลจงใจกระทำพฤติกรรมนั้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การจูงใจเป็นกระบวนการที่บุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าโดยจงใจให้กระทำหรือตื่นรนเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์บางอย่าง ซึ่งจะเห็นได้พฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจเป็นพฤติกรรมที่มีใช้เป็นการตอบสนองสิ่งเร้าปกติธรรมดา ยกตัวอย่างลักษณะของการตอบสนองสิ่งเร้าปกติคือ การขานรับเมื่อได้ยินเสียงเรียก แต่การตอบสนองสิ่งเร้าจัดว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจเช่น พนักงานตั้งใจทำงานเพื่อหวังความดีความชอบเป็นกรณีพิเศษ

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ดิกกินสัน (Dickinson, 1994) ได้กล่าวว่า ภาษาพูด (Orality) ภาษาที่สามารถโน้มน้าวใจได้คือ ภาษาที่มีลักษณะความเป็นภาษาพูดสูง ดิกกินสันศึกษาลักษณะความเป็นภาษาพูดในงานเขียนของ ชนพื้นเมืองทั่วโลก เขาพบว่าทุกวัฒนธรรมใช้การเล่าเรื่องเพื่อโน้มน้าวใจ และเชื่อว่าการเล่าเรื่องมีส่วนสำคัญที่ทำให้การโน้มน้าว

น้ำใจประสบผลสำเร็จ เนื่องจากการเล่าเรื่องมีส่วนทำให้ผู้คนสนใจและ ติดตามเรื่องนั้น ๆ Ref. code: 25605606032331AEZ26 จากการศึกษาของดิกคินสันสามารถสรุปได้ว่า การเล่าเรื่องเป็นส่วนสำคัญในการ โน้มน้าวใจ ซึ่งในการเล่าเรื่องนั้นใช้ความเป็นภาษาพูดสูง หรือกล่าวได้ว่าความเป็นภาษาพูดเป็น ลักษณะที่สำคัญของการโน้มน้าวใจ ทั้งนี้ความคิดของดิกคินสันที่ได้เสนอไว้สอดคล้องกับอง (Ong, 1982, p.37) ที่กล่าวว่า ภาษาที่มีความเป็นภาษาพูดใช้ในการโน้มน้าวใจได้ดี เมื่อใดที่จะมี การโน้มน้าวใจภาษาต้องมีความ เป็นภาษาพูดสูง เมื่อใดก็ตามที่ภาษามีความเป็นภาษาพูดมากก็จะมี พลังในการโน้มน้าวใจมากตามไปด้วย จาก ทรรศนะของดิกคินสันและองในข้างต้นท าให้เห็นว่า ภาษาเป็น องค์ประกอบที่สำคัญในการโน้มน้าวใจ ไม่ว่าจะ เป็นการโน้มน้าวใจด้วยการพูดหรือการโน้มน้าวใจด้วย การเขียนก็จำเป็นต้องใช้ภาษาในการถ่ายทอดเนื้อหา ดังนั้นการศึกษาทำความเข้าใจลักษณะของ ภาษาจึงมีความสำคัญ ในสังคมวิชาการได้มีการศึกษาเรื่องภาษา พูดและภาษาเขียนในมุมมองที่แตกต่างกัน กล่าวคือ มีการศึกษาลักษณะของภาษาพูดและภาษาเขียนโดยมอง ในด้านวิธีการสื่อสาร คือมองว่าสื่อเป็นตัวกำหนดลักษณะภาษาทำให้แบ่งภาษาออกเป็นภาษาที่ใช้เสียงเป็นสื่อ “ภาษาพูด” และภาษาที่ใช้ตัวอักษรเป็นสื่อ “ภาษาเขียน” และอีกมุมมองหนึ่งคือการมองในด้านวัจนลีลา กล่าวคือ ภาษาพูดคือวัจนลีลาแบบพูด และภาษาเขียนคือวัจนลีลาแบบเขียน การแบ่งภาษาตาม ลักษณะวัจน ลีลาทำให้เห็นว่าไม่ว่าภาษาจะใช้เสียงหรือตัวอักษรเป็นสื่อก็สามารถแสดงวัจนลีลาแบบ พูดหรือวัจนลีลาแบบ เขียนได้

ในด้านวิธีการสื่อสาร การมองในแง่วิธีการสื่อสารเป็นการมองว่าภาษาพูดคือภาษาที่สื่อโดย การพูด และภาษาเขียนคือภาษาที่สื่อโดยการเขียน ดังเช่นทรรศนะของ Kay (1977) และคริสตัล (2006) ดังนี้ เคย์ (Kay, 1977 อ้างถึงในจิตติมา มณฑาทศวิน, 2537, น.39) ได้กล่าวถึง ภาษาพูดว่าเป็นภาษาที่ไม่มีเอกภาพใน ตนเอง (Non Autonomous Language) กล่าวคือ การที่เรา จะเข้าใจภาษาพูดได้ต้องอาศัยความรู้ร่วมกัน ระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง และผู้ฟังต้องเข้าใจน้ำเสียง ท่าทาง ของผู้พูด จึงจะเข้าใจความหมายทั้งหมดได้ แต่ สำหรับภาษาเขียน ตัวภาษาเป็นสิ่งที่สื่อความหมาย ของผู้เขียน ฉะนั้นแม้ว่าผู้อ่านจะไม่ได้อยู่ในสถานการณ์ เดียวกันกับผู้เขียนแต่ก็สามารถเข้าใจ ความหมายได้ ภาษาเขียนจึงเรียกว่าเป็นภาษาที่มีเอกภาพในตัวเอง (Autonomous Language) ความแตกต่างข้อนี้เกี่ยวข้องกับความแตกต่างระหว่างสภาวะของการพูด และ สภาวะของการเขียน กล่าวคือ ผู้เขียนและผู้อ่านมักอยู่ห่างไกลกัน และอาจไม่ได้อยู่ร่วมสมัยกัน ฉะนั้นผู้เขียน จึงมี ความจำเป็นที่จะต้องสื่อความหมายทางสำนวนภาษาให้ชัดเจน Ref. code: 25605606032331AEZ27 จะเห็นได้ว่าเคย์มองภาษาพูดและภาษาเขียนในแง่ของวิธีการสื่อสาร เช่นเดียวกับ ได้กล่าวถึงภาษาพูดว่า เป็น การใช้ภาษาที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง แต่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาคือไม่คริสตัล (Crystal, อ้างถึงใน ฉายสิริ พัฒนถาวร, 2551, น.16) คงทน แต่จะไม่ มีความล่าช้า ภาษาพูดมีโครงสร้างประโยคที่ไม่สมบูรณ์ มัก ใช้ภาษาที่ไม่เป็นทางการ มีการใช้คำย่อ คำสแลง และเนื่องจากเป็นการสนทนาที่เห็นหน้ากัน จึงมีการใช้ภาษา ท่าทาง น้ำเสียง ระดับเสียง มีจังหวะในการพูด มีช่วงที่หยุดพูด ซึ่งไม่พบในภาษาเขียน ในส่วนของภาษาเขียน คริสตัลกล่าวว่า เป็นการใช้ภาษาโดยมีพื้นที่ที่จำกัด มีความคงทนถาวร แม้ว่าจะมีความล่าช้าในเรื่องของเวลา ระหว่าง การเขียนและการรับรู้ แต่ก็สามารถอ่านซ้ำอย่างละเอียดได้ ผู้เขียนไม่ทราบว่ผู้อ่านเป็นใครหรือ



บางครั้งอาจคาดเดาได้ ภาษาเขียนเป็นการใช้ภาษาที่ผู้เขียนและผู้อ่านไม่สามารถมองเห็นกันได้ ผู้เขียนจึงมักใช้ภาษาอย่างเป็นทางการ ใช้โครงสร้างประโยคซับซ้อนกว่าภาษาพูด

ในด้านวจนลีลา การศึกษาภาษาพูดและภาษาเขียนในมุมมองของวจนลีลา จะมองว่า ภาษาเขียนคือวจนลีลาแบบเขียน และภาษาพูดคือวจนลีลาแบบพูด โดยไม่ยึดติดกับวิธีการสื่อสาร ผู้ที่มองภาษาพูดและภาษาเขียนในมุมมองของวจนลีลา เช่น ดิกคินสัน (Dickinson, 1994), ออง (Ong, 1982), บราวน์และยูล (Brown and Yule, 1983), อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (1988) และ สุดาพร ลักษณะินยานิน (2000) ดังรายละเอียดต่อไปนี้ ดิกคินสัน (Dickinson, 1994) ได้กล่าวถึงความเป็นภาษาพูด (Orality) ในงานเขียนว่า ในงานเขียนมีทั้งความเป็นภาษาพูดและความเป็นภาษาเขียนแสดงให้เห็นว่าเรา สามารถพูดได้ด้วยการใช้ลักษณะของความเป็นภาษาพูดหรือลักษณะของความเป็นภาษาเขียน และ เราก็สามารถเขียนได้ด้วยการใช้ลักษณะของความเป็นภาษาเขียนหรือลักษณะของความเป็นภาษาพูด ดิกคินสันชี้ให้เห็นว่าในการศึกษาเกี่ยวกับความเป็นภาษาพูด (Orality) และความเป็นภาษาเขียน (Literacy) นั้น “คำศัพท์” ถือเป็นสิ่งที่สำคัญ เนื่องจากคำศัพท์เป็นสิ่งที่สะท้อนความรู้แล้วยังสะท้อน ให้เห็นถึงวัฒนธรรม ค่านิยมทางด้านวัฒนธรรมและทำให้เห็นเกี่ยวกับคนมากมาย และสิ่งหนึ่งที่แสดง ถึงความเป็นภาษาพูดคือการเล่าเรื่อง ซึ่งถือว่าเป็นจุดเด่นของความเป็นภาษาพูด ออง (Ong, 1982) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของความคิดและลักษณะ ภาษาในยุควัฒนธรรมการสื่อสารแบบพูดในช่วงแรกเริ่ม ซึ่งทำให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่าง ความเป็นภาษาพูดและความเป็นภาษาเขียน โดยให้ลักษณะของความเป็นภาษาพูดไว้ดังนี้ Ref. code: 25605606032331AEZ28

1. สำนวนภาษาจะมีลักษณะเพิ่มข้อมูลเข้าไปโดยใช้ประโยคสั้นๆมากกว่าที่จะใช้อินุประโยคขยายประโยคให้ยาวออกไป
2. การเสนอความคิดจะเป็นลักษณะให้เห็นภาพรวมมากกว่าการคิดในเชิงวิเคราะห์
3. ลักษณะความคิดจะเป็นแบบกระจัดกระจายมากกว่ามีการเรียบเรียงที่เป็นระบบ
4. การแสดงความคิดจะเป็นไปในลักษณะอนุรักษ์นิยม
5. สิ่งที่น่าเสนอใกล้ชิดกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์
6. ถ้อยคำมีน้ำเสียงแสดงออกทางอารมณ์
7. มีลักษณะเน้นย้ำและเน้นการมีส่วนร่วมมากกว่าการให้ข้อมูลแบบ ตรงไปตรงมา
8. ความหมายของถ้อยคำมีการปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ต่าง ๆ
9. เกี่ยวข้องกับเรื่องใกล้ตัวที่เป็นสถานการณ์จริงมากกว่าเรื่องไกลตัวที่เป็นนามธรรม บราวน์และยูล (Brown and Yule, 1983) ได้อธิบายลักษณะของภาษา พูดและภาษาเขียน โดยแสดงลักษณะ
10. ประการที่มักพบในภาษาพูด เช่น ภาษาพูดจะมีโครงสร้าง ประโยคซับซ้อนน้อยกว่าภาษาเขียน มักละคำเชื่อมประโยค ไม่ใช้คำขยายมาก มีการเรียบเรียง ประโยคแบบไม่ต่อเนื่อง มีการใช้รูปภาษาถิ่นความหลายครั้ง และมักใช้คำซ้ำบ่อย ๆ นอกจากนี้ ภาษาพูดยังสามารถสื่อสารโดยใช้วจนลีลา ในขณะที่ภาษาเขียนจะมีโครงสร้างทางไวยากรณ์ที่ สมบูรณ์และค่อนข้างซับซ้อน มีการเรียบเรียงประโยคอย่างถูกต้องสมบูรณ์ และมีการใช้เครื่องหมาย วรรคตอนต่าง ๆ ที่ไม่มีในภาษาพูด เป็นต้น

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการ

#### ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

นักเรียนชาย/หญิง ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช. 3/2 รายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักศึกษา ที่ลงทะเบียนเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

#### กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชาย/หญิง ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช. 3/2 รายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักศึกษา จำนวน 15 คน ได้แก่ คือนายตะวัน หวังเกษม นายณัฐพงษ์ มะโมติ นายพีระพัฒน์ ยินนุดดิน นายพงศภัค หอระวัง นายชาคริต บุษทอง นายศรายุทธ์ แบริอฮิม นายชานิตชาเลิศ สะเอ็ดอุสมาน นางสาวจันทิมา สะละกูติง นางสาวปณยุช โต๊ะอาดำ นางสาวอลิสสา กลิ่นมาลัย นางสาวกาญจนา โช๊ะมาลี นางสาวนฤมล เกาะหมุด นางสาวแพรทอง จันทรและนางสาวณัฐธิญา ปาสะและ สาขาการตลาด ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

#### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

##### เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

1. ภาระงานที่มอบหมาย
2. เงื่อนไข
3. ร้อยละ

#### วิธีการสร้างเครื่องมือ

1. การสร้างแบบบันทึกการพูด/สนทนา
2. สร้างแบบการให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษานักเรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียน โดยการให้คำแนะนำที่หลากหลายที่หลากหลาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
  - 2.1 แบบบันทึกการพูด
  - 2.2 แบบบันทึกการการอบรม/การให้คำแนะนำ

#### รูปแบบในการทำการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยในชั้นเรียน แก่ไขพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือในเวลาเรียน โดยใช้วิธีการให้คำแนะนำ-ชี้แจง-บอกกล่าวด้วยเหตุและผล ในระหว่างการเรียนด้วยความภาคภูมิใจในตัวนักเรียนเอง กับภาระงานหรือผลงานที่ตนเองกระทำสำเร็จ และวิธีการประเมินผลงาน อัตราการส่งตามเงื่อนไขที่กำหนด ใน

จำนวนนักศึกษา จำนวน 15 คน ได้แก่ นายตะวัน หวังเกษม นายณัฐพงษ์ มะโมตี นายพีระพัฒน์ ยินนุดดิน นายพงศภัค หอระวัง นายชาคริต ปู่ทอง นายศรายุทธ์ แบริอฮีม นายชายิตชาเลิศ สะเอ็ดอุสมาน นางสาวจันทิมา สะละกูดิง นางสาวปุณยนุช โต๊ะอาดำ นางสาวอลิสา กลิ่นมาลัย นางสาวกาญจนา โชะมะลี นางสาวนฤมล เลาะหมุด นางสาวแพรทอง จันทร และนางสาวณัฐธิญา ปาสะและ สาขาการตลาด ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 มีการใช้เกณฑ์ร้อยละประเมิน โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ชี้แจงให้นักเรียนทราบ
2. บอกเหตุผลความจำเป็นและความสำคัญของการใช้ภาษา คำพูดให้แต่ละคน
3. สังเกตและบันทึกพฤติกรรม
4. สืบค้นหาคำตอบ/แก้ไขปัญหา
5. ผู้สอนเข้าช่วยเหลือ แก้ปัญหาและหาทางออกให้ คำแนะนำหรือช่วยเหลือนำไปสู่การแก้ปัญหา
6. สร้างเครื่องมือเพื่อวัดผลในการทำวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย
  - แบบบันทึกการสังเกต/แบบบันทึกการให้คำแนะนำ
  - ร้อยละ
7. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผล เพื่อสรุปและเขียนรายงาน

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยใช้วิธีการให้คำแนะนำ-ชี้แจง-บอกกล่าวด้วยเหตุและผลให้นักเรียน จำนวน 15 คน ในสัปดาห์ที่ 3-10 ตั้งแต่วันที่ 25 พ.ย.63-17 ม.ค.64 ของภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ซึ่งประชากรแต่ละคนจะถูกเฝ้าสังเกตพฤติกรรมการใช้คำพูดในระหว่างทำการวิจัยและจะได้รับการให้คำแนะนำ-ชี้แจง-บอกกล่าวด้วยเหตุและผล ในแต่ละครั้งที่เข้าเรียนได้แก่ นายตะวัน หวังเกษม นายณัฐพงษ์ มะโมตี นายพีระพัฒน์ ยินนุดดิน นายพงศภัค หอระวัง นางสาวจันทิมา สะละกูดิง นางสาวปุณยนุช โต๊ะอาดำ นางสาวอลิสา กลิ่นมาลัย นางสาวกาญจนา โชะมะลี นางสาวนฤมล เลาะหมุด นางสาวแพรทอง จันทรและนางสาวณัฐธิญา ปาสะและ

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัย ได้ดำเนินการดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือร้อยละ ของการบันทึกที่ได้จากการในการวิจัยครั้งนี้ ผู้ทำการวิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้
  - 1.1 คิดจากจำนวนนักเรียนที่แสดงคำพูดตามระยะเวลาที่กำหนด โดยคิดคำนวณเป็นร้อยละ ของการแสดงผลพฤติกรรมในเวลาระหว่างการเรียนตามกำหนดระยะเวลา และนอกห้องเรียน
  - 1.2 นำค่าสถิติร้อยละ ในการส่งงานแต่ละสัปดาห์มาวิเคราะห์ผลของผู้เรียนที่ส่งงานตามเวลาว่ามีการพัฒนาพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้นหรือไม่ มีผลการเรียนดีขึ้นหรือไม่ โดยใช้สูตรการคำนวณ ดังนี้
2. สูตรการคำนวณร้อยละ (หาค่าแต่ละสัปดาห์)

สามารถคำนวณได้จากสูตร

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนข้อมูลที่บันทึกได้} \times 100}{\text{จำนวนตัวอย่าง}}$$

การคำนวณเพื่อเปรียบเทียบ ในแต่ละครั้งมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักศึกษาไปในทางที่ดีขึ้น คิดเป็นกี่เปอร์เซ็นต์/ ครั้ง โดยการนำสูตรการคำนวณ ดังนี้

$$\text{ค่าร้อยละ} = n / N \times 100$$

เมื่อ n คือ จำนวนที่ต้องการเปรียบเทียบ

เมื่อ N คือ จำนวน ข้อมูลทั้งหมด

#### สูตรการคำนวณค่าเฉลี่ย (หาค่าแต่ละสัปดาห์)

สามารถคำนวณได้จากสูตร

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

3. การคำนวณเพื่อเปรียบเทียบในแต่ละครั้งนักเรียนมีผลเฉลี่ยของคะแนนจากการส่งงานเพิ่มขึ้นหรือไม่ คิดคะแนนเฉลี่ยเป็นกี่คะแนน/ครั้ง โดยการนำสูตรการคำนวณดังนี้

เมื่อ  $\bar{x}$  คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

$\sum x$  คือ ผลบวกของข้อมูลทุกค่า

n คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

ตารางแสดง บันทึกพฤติกรรมคำพูดไม่สุภาพ

ที่	ชื่อ สกุล	ครั้งที่	ครั้งที่	ครั้งที่	ครั้งที่	ครั้งที่	ครั้งที่	ครั้งที่	ครั้งที่	ร้อยละ
		1	2	3	4	5	6	7	8	
		25 พ.ย.63	29 พ.ย.63	2 ธ.ค.63	6 ธ.ค.63	16 ธ.ค.63	23 ธ.ค.63	10 ม.ค.64	17 ม.ค.64	
1	นางสาวชลดา เลาะข้าชู				/					12.50
2	น.ส.ณัฐธิญา ปาสะและ		/	/	/	/	/	/	/	87.50
3	น.ส.นฤมล เลาะหมุด	/	/	/	/	/	/	/		87.50
4	นายศรายุทธ์ แปรอฮิม				/					12.50
5	นายพงศภัค หอระวัง	/	/	/	/	/	/	/	/	100.00
6	นายตะวัน หวังเกษม				/					12.50
7	นายณัฐพงษ์ มะโมติ			/						12.50
8	นายพีระพัฒน์ ยิดนุดดิน			/				/		25.00
9	นายชาคริต ปู่ทอง				/				/	25.50
10	นายชายิตชาเล็ม สะเอ็ด	/		/				/		37.50
11	น.ส.จันทิมา สะละกูดิง		/	/	/	/	/	/	/	87.50
12	น.ส.ปุณยนุช โตะอาดำ							/	/	25.00
13	น.ส.อลิสสา กลิ่นมาลัย			/						12.50
14	น.ส.กาญจติมา ไช้ะมาลี	/		/				/		37.50
15	น.ส.แพรทอง จันทร	/		/				/		37.50
	<b>รวม</b>	5	4	10	8	4	4	9	5	
	<b>ร้อยละ</b>	33.3	26.5	66.6	53.0	26.5	26.5	60.0	33.3	

จากตารางบันทึกพฤติกรรมการใช้คำพูดไม่สุภาพของนักเรียนชาย/หญิง โดยใช้วิธีการให้คำแนะนำ-ชี้แจง-บอกกล่าวด้วยเหตุและผลในการสอน เพื่อค้นหาสาเหตุ เพื่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้คำพูดที่ไม่สุภาพ ในระหว่างเรียน ไม่สุภาพและเหมาะสม รายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ระหว่างการดำเนินการทำการวิจัย สัปดาห์ที่ 3 - สัปดาห์ที่ 10 ปรากฏดังนี้

นักเรียนเข้าเรียน มีจำนวน 15 คน พฤติกรรมการใช้คำพูดไม่สุภาพในเวลาเรียนปรับเปลี่ยนไปในทาง ที่พึงพอใจ วิชา การพัฒนาบุคลิกภาพนักเรียน ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนด ร้อยละ 80 จำนวน 11 คน นักเรียน จำนวน 4 คน ได้แก่ นายพงศภัค หอระวัง นางสาวจันทิมา สะละกูดิง นางสาวณัฐธิญา ปาสะและ และนางสาวนฤมล เลาะหมุด มีผลประเมินค่าได้ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 80 มีพฤติกรรมการใช้คำพูดที่

ไม่สุภาพ และท่าทางอาการเหมือนไม่ใส่ใจต่อวิธีการให้คำแนะนำ ชี้แจงบอกกล่าวด้วยเหตุและผล เหมือนจะรับฟัง และยังมีพฤติกรรมคงเดิม คือนางสาวณัฐธิญา ปาสะและ มีพฤติกรรมเปลี่ยนไปในทางที่เป็นลบ ไม่สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด เกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 80

**บันทึกการให้คำแนะนำ-ชี้แจง-บอกกล่าวด้วยเหตุและผล**  
**ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 (สัปดาห์)**

ที่	ชื่อ สกุล	ที่ 1	ที่ 2	ที่ 3	ที่ 4	ที่ 5	ที่ 6	ที่ 7	ที่ 8	ที่ 9	ที่ 10
		12 พ.ย.	19 พ.ย.	25 พ.ย.	29 พ.ย.	2 ธ.ค.	6 ธ.ค.	16 ธ.ค.	23 ธ.ค.	10 ม.ค.	17 ม.ค.
1	นางสาวชลดา เลาะข้าชู	/	/				/				
2	น.ส.ณัฐธิญา ปาสะและ	/	/		/	/	/	/	/	/	/
3	น.ส.นฤมล เลาะหมุด	/		/	/	/	/	/	/	/	
4	นายศรายุทธ์ แปรอฮิม	/	/				/				
5	นายพงศภัค หอระวัง			/	/	/	/	/	/	/	/
6	นายตะวัน หวังเกษม	/	/				/				
7	นายณัฐพงษ์ มะโมดี		/			/					
8	นายพีระพัฒน์ ยิดนุดดิน					/				/	
9	นายชาคริต ปู่ทอง		/				/				/
10	นายชายิตชาเลียม สะเอ็ด	/	/	/		/				/	
11	น.ส.จันทิมา สะละกูติง	/			/	/	/	/	/	/	/
12	น.ส.ปุณยนุช โต้ะอาดำ	/	/							/	/
13	น.ส.อลิสสา กลิ่นมาลัย	/	/			/					
14	น.ส.กาญจนา โส๊ะมาลี	/	/	/		/				/	
15	น.ส.แพรทอง จันทร์			/		/				/	

จากตารางบันทึกการใช้คำพูดไม่สุภาพในระหว่างเรียน พบว่า ปัญหาการใช้คำพูดที่ไม่สุภาพในเวลาระหว่างการเรียน รายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักเรียน ของนักเรียนชาย/หญิง โดยโดยใช้วิธีการให้คำแนะนำ-ชี้แจง-บอกกล่าวด้วยเหตุและผล ประกอบการสอน

พูดคุย ให้โอกาส เวลา เพื่อค้นหาสาเหตุ เพื่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การใช้คำพูดที่ไม่สุภาพในเวลาระหว่างเรียน ในรายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ระหว่างการดำเนินการวิจัย สัปดาห์ที่ 3 – 10 สามารถระบุสาเหตุที่ของปัญหาดังนี้

1. นักเรียนมีความเคยชินในการใช้คำพูดไม่สุภาพในกลุ่มเพื่อนอยู่เป็นประจำ
2. นักเรียนขาดความตระหนักต่อการใช้คำพูดในเวลาและสถานที่ที่ต่างกัน

3. นักเรียนไม่สนใจว่าใครจะคิดอย่างไร
4. ไม่ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเดิมๆ

จากสาเหตุข้างต้นใช้วิธีการเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมคือ

1. ให้คำปรึกษากับนักเรียน นายพงศภัค หอระวัง นางสาวจันทิมา สะละกูติง นางสาวณัฐธิญา ปาสะและ และนางสาวนฤมล เลอะหมุด เพื่อหาทางออกของปัญหา
2. แนะนำนายพงศภัค หอระวัง นางสาวจันทิมา สะละกูติง นางสาวณัฐธิญา ปาสะและ และนางสาวนฤมล เลอะหมุด บอกกล่าวเพื่อชี้แจงแจ้งเรื่องผลเสียต่อการขาดเรียนในคาบรายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักเรียนให้นักเรียนทราบ
3. สังเกต/บันทึก

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ของในการใช้ภาษาพูด สุภาพเป็นที่ยอมรับของสังคมตามเงื่อนไขที่กำหนดได้ โดยใช้วิธีการให้คำแนะนำ-ชี้แจง-บอกกล่าวด้วยเหตุและผล พบว่ามีนักเรียนผ่านเกณฑ์ คือ ร้อยละ 80 จำนวน 11 คน ได้แก่ นางสาวชลดา เลอะชำชู นายศรายุทธ์ แบริอฮีม นายชาคริต ปูทอง นายตะวัน หวังเกษม นายตะวัน หวังเกษม นายศรายุทธ์ แบริอฮีม นางสาวชลดา เลอะชำชู นายชาคริต ปูทอง นายณัฐพงษ์ มะโมติ นายพีระพัฒน์ ยิตนุดดิน นายชಾಯิตชาเลียม สะเอ็ดอูสมาน นางสาวปณญนุช โต๊ะอาดำ นางสาวแพรทอง จันทร นางสาวกาญจนาธิมา โชะะมาลี และนางสาวอลิสสา กลิ่นมาลัย พบว่ามีนักเรียนผ่านเกณฑ์ คือ ร้อยละ 80 จำนวน 4 คน ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนในจำนวนดังกล่าวข้างต้นขาดความกระหมก ใส่ใจ ต่อการมีมารยาททางสังคม มิได้ให้ความสำคัญกับสายตา ความรู้สึกของคนที่ใช้ชีวิตในสังคมร่วม ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดทั้งที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำตามขั้นตอนเดียวกัน ส่วนกลุ่มนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ดังกล่าว ได้แก่ นายพงศภัค หอระวัง นางสาวจันทิมา สะละกูติง นางสาวณัฐธิญา ปาสะและ และนางสาวนฤมล เลอะหมุด ไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และต้องได้รับการพัฒนาบุคลิกภาพด้านพฤติกรรมการใช้ภาษาพูดในสังคมต่อไป สำหรับนางสาวณัฐธิญา ปาสะและ ซึ่งมีพฤติกรรมตรงข้ามกับประชากรกลุ่มแรกอย่างชัดเจน ซึ่งมีพฤติกรรมกริยาทำทางแปลกๆ บางครั้งมีลักษณะเหมือนไม่เข้าใจในคำแนะนำ ชี้แจงด้วยเหตุและผล สังเกตจากการ สนทนาหรือขณะให้คำปรึกษา และแนะนำ ผู้ทำการวิจัยต้องใช้ความพยายามเกินปกติหรืออาจมีเวลาทำการวิจัยในเวลานที่น้อยไป มีบางสิ่งบางอย่างที่ต้องทำการศึกษานักเรียนดังกล่าวในเชิงลึกต่อไป

งานวิจัยการแก้ปัญหาพฤติกรรมการใช้คำพูดไม่สุภาพในเวลาเรียนของนักเรียน ปวช. 3/2 โดยใช้วิธีการให้คำแนะนำ-ชี้แจง-บอกกล่าวด้วยเหตุและผล รายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพนักเรียน การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียน ปวช. 3/2 โดยใช้วิธีการให้คำแนะนำ-ชี้แจง-บอกกล่าวด้วยเหตุและผล ฉบับนี้ มี

จุดมุ่งหมาย เพื่อให้ให้นักเรียน สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การใช้คำพูด ในเวลาเรียนของนักเรียน ประชาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้นปีที่ 3/2 สาขาการตลาด การร่วมชั้นเรียนด้วยความภาคภูมิใจของนักเรียน การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ มีอาจสำเร็จลุล่วงไปได้หากปราศจากความร่วมมือจากนักเรียน และวิทยาลัย อาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จนนงานวิจัยการแก้ปัญหาพฤติกรรมการใช้แก้ปัญหาพฤติกรรมการใช้คำพูดไม่ สุภาพในเวลาเรียนของนักเรียน ปวช. 3/2 โดยใช้วิธีการให้คำแนะนำ-ชี้แจง-บอกกล่าวด้วยเหตุและผล

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากการวิจัยพบว่า

1. อาจารย์ที่ปรึกษาควรติดตามปัญหาของนักเรียนในความปกครองของตนด้วยความกระตือรือร้นและ เร่งด่วน คือ นางสาวชลดา เลาะชำชู นายศรายุทธ์ แบริอฮีม นายชาคริต ปู่ทอง และนายตะวัน หวังเกษม
2. ควรประสานผู้ปกครองโดยด่วนเพื่อเร่งรีบหาทางแก้ไขปัญหา
3. สังเกตในเชิงลึกสืบค้น เพื่อต้องการค้นพบปัจจัยอื่นๆ อันส่งผลให้นางสาวชลดา เลาะชำชู นาย ศรายุทธ์ แบริอฮีม นายชาคริต ปู่ทอง และนายตะวัน หวังเกษม มีพฤติกรรมตรงกันข้ามกับร้อยละ 50 ของกลุ่มตัวอย่างทำวิจัย
4. ควรจัดให้มีการส่งต่อเพื่อการแก้ปัญหายังเป็นรูปธรรม
5. ติดตามผลอย่างใกล้ชิด
6. กระทำการศึกษาในเชิงลับเพื่อพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียนที่พึงประสงค์ของสังคมต่อไป

### ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ค้นหาสาเหตุที่จริงของปัญหา
2. ควรพัฒนาบุคลิกภาพในภาพรวมของสถานศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม
3. ขยายเวลาในการทำวิจัย
4. ทุกฝ่ายร่วมมือแก้ไขปัญหายังจริงจัง





ชื่อผลงานวิจัย	การจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563
ชื่อผู้วิจัย	เมทินี อิมามิ
ตำแหน่ง	ครูผู้สอน
วุฒิการศึกษา	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร
ชื่อสถานศึกษา/ที่ทำงาน	วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ
เบอร์โทรศัพท์	064-9835429
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	พ.ศ. 2563
ประเภทงานวิจัย	ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี กับเกณฑ์ร้อยละ 80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐาน 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี รูปแบบวิจัยเป็นวิจัยเชิงทดลองใช้กลุ่มเป้าหมายกลุ่มเดียวไม่มีกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ จำนวน 13 คน ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน เรื่องบัญชีต้นทุนมาตรฐาน แบบทดสอบทักษะการเรียนรู้การคำนวณต้นทุนมาตรฐานระหว่างเรียนและหลังเรียน แบบประเมินความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ผลการวิจัยการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐาน พบว่า 1) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐาน หลังเรียนสูงกว่าระหว่างเรียนมีค่าเท่ากับร้อยละ 90 คะแนนก่อน

เรียนค่าเฉลี่ย 8.07 ( $\sigma = 1.23$ ) หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.00 ( $\sigma = 1.01$ ) แสดงว่าสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80  
2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการวัดทักษะการเรียนรู้พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเท่ากับ 2.93 คะแนน 3) ผลประเมินความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ออนไลน์วิชาการบัญชี  
ต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐาน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.86 อยู่ในระดับมาก

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญ

จากสภาพปัจจุบันการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนเพื่อปรับตัวให้เข้ากับวิถีชีวิตแบบใหม่ (New normal) โดยเฉพาะสถาบันการศึกษาที่ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนแบบปกติได้ การจัดการเรียนการสอนออนไลน์เป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ องค์กรประกอบในการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา สื่อการเรียนการสอน กระบวนการเรียนรู้ ระบบการติดต่อสื่อสาร ระบบเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ การวัดผลประเมินผล เทคนิควิธีการต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย (ที่มา วิทยา วาโย อภริตี เจริญนุกูล ฉัตรสุตา กานกายนต์ , จรรยา คนใหญ่ :2563)และเกิดการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ทั้งผู้สอนในฐานะโค้ชชิ่ง และผู้เรียนเป็นผู้ตอบสนองการเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาเพิ่มมากขึ้น ในอดีตที่ผ่านมาจะจัดการเรียนรู้อบรมหรือทักษะการบันทึกบัญชีจะใช้โดยการเขียนโดยใช้แบบฝึกทักษะเขียนลงสมุดบัญชี เมื่อไม่สามารถโต้ตอบในชั้นเรียนได้ ปรับเปลี่ยนมาเป็นการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพื่อให้ศึกษามีทักษะการเรียนรู้เพิ่มขึ้นทั้งด้านเนื้อหา ทักษะ และการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสามารถและความแตกต่างของผู้เรียน เน้นกระบวนการคิด การลงมือปฏิบัติ ทดลองทำ ประเมินผลงาน และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและบูรณาการคุณธรรมจริยธรรมค่านิยมและคุณลักษณะ ที่พึงประสงค์สอดคล้องกับมาตรฐานการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2561 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ขึ้น เพื่อพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนต่อไป

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 กับเกณฑ์ร้อยละ 80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางออนไลน์ด้านความสามารถทางทักษะการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐาน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการ บัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563

#### ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 13 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่การจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการ บัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐาน

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถด้านทักษะการเรียนรู้ และความพึงพอใจของผู้เรียนจากการเรียนรู้ทางออนไลน์

#### คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทางเรียนรู้ทางออนไลน์ ประกอบด้วย การเรียนรู้ผ่าน แอปพลิเคชัน กลุ่มไลน์ google meet /google Classroom บูรณาการ ร่วมกับการใช้สื่อ Power Point และโปรแกรมเอ็กเซลในการแสดงหน้าจอผ่านหน้าจอเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยในการคำนวณและการบันทึกบัญชี เรื่องต้นทุนมาตรฐาน ทั้งเนื้อหาทฤษฎี และปฏิบัติการคำนวณ ต้นทุนมาตรฐาน

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถทางการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อให้มีผลการเรียนรู้ สูงขึ้น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านทฤษฎีความรู้ 2) ด้านทักษะการปฏิบัติ และ 3) การนำเทคโนโลยีประยุกต์ใช้

บัญชีต้นทุน 2 หมายถึงรายวิชาในสาขาวิชาการบัญชีที่ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับระบบบัญชีต้นทุน ช่วง ระบบบัญชีต้นทุนมาตรฐาน ผลสัมฤทธิ์ร่วมผลสัมฤทธิ์พลอยได้ การใช้ข้อมูลต้นทุนเพื่อการวางแผน และควบคุมของฝ่ายบริหาร

ต้นทุนมาตรฐาน หมายถึง ค่าใช้จ่ายที่กำหนดขึ้นล่วงหน้าอย่างมีหลักเกณฑ์ ณ ระดับการผลิตที่มีประสิทธิภาพซึ่งจะกำหนดเป็นต้นทุนต่อหน่วยโดยศึกษาเรื่องการคำนวณต้นทุนมาตรฐาน วัตถุประสงค์ใช้ไป ประสิทธิภาพแรงงาน และค่าใช้จ่ายการผลิต

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาบัญชีต้นทุน 2 เรื่องบัญชีต้นทุน มาตรฐานของนักศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัย อาชีวศึกษาศาสตร์บริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. สภาพทั่วไปของสถานศึกษา
2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้
3. การจัดการเรียนการสอนทางออนไลน์
4. องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1.สภาพทั่วไปของสถานศึกษา

##### ข้อมูลทั่วไปของสถานศึกษา

ชื่อสถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสตร์บริหารธุรกิจ เดิมชื่อโรงเรียนศาสนบริหารธุรกิจศึกษา ได้รับอนุญาตให้จัดตั้ง ปี พ.ศ. 2550 และได้เปลี่ยนชื่อเป็น วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสตร์บริหารธุรกิจ เมื่อวันที่ 26 เมษายน 2555 ปัจจุบันตั้งอยู่เลขที่ 73 หมู่ที่ 9 ถนนมิตรไมตรี แขวงหนองจอก เขตหนองจอก จังหวัดกรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10530 โทรศัพท์ 02-543-1229 ,02-9896434 โทรสาร 02-543-1229 E-mail.....sasana\_50@yahoo.co.th www.sasana.ac.th ตั้งอยู่ในเขตพื้นที่ การศึกษาจังหวัดกรุงเทพมหานคร เขต 2 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

#### 2.แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้

คิมเบิล ( Kimble , 1964 ) การเรียนรู้ เป็นการเปลี่ยนแปลงค่อนข้างถาวรในพฤติกรรม อันเป็นผลมาจากการฝึกที่ได้รับการเสริมแรง

ฮิลการ์ด และ เบาเวอร์ (Hilgard & Bower, 1981) การเรียนรู้ เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม อันเป็นผลมาจากประสบการณ์และการฝึก ทั้งนี้ไม่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมที่เกิดจากการตอบสนองตามสัญชาตญาณ ฤทธิ์ของยา หรือสารเคมี หรือปฏิกิริยาสะท้อนตามธรรมชาติของมนุษย์

คอนบาค ( Cronbach ) การเรียนรู้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลง อันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลประสบมา

โรเบิร์ต กาย (Robert Gagne) เป็นนักปรัชญาและจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกา (1916-2002)ได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการสอน คือ ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Condition of Learning)

โดยทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ จัดอยู่ในกลุ่มผสมผสาน (Gagne's eclecticism) ซึ่งเชื่อว่าความรู้มีหลายประเภท บางประเภทสามารถเข้าใจได้อย่างรวดเร็วไม่ต้องใช้ความคิดที่ลึกซึ้ง

### 3.การจัดการเรียนการสอนออนไลน์

กฤษณา สิกขมาน (2554) กล่าวว่า การเรียนการสอนออนไลน์ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มีการออกแลต การเรียนการสอนไว้อย่างเป็นระบบ มีการกำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายการจัดการเรียนการสอนไว้อย่างชัดเจนตามหลักทฤษฎีทางการศึกษา หลักการเรียนรู้และจิตวิทยาการศึกษา การถ่ายทอดความรู้ การนำเสนอเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการถ่ายทอดกลยุทธ์การสอนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศการสื่อสารเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้

การเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online learning) (ทักษะครูกับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ยุคใหม่/site google.com) จะเป็นการเรียนรู้ผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยอยู่ในรูปแบบของคอมพิวเตอร์ เป็นการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ บวกเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สร้างการศึกษาที่มีปฏิสัมพันธ์คุณภาพสูง โดยไม่จำเป็นต้องเดินทาง เกิดความสะดวกและเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ทุกสถานที่ ทุกเวลา เป็นการสร้างการศึกษาตลอดชีวิตให้กับประชากรการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยการใช้ E-mail, Chat, Social Network เป็นต้น ช่องทางการเรียนรู้ประกอบด้วย LINE Google Meet Google Classroom Google Drive และมีการประยุกต์โปรแกรมอื่นร่วมด้วย

### 4. องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

การจัดการเรียนการสอนออนไลน์เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานองค์ความรู้ร่วมกับนวัตกรรม การเรียนรู้และเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีรูปแบบการสอนที่หลากหลาย องค์ประกอบของการสอนออนไลน์สรุปได้ดังนี้ (อ้างถึง วิทยา วาโย อภิรดี เจริญนุกูล ฉัตรสุดา กานกายนต์ , จรรยา คนใหญ่ :2563)

- 1.ผู้สอน (Instructor) เป็นผู้ถ่ายทอดเนื้อหา องค์ความรู้ต่าง ๆ ให้กับผู้เรียน
- 2.ผู้เรียน (Student) เป็นผู้รับเนื้อหาและองค์ความรู้จากผู้สอน ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องมีความพร้อมในด้านการใช้เทคโนโลยีและสารสนเทศ การเท่าทันสื่อ ( Digital Literacy)
- 3.เนื้อหา (Content) เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การเรียนการสอนบรรลุตามวัตถุประสงค์
- 4.สื่อการเรียนและแหล่งเรียนรู้ (Instructional Media & Resources) สื่อการสอนที่ดีจะมีส่วนช่วยทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดี
- 5.กระบวนการจัดการเรียนรู้ (Learning process) Learning process) เป็นกระบวนการออกแบบการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนตามหัวข้อ วัตถุประสงค์ เนื้อหา สื่อการสอน กิจกรรมการเรียน วิธีการวัดผล ประเมินผลโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
- 6.ระบบการติดต่อสื่อสาร (Communication System) มีส่วนสำคัญทำให้การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ประสบความสำเร็จ

7.ระบบเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ (Network System) เป็นช่องทางอำนวยความสะดวกให้ การเรียนการสอนราบรื่น

8.การวัดและประเมินผล (Measurement and Evaluation) โดยมีการวัดทั้งระหว่างเรียน เช่น การตั้งคำถาม การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน สะท้อนคิด และภายหลังจัดการเรียน (Summative Assessment)มีการประเมินวัดผลการเรียนรู้

ดังนั้นสรุปได้ว่า องค์ประกอบการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพ

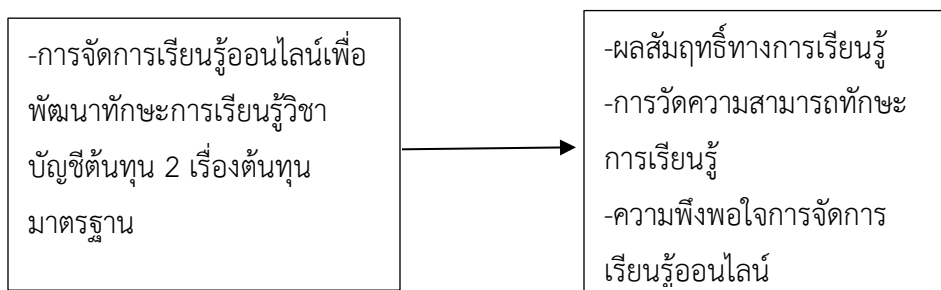
## 5. งานวิจัยเกี่ยวข้อง

วิทยา วาโย อภิรดี เจริญกุล ฉัตรสุตา กานกายนต์ , จรรยา คนใหญ่ (2563:บทคัดย่อ) การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID -19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอนผลการวิจัยพบว่าการสอนออนไลน์มีหลากหลายวิธี การพิจารณาองค์ประกอบและรูปแบบที่สอดคล้องเหมาะสมกับลักษณะวิชา และบริบทของผู้เรียนจะนำไปสู่การประยุกต์ใช้สำหรับการเรียนการสอนแบบออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

สุชาดา ทิพย์โรจน์ (2563) การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมาก

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

การจัดทำงานวิจัยการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยไว้ดังนี้





### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

การดำเนินการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาบัญชี ต้นทุน 2 เรื่องการบัญชีต้นทุนมาตรฐาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ 1 ห้องเรียน ที่ลงทะเบียนเรียน วิชาบัญชีต้นทุน 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ทั้งหมดจำนวน 13 คน ไม่มีการสุ่มตัวอย่าง

#### เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

การศึกษาวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาการบัญชี ต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐาน มีเครื่องมือในการประเมินดังนี้

1. ศึกษาหลักการแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการจัดการเรียนรู้ออนไลน์
2. สร้างรูปแบบการเรียนรู้และเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา มี 4 ชนิดคือ

2.1 แบบทดสอบความสามารถการเรียนรู้ออนไลน์ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ 3 ด้าน โดยการใช้โปรแกรมเอ็กเซล และแอปพลิเคชันการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายออนไลน์ ประกอบด้วย การเรียนรู้ทางทฤษฎี ปฏิบัติ และการใช้เทคโนโลยีประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน โดยมีการกำหนดเวลาในการประเมิน

- 1) ชั้นระบุโจทย์ปัญหา ใช้เวลา 10 นาที 5 คะแนน
- 2) ชั้นวิเคราะห์โจทย์ปัญหาต้นทุนมาตรฐานใช้เวลา 10 นาที 5 คะแนน
- 3) ชั้นค้นหาคำตอบ และได้คำตอบอย่างแม่นยำในระหว่างการเรียนรู้ออนไลน์ 10 นาที 5 คะแนน
- 4) ชั้นทดลองปฏิบัติในการตรวจสอบผลลัพธ์ด้วยโปรแกรมเอ็กเซลใช้เวลา 20 นาที 10 คะแนน
- 5) ชั้นสรุปผลและส่งงานครูผู้สอนโดยการแชร์ไฟล์ทางแอปพลิเคชันไลน์ 5 คะแนน ใช้เวลา 10 นาที นำคะแนนที่ได้หารให้เหลือ 10 คะแนน

2.2 แบบทดสอบวัดทักษะการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือกจำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน คะแนนส่วนหลังสอบกลางภาคจะมีเพิ่มโจทย์ให้กำหนดสถานการณ์

คำนวณต้นทุนมาตรฐานคนละ 2 ข้อ 10 คะแนน มีการกำหนดเวลาในการส่งงานหลังคาบสอนทุกครั้งที่มีการสอน

2.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตการณ์เรียนการสอนออนไลน์ของนักศึกษาโดยการสัมภาษณ์ การตอบคำถาม ระหว่างการเรียนการสอนออนไลน์ และการส่งงานของนักศึกษา

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะ การเรียนรู้

### การสร้างเครื่องมือ

1. ออกแบบวิธีจัดการเรียนรู้ โดยสำรวจข้อมูลผู้เรียนเรื่องการสื่อสารผ่านแอปพลิเคชัน ทัศนคติของผู้เรียน ความพร้อมในการใช้การเรียนรู้แบบออนไลน์ เช่น โทรศัพท์มือถือ เครื่องคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ค

2. วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ สมรรถนะการเรียนรู้ประจำหน่วย จากแผนจัดการเรียนรู้ และสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนออกแบบการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนตามหัวข้อ วัตถุประสงค์ เนื้อหา สื่อการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการวัดและประเมินผล โดยอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้

2. สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ออนไลน์ด้านทักษะการ เรียนรู้ 3 ด้านได้แก่ ด้านทฤษฎี ด้านปฏิบัติ ด้านการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้

3. การตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบ สื่อการสอนทางออนไลน์

3.1. นำสื่อการสอนทางออนไลน์ ประกอบด้วย Power Point แบบฝึกปฏิบัติจาก โปรแกรมเอ็กเซล แบบทดสอบที่ผู้สอนจัดทำขึ้นจาก google drive ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านแบบ ประเมิน ด้านสื่อการสอน จำนวน 3 คน พิจารณาประกอบด้วย

- |                         |                                     |
|-------------------------|-------------------------------------|
| 1. นางสาววิศัลยา ทองทับ | ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ                |
| 2. นางสาวปราณี มิสกาวัน | ผู้เชี่ยวชาญด้านแบบประเมิน/แบบทดสอบ |
| 3. นางสาวอณู เทศงามถ้วน | ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา             |

3.2. เลือกแอปพลิเคชันในการใช้งาน และนำสื่อการสอนและแบบทดสอบไปทดลองใช้

3.3 ปรับปรุงสื่อและอุปกรณ์การสอนให้สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ต่อไป

2. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณาเพื่อนำมา วิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ปรับปรุง แบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ นำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยาก ง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยพิจารณาว่าข้อใดที่นักศึกษาตอบถูกมากตัดออก ข้อใดที่นักศึกษา ตอบถูกน้อยตัดออก นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่ จัดทำเป็นไฟล์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางออนไลน์ต่อไป

3. แบบทดสอบย่อยวัดทักษะการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเปรียบเทียบกับก่อนเรียนและหลังเรียน นำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยพิจารณาว่าข้อใดที่นักศึกษาตอบถูกมากที่สุด ข้อใดที่นักศึกษาตอบถูกน้อยที่สุด นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์นำไปใช้ในการวัดทักษะการเรียนรู้ให้คะแนนตามสภาพจริงต่อไป

### การรวบรวมข้อมูล

1. เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแบบออนไลน์ที่สร้างขึ้นจาก google form และสรุปผลจากการทดสอบ
2. จัดการเรียนรู้เรื่องต้นทุนมาตรฐานโดยใช้โปรแกรม เพาเวอร์พอยน์ร่วมกับโปรแกรม เอ็กเซลที่ใช้ในการคำนวณเพื่อแชร์หน้าจอในการเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันไลน์ และผู้เรียนสามารถตอบกลับได้ทันทีเก็บข้อมูลระหว่างการเรียนรู้
3. ทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการเรียนรู้ เรื่องต้นทุนมาตรฐาน นำผลการเรียนมาหาค่าเฉลี่ย ( $\mu$ ) และค่าร้อยละ (%)
4. ประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน google drive

### สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1.เปรียบเทียบคะแนนจากการเรียนรู้ออนไลน์จากแบบทดสอบทักษะการเรียนรู้ระหว่างเรียนและหลังเรียนวิชาบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐาน โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 80 โดยใช้สถิติร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. วิเคราะห์ความสามารถทักษะการเรียนรู้จากการสังเกตการเรียนการสอนออนไลน์และการเรียนรู้ของนักศึกษาก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้คะแนนผลต่างและค่าร้อยละ(%)

4.เปรียบเทียบผลคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้ออนไลน์ โดยหาค่าเฉลี่ย( $\mu$ ) แนวคิดของลิเคิร์ทไปใช้ในการวิจัยดังนี้

4.50-5.00	มากที่สุด
3.51-4.49	มาก
2.50-3.49	ปานกลาง
1.50-2.49	น้อย
0.00-1.49	น้อยที่สุด

#### บทที่ 4 ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

1. ศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่าการนำรูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์ ไปจัดการเรียนรู้ออนไลน์กับนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐาน จำนวน 13 คน โดยเป็นนักเรียนที่มีผลการเรียน อยู่ในระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน ทั้งนี้เพื่อสังเกตปฏิกิริยา และสอบถามความคิดเห็นปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ ผลการจัดการเรียนรู้ออนไลน์วิชาบัญชีต้นทุน 2 เรื่อง ต้นทุนมาตรฐานพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนร้อยละ 90 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ร้อยละ 80 เครื่องมือที่ใช้ในการเรียนรู้ มีความเหมาะสม สามารถกระตุ้นความสนใจให้นักศึกษาทำงานตามเวลาที่กำหนดได้ จากการทดสอบทางออนไลน์โดยแอปพลิเคชัน Google Drive ทำให้ประหยัดเวลา และวัดความรู้ได้ตามเวลากำหนดดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้การจัดการเรียนรู้ออนไลน์จากแบบทดสอบทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 13 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ยคะแนน ที่ได้	คิดเป็นร้อยละ	$\sigma$	ผลต่าง คะแนน
คะแนนระหว่างเรียน	10	8.07	80.07	1.23	9.93
คะแนนทดสอบหลัง เรียน	10	9.00	90.00	1.01	

จากตารางที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าคะแนนเท่ากับ ร้อยละ 90 ( $\sigma = 0.01$ ) เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คะแนนหลังเรียนสูงกว่าระหว่างเรียนคิดเป็นร้อยละ 9.93

2. เปรียบเทียบคะแนนจากการประเมินทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐานใช้วิธีการเรียนรู้ออนไลน์มาเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** แสดงคะแนนจากการทำใบงาน และคะแนนผลการทดสอบออนไลน์ จากการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องการบัญชีต้นทุนมาตรฐานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวน 13 คน

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนทดสอบ	คิดเป็นร้อยละ
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	10	5.89	58.90
คะแนนทดสอบหลังเรียน	10	8.82	88.20
ผลต่าง			29.30

จากตารางที่ 2 คะแนนจากการประเมินจากใบงานและผลการทดสอบวัดความสามารถด้านทักษะการเรียนรู้พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 88.20 คะแนนก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 58.90 คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนร้อยละ 29.30 (ดังตารางภาคผนวก 2)

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้

**ตารางที่ 3** การเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องการบัญชีต้นทุนมาตรฐานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงสาขาวิชาการบัญชี ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 13 คน

คะแนน	$\mu$	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	5.89	2.93
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.82	

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 2.93 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้ (ตารางภาคผนวกที่ 3)

4. ประเมินผลความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ออนไลน์วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563

ผู้วิจัยได้สำรวจความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบทดสอบออนไลน์ google form ดังตารางที่ 4 ประเมินความพึงพอใจจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชี ต้นทุน 2 เรื่อง ต้นทุนมาตรฐาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

ที่	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ( $\mu$ )	ผลการประเมิน
1	ด้านเนื้อหา		
	1.ถูกต้องตามหลักวิชาการ	3.92	มาก
	2.ตรงตามจุดประสงค์รายวิชา	4.08	มาก
	3.เข้าใจง่าย	3.69	มาก
	ค่าเฉลี่ย	3.89	มาก
2	ด้านกิจกรรมการเรียนรู้		
	1.ผู้เรียนสามารถปฏิบัติจริงได้	3.92	มาก
	2.ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้เหมาะสม	3.77	มาก
	3.สัญญาณเครือข่ายใช้ได้ต่อเนื่องและเหมาะสม	3.77	มาก
	ค่าเฉลี่ย	3.82	มาก
3	ด้านประเมินผลการเรียนรู้		
	1.แบบประเมินมีความเหมาะสม	3.69	มาก
	2.รูปภาพตัวอักษรมีความคมชัด	3.85	มาก
	3.แบบฝึกปฏิบัติใช้งานง่าย	3.85	มาก
	4.แบบประเมินการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.00	มาก
	5.ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน	4.00	มาก
	ค่าเฉลี่ย	3.88	มาก
	ค่าเฉลี่ย	3.86	มาก

จากตารางที่ 4 ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชี ต้นทุน 2 เรื่อง ต้นทุนมาตรฐาน พบว่า ผลประเมินความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.86 อยู่ในระดับมาก เมื่อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยพบว่า มากที่สุดได้แก่ด้านเนื้อหา ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.89 รองลงมาได้แก่ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ น้อยที่สุดได้แก่ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.82

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการวิจัย

การจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องการบัญชีต้นทุนมาตรฐาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

#### สรุปผล

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาบัญชีต้นทุน 2 เรื่องการบัญชีต้นทุนมาตรฐาน พบว่าเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80
2. ผลของวัดความสามารถด้านทักษะการเรียนรู้วิชาบัญชีต้นทุน 2 เรื่องการบัญชีต้นทุนมาตรฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี ผลคะแนนการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลต่างเท่ากับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.93 คิดเป็นร้อยละ 29.30
3. ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.86 อยู่ในระดับดี

#### อภิปรายผล

การจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาบัญชีต้นทุน 2 เรื่องการบัญชีต้นทุนมาตรฐานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนการสอนออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ พบว่า คะแนนระหว่างเรียน เท่ากับ 8.07 และคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 9.00 เปรียบเทียบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเท่ากับ 9.93 ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเท่ากับร้อยละ 90 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 80 แสดงว่าการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ทำให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ทั้งนี้เนื่องมาจาก มีการออกแบบการเรียนรู้ที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย การสอนออนไลน์แบบหลากหลายวิธีมีผลให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ส่งผลให้นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องวิทยา วาโย อภิรดี เจริญนุกูล ฉัตรสุดา กานกานันต์ , จรรยา คนใหญ่ (2563:บทคัดย่อ) การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID -19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอนผลการวิจัยพบว่าการสอนออนไลน์มีหลากหลายวิธี การพิจารณาองค์ประกอบและรูปแบบที่สอดคล้องเหมาะสมกับลักษณะวิชาและบริบทของผู้เรียนจะนำไปสู่การประยุกต์ใช้สำหรับการเรียนการสอนแบบออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

2. ผลการเรียนรู้ด้านความสามารถทักษะการเรียนรู้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 2.93 คะแนน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายมีเนื้อหาที่ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียน ส่งผลให้นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ สุชาดา ทิพย์โรจน์ (2563) การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ประเมินความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่องต้นทุนมาตรฐาน พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.86 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า มากที่สุดได้แก่ ด้านเนื้อหา ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.89 รองลงมาได้แก่ ด้านการประเมินการเรียนรู้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.88 น้อยที่สุดได้แก่ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ค่าเฉลี่ยเท่า 3.82 สอดคล้องกับสุชาดา ทิพย์โรจน์ (2563) การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมาก

### ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ไปใช้ในการวิจัยครั้งต่อไป

1.1 ควรนำผลงานวิจัยไปศึกษาต่อเรื่องปัจจัยที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในสถานศึกษา

1.2 ควรออกแบบการเรียนรู้ร่วมกับรายวิชาอื่นและมีการปรับปรุงเนื้อหาและเทคนิคการสอนให้ทันสมัยมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

2.1 ควรนำผลงานวิจัยไปค้นคว้าพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรพัฒนาสื่อออนไลน์หรือใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบอื่นที่ใช้เครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศสามารถเรียนรู้ย้อนหลังได้ หรือจัดทำ คลิปวิดีโอ หรือแหล่งเรียนรู้แวนบนเว็บไซต์ของสถานศึกษา ไว้สำหรับเรียนรู้อย่างต่อเนื่องได้



## บรรณานุกรม

- จักกฤษ โปตาพล การจัดการเรียนรู้ออนไลน์: วิธีที่เป็นไปทางการศึกษา:สืบค้นเมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม 2563. <https://slc.mbu.ac.th> > article.
- จุฑามาศ ใจสบาย (2562:บทคัดย่อ) การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ โดยใช้ Google Classroom รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อชีวิต.
- ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน (2558) การใช้ผลการวิจัยเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้: มุมมองนักวิชาการผ่าน ประสบการณ์ความเป็นครู \*กศ.ด. (วิจัยและประเมินผลการศึกษา) มหาวิทยาลัยรัตนนคร. เพชราวดี จงประดับเกียรติ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา สืบค้นเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2563.
- แผนจัดการเรียนรู้ การบัญชีต้นทุน 2 ปีการศึกษา 2563.
- ไบหยก เมธนาวิน การบัญชีต้นทุน 2 กรุงเทพฯ จิตรวัฒน์ 2563.
- วิทยา วาโย อภิรดี เจริญกุล ฉัตรสุดา กานกายนต์ , จรรยา คนใหญ่ (2563:บทคัดย่อ) การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID -19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้ จัดการเรียนการสอน.
- อัญชลี ธรรมะวิสิกุล(2554) การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ออนไลน์.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (2561) หลักเกณฑ์และแนวปฏิบัติการประกันคุณภาพ การศึกษา.
- สุชาดา ทิพย์โรจน์ (2563) การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563. <https://sites.google.com/site/ทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่.สืบค้นเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2563.>
- <https://www.google.com/ความหมายของการเรียนรู้ สืบค้นเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2563.>
- <https://www.worathan.co.th/การเรียนออนไลน์ สืบค้นเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2563.>
- <http://www.wisdommaxcenter.com/การเรียนรู้.>
- <https://sites.google.com/site/สื่อการสอน>

<b>หัวข้อวิจัย :</b>	การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2
<b>ผู้ดำเนินการวิจัย :</b>	รัตติญา สุวินัย
<b>ตำแหน่ง :</b>	อาจารย์ผู้สอน
<b>วุฒิการศึกษา :</b>	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ
<b>สถานศึกษาที่สังกัด :</b>	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ/โทร. 085-132-9475
<b>ปีที่ทำวิจัยเสร็จ:</b>	พ.ศ. 2563
<b>ประเภทงานวิจัย :</b>	ชั้นเรียน

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1.) เพื่อศึกษาหาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 2.) เพื่อเปรียบเทียบสัมฤทธิ์คะแนนทดสอบก่อนเรียน และ หลังเรียนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 3.) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้นปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียน วิชาคอมพิวเตอร์เพื่อสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 29 คน

**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ สื่อการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ

**สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล** ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

**ผลการวิจัยมีดังนี้** 1. ผลการหาประสิทธิภาพสื่อการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80

2. การเปรียบเทียบสัมฤทธิ์คะแนนทดสอบก่อนเรียน และ หลังเรียนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากสถานการณ์ในปัจจุบันมีการเกิดโรคระบาดไวรัส Covid -19 ทำให้ทั่วโลกมีการประกาศใช้มาตรการเพิ่มระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ซึ่งในประเทศไทยกำลังเผชิญสถานการณ์ของโรคระบาดไวรัส Covid – 19 จึงทำให้ระบบการศึกษาจำเป็นต้องปรับการเรียนรู้ออนไลน์ของนักเรียน โดยใช้วิธีการเรียนการสอนออนไลน์ ทั้งนี้ผู้บริหารสถานศึกษาจึงได้หิบบกการเรียนการสอนออนไลน์มาเป็นอีกทางเลือกหนึ่งซึ่งดูเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบันที่ทุกคนช่วยกันจำกัดพื้นที่อยู่ในที่พักอาศัย และด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีความสำคัญจึงนำมาพร้อมกับเทคโนโลยีทางการศึกษาในปัจจุบันกันอย่างแพร่หลาย ทำให้หลายฝ่ายเชื่อว่าการจัดการเรียนการสอนออนไลน์เป็นทางเลือกหนึ่งที่สามารถทำได้ และเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดภายใต้สถานการณ์โรคระบาดไวรัส Covid – 19

การนำเสนอข้อมูลเสียงและวิดีโอผ่านระบบอินเทอร์เน็ตกำลังเป็นกระแสนิยมในปัจจุบันอย่างมาก จึงมีการพัฒนาวิธีการนำเสนอข้อมูลโดยใช้ระบบสตรีมมิ่ง ซึ่งเป็นระบบการเล่นมัลติมีเดีย ผ่านอินเทอร์เน็ตจากช่องทางที่ให้บริการสตรีมมิ่ง โดยไม่ต้องมีการดาวน์โหลดจนครบไฟล์ เนื่องจากการดาวน์โหลดไฟล์มัลติมีเดียมีการใช้เวลาค่อนข้างมาก ดังนั้นการเล่นไฟล์มัลติมีเดียจากอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคสตรีมมิ่ง จะทำให้สามารถแสดงผลข้อมูลได้ก่อนที่ไฟล์ทั้งหมดจะถูกส่งมายังเครื่องคอมพิวเตอร์ และมีข้อดี การสตรีมมิ่งมีเดียจะมีลักษณะการส่งข้อมูลแบบเรียลไทม์ (Realtime) เมื่อผู้ชมคลิกเลือกดูข้อมูล (วีดิทัศน์หรือเสียง) จึงสามารถรับชม รับฟังผ่านทางคอมพิวเตอร์หรือมือถือของเราได้ การนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาคือการจัดการเรียนการสอนภายใต้สถานการณ์โรคระบาด Covid -19 เทคนิคการเรียนการสอนโดยใช้การสตรีมมิ่ง จัดเป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ประยุกต์เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการจัดการเรียนการสอน วิชาคอมพิวเตอร์ประมวลผลคำ เรื่อง หลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) โดยการจัดการข้อความ ภาพนิ่ง การตกแต่งหน้ากระดาษด้วยภาพ หลักการสร้างจดหมายเวียน จดหมายราชการ และการ์ดอวยพร โดยมีการปฏิสัมพันธ์ผสมผสานกันอย่างกลมกลืนอย่างเป็นระบบ

ดังนั้น ผู้วิจัยมีความสนใจในการพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง หลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ ในรายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) 2/2 โดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เพื่อใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นภายใต้สถานการณ์โรคระบาด Covid – 19

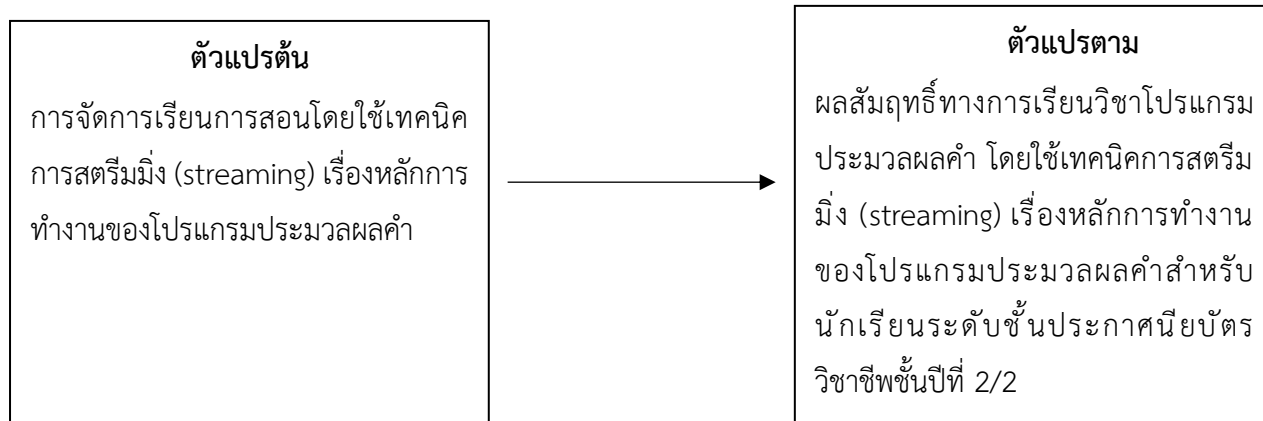
### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาหาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80

2. เพื่อเปรียบเทียบสัมฤทธิ์คะแนนทดสอบก่อนเรียน และ หลังเรียนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2

#### กรอบแนวความคิด



#### ขอบเขตของการวิจัย

##### 1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ 18 คน

##### 2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ คุณลักษณะของผู้เรียนที่เรียนโดยเทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ

#### คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

**บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต** หมายถึง บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนชนิดหนึ่งที่ใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ให้บริการต่าง ๆ ผ่านเครือข่าย WWW เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใช้งานได้อย่างสะดวกมากขึ้น ได้ทุกสถานที่ที่มีเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

**Streaming (สตรีมมิ่ง)** คือ การรับส่งสัญญาณ ถ่ายทอดไฟล์มัลติมีเดียทั้งภาพและเสียงผ่านเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ตด้วยการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ โดยไม่ต้องมีการดาวน์โหลดไฟล์จนครบ เช่น การ Live บน Facebook หรือ Youtube ด้วยเทคนิคสตรีมมิ่งจะทำให้เราสามารถรับชมวิดีโอทั้งหมดที่ถูกส่งผ่านอินเทอร์เน็ต มายังอุปกรณ์ของเราโดยที่เราไม่ต้อง Download ไฟล์มาลงบนเครื่อง ซึ่งเทคนิคสตรีมมิ่งมีอุปกรณ์มากมายรองรับ เช่น คอมพิวเตอร์, สมาร์ทโฟน, แท็บเล็ต รวมไปถึงสมาร์ททีวี

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียน โดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่งในรายวิชาอื่นๆ ต่อไป
3. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนที่สนใจในการใช้สื่อการสอนโดยเทคนิคสตรีมมิ่ง

### แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาการเรียนการสอนวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่อง หลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ โดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 ปีการศึกษา 2563 ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องดังนี้

#### 2.1 การจัดการเรียนการสอน

#### 2.2 ความรู้เกี่ยวกับบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

- 2.2.1 ความหมายของอินเทอร์เน็ต
- 2.2.2 ความหมายของเครือข่ายคอมพิวเตอร์
- 2.2.3 องค์ประกอบของบทเรียนบนเครือข่าย
- 2.2.4 หลักการสร้างบทเรียนบนเครือข่าย

#### 2.3 ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming)

#### 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1การจัดการเรียนการสอน

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) และความตระหนักถึงความเป็นไป

ในโลก (World Awareness)

## 2.2 ความรู้เกี่ยวกับบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

### 2.2.1 ความหมายของอินเทอร์เน็ต

พุทธรักษ์ มูลเมือง (2556) ให้ความหมายของคำว่าอินเทอร์เน็ต หมายถึง อินเทอร์เน็ต (Internet) ย่อมาจากคำว่า “International network” หรือ “Inter Connection network” ซึ่งหมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เกิดการสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกัน โดยอาศัยตัวเชื่อมเครือข่ายภายใต้มาตรฐานการเชื่อมโยงเดียวกัน นั่นคือ TCP/IP Protocol ซึ่งเป็นข้อกำหนดวิธีการติดต่อสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์ในระบบเครือข่าย

การที่ระบบอินเทอร์เน็ตทำให้สามารถเคลื่อนย้ายข่าวสารข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งได้โดยไม่จำกัดระยะทาง ส่งข้อมูลได้หลายรูปแบบทั้งข้อความ ตัวหนังสือ ภาพและเสียง โดยอาศัยเครือข่ายโทรคมนาคมเป็นตัวเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นับเป็นอภิระบบเครือข่ายที่ยิ่งใหญ่มากมีเครื่องคอมพิวเตอร์หลายล้านเครื่องทั่วโลกเชื่อมต่อกับระบบ ทำให้คนในโลกทุกชาติทุกภาษาสามารถติดต่อสื่อสารกันได้โดยไม่ต้องเดินทางไปโลกทั้งโลกเปรียบเสมือนเป็นบ้านหนึ่งที่บ้านนั้นที่ทุกคนในบ้านสามารถพูดคุยกันได้ตลอด 24 ชม. ประหยัดเวลา ค่าใช้จ่าย แต่เกิดประโยชน์ต่อสังคมโลกปัจจุบันมาก

### 2.2.2 องค์ประกอบของบทเรียนบนเครือข่าย

รองศาสตราจารย์ ดร. ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561) ได้ให้ความหมายของคำว่า E - learning หมายถึง การศึกษาเรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต หรือ อินทราเน็ต เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนจะได้เรียนตามความสามารถและความสนใจของตนเองโดยเนื้อหาของบทเรียนซึ่งประกอบไปด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีทัศน์ และมัลติมีเดียอื่นๆ ซึ่งจะถูกส่งไปยังผู้เรียนผ่าน Web Browser โดยผู้เรียนผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นเรียนทุกคน สามารถติดต่อ ปรึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันได้ เช่นเดียวกับการเรียนในชั้นเรียนปกติ โดยอาศัยเครื่องมือการติดต่อสื่อสารที่ทันสมัย (E-mail, Webboard, chat) จึงเป็นการเรียนสำหรับทุกคน ซึ่งเรียนได้ทุกเวลาและทุกสถานที่ (Learning for All: Anyone, Anywhere and Anytime)

เดชพงษ์ อุ้นชาติ (2563) องค์ประกอบเพื่อใช้ในการจัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ของบทเรียนบนเครือข่ายบนอินเทอร์เน็ตว่ามีองค์ประกอบที่นำเสนอในรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกันตามความต้องการของผู้สอน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้งานได้ง่ายสะดวกและมีการปฏิสัมพันธ์ด้วยเครื่องมือการสื่อสารต่างๆ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งทำให้เกิดองค์ความรู้ ที่มีรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายตอบสนองแก่ผู้เรียน และสามารถใช้เป็นแหล่งข้อมูลในการศึกษา และทบทวนในรายวิชานั้นๆ

องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบออนไลน์ มีส่วนสำคัญ 4 ส่วน

โดยแต่ละส่วนต้องได้รับการออกแบบอย่างเหมาะสม เมื่อนำมาประกอบเข้าด้วยกันแล้วทำให้ระบบทั้งหมดสามารถทำงาน ประสานกันได้เป็นอย่างดี

1. Content Delivery in Multiple Formats ส่วนประกอบแรกของ e-Learning ก็คือ เนื้อหาวิชา ที่จะนำมาสร้างเป็น E-Content ซึ่งจะได้มาจากอาจารย์ผู้แต่ง / อาจารย์ผู้สอนในเนื้อหา นั้น ๆ โดยต้องนำเนื้อหาดังกล่าวมาสร้างให้อยู่ในรูปแบบของมัลติมีเดียสื่อผสมเพื่อที่จะสามารถ เรียนรู้จากคอมพิวเตอร์ผ่านทางระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

2. Management of Learning Experience ส่วนนี้จะเป็นส่วนของระบบการจัดการอีเลิร์นนิงหรือ LMS (Learning Management System) เป็นซอฟต์แวร์ที่เป็นโปรแกรมฐานข้อมูลเพื่อทำหน้าที่ช่วยในการจัดการระบบการเรียน (Database Application Software) หน้าที่หลัก ๆ ได้แก่ การวางแผนการเรียน, การลงทะเบียนผู้เรียน, การเผยแพร่การเรียนผ่านทางอินเทอร์เน็ต, การติดตาม ผลการเรียนของผู้เรียน, การวัดผลซึ่งซอฟต์แวร์ดังกล่าวจะเข้ามาช่วยในระบบการจัดการของระบบการเรียน

3. Networked Community of learners การสร้างชุมชนของการเรียนรู้ เนื่องจากเรียนรู้ในระบบอีเลิร์นนิงเป็นการเรียนรู้โดยการ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

4. Content Developers and Experts ส่วนสุดท้ายก็คือ ส่วนของผู้เชี่ยวชาญหรือผู้พัฒนา เนื้อหาวิชา (สวทช. กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)

### 2.2.3 หลักการสร้างบทเรียนบนเครือข่าย

หลักการออกแบบบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีหลักการสำคัญดังนี้

1. ให้แรงจูงใจแก่ผู้เรียน (Motivating the learner) มีการใช้การออกแบบบนเรียนโดยการวาง layout ที่น่าสนใจ และการใส่ภาพกราฟิกที่สวยงาม การเลือกใช้สีที่ไม่มากจนเกินไป โดยอาจมีการใช้ภาพเคลื่อนไหวประกอบบ้างในบางครั้ง แต่ข้อควรระวังคือ ไม่ใช้มากจนเป็นที่รำคาญสายตาของผู้เรียน อีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญคือ การใช้คำถามนำก่อนการเข้าสู่บทเรียน เพื่อความน่าติดตาม และจูงใจให้ผู้เรียนอยากทราบคำตอบโดยการเข้ามาเรียนในบทเรียนของเรา

2. การบอกให้ผู้เรียนทราบว่าเขาจะได้เรียนรู้อะไรบ้าง (Specifying what is to be learn) เราสามารถบอกให้ผู้เรียนทราบได้ว่าต้องเรียนรู้ หรือทำกิจกรรมอะไรบ้าง หลังจากเรียนจบจากบทเรียนแล้ว โดยครูจะบอกในลักษณะของจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ปัญหาอย่างหนึ่งในการเรียนบนเว็บก็คือ ถ้ามีลิงค์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องไปยังหน้าเว็บอื่นๆ เป็นจำนวนมาก และผู้เรียนเข้าไปยังเว็บเหล่านั้นจนหลง จากเป้าหมายเราก็ควรแก้ไขโดยการทำลิงค์ที่เกี่ยวข้องในบทเรียนของเรา เฉพาะที่จำเป็นจริงๆ เท่านั้น เพื่อป้องกันปัญหาการหลงทางใน Hyperspace

3. การเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ใหม่ (Reminding learners of past knowledge) นักจิตวิทยา กลุ่ม Cognitive มีความเชื่อว่าผู้เรียนจะสามารถจดจำข้อมูลต่างๆ ได้ง่าย และนานยิ่งขึ้น ถ้าเราสามารถนำเสนอเนื้อหาโดยการเชื่อมโยงความรู้เก่าๆ กับความรู้ใหม่ อย่างมีความหมาย เช่นการยกตัวอย่างโดยการเปรียบเทียบกับสิ่งที่นักเรียนเรียนรู้มาแล้ว หรือการนำเข้าสู่บทเรียน โดยการเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนมาแล้วกับสิ่งที่

เขากำลังจะเรียน โดยในการออกแบบเว็บนั้น เราสามารถใช้ลิงค์ข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วเพื่อการทบทวน หรือการเปรียบเทียบกับเนื้อหาที่เขากำลังเรียนอยู่ได้

4. การนำเสนอเนื้อหาใหม่ (Providing new information) การนำเสนอเนื้อหาของบทเรียน ซึ่งในการนำเสนอเนื้อหาในบทเรียนบนเว็บนั้น จำเป็นต้องออกแบบอย่างรอบคอบ โดยพิจารณาจากคุณลักษณะทั่วไปของเว็บไซต์ และตัวผู้เรียนเอง

5. สร้างความกระตือรือร้นของผู้เรียน (Need Action Participation) ในการเรียนการสอน บนเว็บต้องการให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นระหว่างเรียน (Active learner) โดยการให้ผู้เรียนทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ระหว่างเรียน หรือจบบทเรียน เช่น มีการทำแบบฝึกหัดระหว่างบทเรียน หน่วยงานย่อยแต่ละหน่วย ให้นักเรียนทำบทสรุป วิเคราะห์ นำเสนอแง่มุมมองของตนเอง ต่อเรื่องที่เรียนมา ส่งผู้สอนหลังจากเรียนจบบทเรียนนี้ๆ

6. การให้ข้อเสนอแนะ และข้อมูลย้อนกลับ (Offering guidance and feedback) การให้ข้อมูลตอบกลับไปของโปรแกรม ต่อผู้ใช้ค่อนข้างทำได้ยาก ในบทเรียนบนเว็บ เมื่อเปรียบเทียบกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แต่ก็สามารถทำได้โดยใช้โปรแกรมภาษาที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น เราสามารถให้คำแนะนำ และการตอบกลับในการใช้งานของการตั้งกระทู้ในหน้าเว็บหรือ อีเมลก็ได้

7. การทดสอบ (Testing) สิ่งที่เป็นอย่างยิ่ง คือการทดสอบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายหรือไม่ การทำแบบทดสอบสามารถทำได้จากในบทเรียนออนไลน์ แต่อย่างไรก็ตาม มีข้อวิพากษ์วิจารณ์ในเรื่องของผู้ทำข้อสอบว่าเป็นตัวจริงกับผู้เรียนหรือไม่ ถ้าเป็นการทดสอบเพื่อให้ทราบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้หรือไม่ โดยไม่เก็บคะแนนเพื่อการประเมินผลจริง ก็สามารถทำข้อสอบออนไลน์ได้

8. ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม หรือการซ่อมเสริม (Supplying enrichment or remediation) การให้แหล่งข้อมูลเพิ่มเติมสามารถทำได้ง่ายตาย โดยการทำลิงค์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียน ที่ผู้เรียนต้องการศึกษาเพิ่มเติมต่อไป ส่วนการให้ข้อมูลซ่อมเสริมก็สามารถทำได้เช่นกัน โดยการสร้างขึ้นเอง หรือการลิงค์ไปยังเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาไม่ซับซ้อนจนเกินไป สำหรับผู้ที่เรียนอ่อน

## 2.3 ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming)

จุดพันธ์ จูณอม (2562) Streaming (สตรีมมิ่ง) คือ การรับส่งสัญญาณ ถ่ายทอดไฟล์มัลติมีเดียทั้งภาพและเสียงผ่านเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ตด้วยการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ โดยไม่ต้องมีการดาวน์โหลดไฟล์จนครบ ถ้าจะให้เข้าใจง่ายๆ ก็คือ การ Live บน Facebook หรือ Youtube ด้วยเทคนิคสตรีมมิ่งจะทำให้เราสามารถรับชมวิดีโอทั้งหมดที่ถูกส่งผ่านอินเทอร์เน็ต มายังอุปกรณ์ของเราโดยที่เราไม่ต้อง Download ไฟล์มาลงบนเครื่อง ซึ่งเทคนิคสตรีมมิ่งมีอุปกรณ์มากมายรองรับ เช่น คอมพิวเตอร์, สมาร์ทโฟน, แท็บเล็ต รวมไปถึงสมาร์ตทีวี ด้วย นอกจากนี้การ Streaming สามารถรับชมได้อย่างไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนของโลกก็รับชมได้ การสื่อสารระหว่างคนดูที่รับอยู่ ก็ยังช่วยเพิ่มความสะดวก สบาย สดใหม่ ถ้ายิ่งมีฟังก์ชันดีๆ ลูกเล่นใหม่ๆ ก็จะเป็นข้อได้เปรียบเข้าไปอีก เพราะนอกจากคอนเทนต์ที่สามารถหาดูได้แทบไม่แตกต่างจากการดูผ่านทีวี การมีลูกเล่นอะไรที่ทำได้ดีกว่าจึงเป็นกระแสและเป็นรูปแบบการถ่ายทอดสดใหม่ๆ บนโลก



ออนไลน์ที่กำลังสร้างกระแสได้อย่างน่าสนใจ นี่จึงเป็นโอกาสทางธุรกิจแบบใหม่ที่สามารถสร้างรายได้และเพิ่มช่องทางการเข้าสู่ผู้ใช้และกลุ่มผู้บริโภคได้อย่างฟู

### ประโยชน์ของการ Streaming

นอกจากการที่เราเข้าถึงสื่อต่างๆ ด้วยความสะดวกสบาย ง่ายและรวดเร็ว ที่เป็นข้อดีหลักๆ ของอินเทอร์เน็ตแล้ว ส่วนหนึ่งของการ Streaming ก็มีประโยชน์รวมอยู่ในนี้ด้วย ใครที่กำลังมองหาช่องทางและคุณประโยชน์ของการ Streaming มีดังนี้

1. สามารถเผยแพร่สัญญาณภาพและเสียงคุณภาพคมชัด
2. ผู้รับชมสามารถรับชมหรือฟังได้ทั่วโลกทุกที่มีอินเทอร์เน็ต
3. มีค่าใช้จ่ายคงที่ เพียงเสียค่าเช่าช่องสัญญาณเท่านั้น
4. ใช้ประชาสัมพันธ์ข่าวสารต่างๆ ขององค์กรได้อย่างง่ายดาย
5. ถ่ายทอดสดการประชุม หรือ สัมมนา ขององค์กรแม้จะอยู่คนละสถานที่
6. ขั้นตอนการออกอากาศ หรือถ่ายทอดสดไม่ยุ่งยาก
7. ประยุกต์ใช้กับสื่อการเรียนการสอนอย่าง E-learning ได้
8. จัดทำรายการวิทยุ-โทรทัศน์ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ง่าย
9. สร้างอาชีพเป็น Youtuber หรือ Game Caster ได้
10. ให้คุณเป็นเจ้าของ Content และกลายเป็น Influencer ในเรื่องนั้นได้ง่ายๆ

### 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นายเดชพงษ์ อุ่นชาติ (2563) การพัฒนาการเรียนการสอน วิชา คอมพิวเตอร์ เรื่อง Microsoft PowerPoint สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนเวียงผาวิทยา โดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) พบว่า บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การพัฒนาการเรียนการสอน วิชา คอมพิวเตอร์ เรื่อง Microsoft PowerPoint สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนเวียงผาวิทยา โดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) อ.แม่สรวย จ.เชียงราย ที่ผู้วิจัยศึกษาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.14/81.05 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80

พิมพ์มิมล นนท์เสนา และ พนิดา พุฒเขียว (2558) งานวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรอบรมแบบสตรีมมิ่งมีเดีย ผลวิจัยพบว่า

1. ได้ระบบหลักสูตรอบรมแบบสตรีมมิ่งมีเดีย ที่มีคุณภาพ 2. ผลการประเมินคุณภาพหลักสูตรอบรมแบบสตรีมมิ่งมีเดียที่พัฒนาขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ภาพรวมของระบบอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.28 3. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อหลักสูตรอบรมแบบสตรีมมิ่งมีเดีย พบว่า ภาพรวมผู้ที่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.16 สรุปได้ว่า หลักสูตรอบรมแบบสตรีมมิ่งมีเดีย มีพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลเหมาะสม ดังนั้นควรสนับสนุนผู้สอนในการนำไปใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มศักยภาพของผู้เรียนต่อไป

## วิธีดำเนินการวิจัย

การจัดทำวิจัยสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) วิธีการสร้างเครื่องมือ 4) รูปแบบการวิจัย 5) การเก็บรวบรวมข้อมูล 6) การวิเคราะห์ข้อมูล

### ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียน โปรแกรมประมวลผลคำ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี 2 ปีการศึกษา 2563 ทั้งหมดจำนวน 18 คน

### เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. สื่อการสอนโดยใช้เทคนิคสตรีมมิ่ง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่อง หลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ 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

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนในเนื้อหาเรื่อง หลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ ใช้เวลา 5 นาที
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน
3. สื่อการสอนโดยใช้เทคนิคสตรีมมิ่ง เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ
4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน
5. นำคะแนนมาวิเคราะห์หลังเรียน

### วิธีการสร้างเครื่องมือ : สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำรูปแบบที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

- 1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชา คอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ

1.2 ศึกษาวิธีการจัดทำกรเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำจากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

1.4 กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1.5 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.6 ดำเนินการจัดทำโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.7 นำสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา อาจารย์สมชาย ผิงาม (หัวหน้าสาขาคอมพิวเตอร์) และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ อาจารย์สุพนา หมัดหมุด (อาจารย์ประจำสาขาคอมพิวเตอร์) พิจารณา

1.8 ปรับปรุงนำสื่อที่ใช้การเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำทดลองใช้

1.10 นำการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับ วิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการจัดการเรียนรู้

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารตำรา แนวคิด ทฤษฎี บทความทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.2 กำหนดลักษณะของข้อคำถามตามขอบเขตเนื้อหาตามกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.3 สร้างแบบสอบถามฉบับร่าง

3.4 นำแบบสอบถามฉบับร่างที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

- การเก็บรวบรวมข้อมูล :**
1. นำเข้าสู่บทเรียน วิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
  2. ทำการทดสอบก่อนเรียนวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
  3. จัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ 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 เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจและคะแนนจากการทำแบบทดสอบหาผลสัมฤทธิ์หลังเรียน โดยหาค่า E 1 และ E 2 (ยงยุทธ สุทธิชาติ, 2544 :39 - 40)
3. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน วิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรณี สীগิจวัฒน์, 2551 : 145 - 146)

### ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลบทเรียนการสอนวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่อง หลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ โดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

**ตาราง 1** แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและคะแนนผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้จากวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่อง หลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ โดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming)ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	50	18.83	37.66	37.66/76.67
คะแนนจากแบบทดสอบ	20	15.33	76.67	

**จากตารางที่ 1** พบว่า การหาประสิทธิภาพสื่อของการพัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนปีการศึกษา 2563 แต่ยังไม่เคยเรียนโปรแกรมประมวลผลคำมาก่อน และไม่ได้ถูกเลือกเป็น

กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง จำนวน 3 คน โดยเป็นนักเรียนที่ผลการเรียนอยู่ในระดับ เก่ง ปานกลาง และอ่อน ทั้งนี้เพื่อสังเกตปฏิกริยา และสอบถามความคิดเห็นปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียนด้วยบทเรียนที่การเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เช่น ความชัดของสัญญาณ ความชัดเจนของเสียงพูด และความเข้าใจของภาษา เป็นต้น ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในหน่วยการเรียน ซึ่งมีคะแนนเต็ม 50 คะแนน นักเรียนดังกล่าว สามารถทำคะแนนแบบฝึกหัดได้คะแนนเฉลี่ยที่ 18.83 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 37.66 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน ปรากฏว่านักเรียนได้ทำแบบทดสอบแล้วได้คะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 15.33 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 76.67 ดังนั้นประสิทธิภาพการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐาน 80/80 จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม

**ตารางที่ 2** ผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนการสอนวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่อง หลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ โดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	50	40.17	80.33	80.33/83.33
คะแนนจากแบบทดสอบ	20	16.67	83.33	

จากตารางที่ 2 ผลปรากฏว่านักศึกษาทั้ง 18 คน ทำคะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 40.17 คะแนน เป็นร้อยละ 80.33 และทำคะแนนจากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.67 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.33 ดังนั้น ประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานเท่ากับ 80/80 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน

คะแนน	ร้อยละ	$\mu$	$\sigma$
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	35.56	7.11	0.96
คะแนนทดสอบหลังเรียน	65.83	13.17	1.09

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 7.11 คิดเป็นร้อยละ 35.56 ( $\sigma=0.96$ ) ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 13.17 คิดเป็นร้อยละ 65.83 ( $\sigma=1.09$ )

**ตารางที่ 2** เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยบทเรียนการสอนวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่อง หลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ โดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2

คะแนน	$\mu$	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	7.11	6.06
คะแนนทดสอบหลังเรียน	13.17	

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 6.06 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่า คะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้บทเรียนการสอนวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่อง หลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ โดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) สำหรับนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	$\mu$	$\sigma$	ความหมาย
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>			
1. ก่อนเข้าเรียนท่านมีความรู้ความเข้าใจในระดับใด	4.67	0.84	มากที่สุด
2. หลังเข้าเรียนท่านมีความรู้ความเข้าใจในระดับใด	4.50	0.99	มากที่สุด
3. มีความทันสมัย	4.67	0.84	มากที่สุด
<b>รวม</b>	4.61	0.08	มากที่สุด
<b>2. ด้านประเมินผลการเรียนรู้</b>			
1. สาระสำคัญของเนื้อหาและกิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการ	4.22	0.94	มากที่สุด
2. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินการ	4.56	1.04	มากที่สุด
3. ภาพ เสียง ชัดเจน ลีลาท่าทางระหว่างการสอน	4.44	0.98	มากที่สุด
<b>รวม</b>	4.41	0.05	มากที่สุด
<b>3. ด้านเวลา</b>			
1. เนื้อหาโดยรวมเหมาะสมกับระยะเวลา	4.83	0.38	มากที่สุด
2. ระยะเวลาในการสอนมีเหมาะสม	4.67	0.59	มากที่สุด
3. อุปกรณ์ที่ใช้เหมาะสมกับเวลาหรือไม่	4.28	1.02	มากที่สุด
<b>รวม</b>	4.59	0.32	มากที่สุด
<b>รวมทั้งสิ้น</b>	4.54	0.15	มากที่สุด

ผู้วิจัยได้สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้บทเรียนการสอนวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่อง หลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ โดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 ในด้านเนื้อหา ด้านประเมินผลการเรียนรู้ และด้านเวลาที่ใช้ โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้บทเรียนการสอนวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่อง หลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ โดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) จำนวน 18 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.61 ( $\sigma = 0.08$ ) ด้านประเมินผลการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.41 ( $\sigma = 0.05$ ) ด้านเวลา อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.53 ( $\sigma = 0.32$ ) ความพึงพอใจโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 ( $\sigma = 0.15X$ )

### สรุปผลการวิจัย

1. เพื่อศึกษาหาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80
2. เพื่อเปรียบเทียบสัมฤทธิ์คะแนนทดสอบก่อนเรียน และ หลังเรียนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

### การอภิปรายผล

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพสื่อของการพัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) ที่จัดการเรียนการสอนพบว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว และได้คำแนะนำวิธีการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ และได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมาทดลองใช้จริง มีความถูกต้องทันสมัย มีเนื้อหาสาระครบถ้วน มีความต่อเนื่อง มีความกระชับรัดกุม และชัดเจนอีกทั้งนักเรียนยังได้รับคำแนะนำวิธีการเรียนรู้จากครูผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ถูกต้องตามขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับ นายเดชพงษ์ อุ้นชาติ (2563 : บทคัดย่อ) บทเรียนบนเครือข่ายอินทราเน็ต เรื่อง การพัฒนาการเรียนการสอน วิชา คอมพิวเตอร์ เรื่อง Microsoft PowerPoint สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนเวียงผา

วิทยา โดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) อ.แม่สรวย จ.เชียงราย ที่ผู้วิจัยศึกษาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.14/81.05 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบสัมฤทธิ์คะแนนทดสอบก่อนเรียน และ หลังเรียนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 6.06 คะแนน ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้มีการศึกษาค้นคว้า และผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความสอดคล้องในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ ซึ่งเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย มีรูปแบบที่ทันสมัยและทำให้เกิดความน่าสนใจในการเข้าชม ซึ่งสอดคล้องกับ นายเดชพงษ์ อุ่นชาติ (2563 : บทคัดย่อ) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การพัฒนาการเรียนการสอน วิชา คอมพิวเตอร์ เรื่อง Microsoft PowerPoint สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนเวียงผาวิทยา โดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming) อ.แม่สรวย จ.เชียงราย มีคะแนนเฉลี่ย ( $\mu=12.61$ ) และ ( $\mu=16.21$ ) ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คะแนนเฉลี่ย ( $\mu=3.60$ ) คิดเป็นร้อยละ 17.98 และมีค่าของส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความก้าวหน้าคิดเป็น ( $O=1.84$ )

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (streaming) เรื่องหลักการทำงานของโปรแกรมประมวลผลคำ พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเป็นสื่อที่นักเรียนให้ความสนใจ สามารถใช้เรียนได้โดยไม่ต้องเข้าชั้นเรียน นักเรียนนั่งเรียนที่ใดก็ได้ และการใช้งานสามารถเข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็ว เป็นสื่อการสอนที่ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียนและสถานการณ์โรคระบาด Covid -19 ทำให้การมอบหมายงานของครูผู้สอนให้กับนักเรียนได้ทุกสถานที่ ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่อยากจะเข้าเรียน มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ พิมพ์มิมล นนท์เสนา และ พนิดา พุฒเขียว (2558 : บทคัดย่อ) งานวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรอบรมแบบสตรีมมิ่งมีเดีย ผลวิจัยพบว่า

1. ได้ระบบหลักสูตรอบรมแบบสตรีมมิ่งมีเดีย ที่มีคุณภาพ 2. ผลการประเมินคุณภาพหลักสูตรอบรมแบบสตรีมมิ่งมีเดียที่พัฒนาขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ภาพรวมของระบบอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.28 3. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อหลักสูตรอบรมแบบสตรีมมิ่งมีเดีย พบว่า ภาพรวมผู้ที่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.16 สรุปได้ว่า หลักสูตรอบรมแบบสตรีมมิ่งมีเดีย มีพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลเหมาะสม ดังนั้นควรสนับสนุนผู้สอนในการนำไปใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มศักยภาพของผู้เรียนต่อไป



### บรรณานุกรม

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพชร บุดสีทา. 2560. แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2563, จาก <https://fms.kpru.ac.th/pr-all/pr-km/pr-km-2560/4908/>
- พุทธรัชต์มูลเมือง. (2556). ความหมายของอินเทอร์เน็ต. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2563 จาก <http://computer.bcnv.ac.th/hnwy-kar-reiyn-ru2>
- รองศาสตราจารย์ ดร. ใจทิพย์ ณ สงขลา 2561. การออกแบบบทเรียน e-Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง กรุงเทพฯ : ซีแอนด์, 2561.
- เดชพงษ์ อุ่นชาติ. 2556. การพัฒนาเว็บไซต์จัดหางาน. ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาลัยราชภัฏเชียงราย
- จตุพันธ์ จุณนอม. 2562. ปัจจัยการตลาดที่มีผลต่อความพอใจในการชมถ่ายทอดสดบน Twitch. บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสยาม
- นายเดชพงษ์ อุ่นชาติ. 2563 การพัฒนาการเรียนการสอน วิชา คอมพิวเตอร์ เรื่อง Microsoft PowerPoint สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนเวียงผาวิทยา โดยใช้เทคนิคการสตรีมมิ่ง (Streaming). โรงเรียนครูเชียงราย
- พิมพ์มิมล นนท์เสนา และ พนิดา พุฒเขียว. 2558. งานวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรอบรมแบบสตรีมมิ่งมีเดีย. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล โดยใช้เกมส์การหมุนวงล้อ วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1/2563
ผู้วิจัย	ฤทธิรงค์ ช่อฮวด
ตำแหน่ง	ครูหมวดสามัญ
วุฒิการศึกษา	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
สถานศึกษาที่สังกัด	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ โทร.083-440-5269 e-mail : 2305minigolf@gmail.com
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2563
ประเภทงานวิจัย	ประเภท 1 วิจัยชั้นเรียน

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพโดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 32 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การฝึกทักษะการเล่นวอลเลย์บอล โดยเกมส์การหมุนวงล้อ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย

### ผลการวิจัย

1. เกมส์การหมุนวงล้อ มีประสิทธิภาพอยู่ที่ 80.00/85.55 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
2. การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ ผลคะแนนทดสอบหลังการใช้เกมส์หมุนวงล้อ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลคะแนนทดสอบ ก่อนการใช้ อยู่ 3.04 คะแนน
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการฝึกทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ อยู่ในระดับ มาก

## บทที่ 1 : บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติฉบับที่ ๑๐ มีเจตนารมณ์มุ่งพัฒนาชีวิตให้เป็น "มนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข" หรือกล่าวอีกอย่างคือบุคคลที่มีความ "เก่ง ดี มีสุข" ซึ่งหากนี่คือเป้าหมายหลักของภาครัฐ ที่ต้องการให้เด็กและเยาวชนไทยเติบโตอย่างสมบูรณ์พร้อมทั้งทางด้านไอคิวและอีคิว ตรงตามเป้าหมายการศึกษา คือ ผู้เรียนเป็น คนดี คนเก่ง และ มีความสุข ยึดคุณธรรมนำความรู้ สู้สังคมไทยโดยสิ่งที่จะบ่งบอกว่าบุคคลใดเป็นบุคคลที่มีความเก่ง ดี และมีสุขในการศึกษาคือ 1. เก่ง หมายถึง ความสามารถทางพุทธิปัญญา คือ ความรู้ ความเข้าใจที่แจ่มแจ้งสามารถนำไปใช้ได้ วิเคราะห์เป็น สังเคราะห์ได้ ประเมินได้อย่างเข้าใจ และรู้แจ้งตามศักยภาพ 2. ดี หมายถึง เป็นผู้มีความคิดริเริ่มที่ดีทั้งต่อการเรียน ความเป็นอยู่ต่อบุคคล ต่อสังคม ชุมชน และประเทศ 3. มีสุข หมายถึง สนุกกับการเรียนและใคร่เรียนรู้ตลอดชีวิต

วิชาพลศึกษาเป็นสาระการเรียนรู้แขนงหนึ่ง ที่ว่าด้วยการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวที่ต้องบังคับร่างกายและควบคุมจิตใจ เพื่อก่อให้เกิดการใช้พลังงานอย่างถูกวิธีและมีประสิทธิภาพ ตลอดจนมีความรู้เกี่ยวกับการออกกำลังกาย และใช้กีฬาเป็นสื่อในการเรียนรู้ ซึ่งในปีการศึกษานี้ได้ให้นักเรียนได้เล่นกีฬาวอลเลย์บอล พบว่านักเรียนไม่ค่อยมีทักษะในการเล่นวอลเลย์บอล

ผู้วิจัยได้ทำเกมส์หมุนวงล้อในการฝึกทักษะการเล่นวอลเลย์บอล ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จากการสอนพบว่านักเรียนมีทักษะในการเล่นวอลเลย์บอล เช่น การเสิร์ฟ การันเตอร์บอล การเซตบอล ไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ซึ่งผู้สอนมีได้นั่งนอนใจและตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนในภายหน้า ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีและเกมมาใช้ในการเรียนการสอนโดยพัฒนาการสอนการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล โดยผ่านเกมส์หมุนวงล้อขึ้นมา เพื่อใช้เป็นเครื่องมือให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทางการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอลและเป็นแนวทางให้นักเรียนพัฒนาตนเองได้ดียิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์

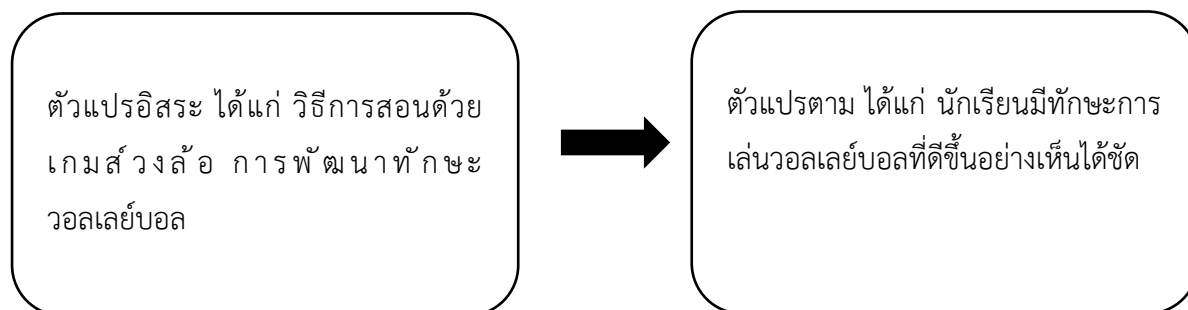
1. เพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ

### ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร

### กรอบแนวคิด



### นิยามศัพท์

1. วอลเลย์บอล หมายถึง เป็นกีฬาที่แข่งขันกันระหว่าง 2 ทีม ทีมละ 6 คน รวมตัวรับอิสระ 1 คน โดยแบ่งแดนจากกันด้วยตาข่ายสูง แข่งทำคะแนนจากลูกบอลที่ตกในเขตแดนของฝ่ายตรงข้ามเพื่อตีลูกวอลเลย์บอลลงแดนศัตรู

2. การพัฒนา” หมายถึง ความเจริญก้าวหน้าโดยทั่ว ๆ ไป เช่น การพัฒนาชุมชน พัฒนาประเทศ คือ การทำสิ่งเหล่านั้นให้ดีขึ้น เจริญขึ้นสนองความต้องการของประชาชนส่วนใหญ่ให้ได้ดียิ่งขึ้น

### บทที่ 2 : แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจตั้งอยู่ที่ 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 (มศ. 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 “วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ” มีนักเรียน ปวช. และ ปวส. ในปีการศึกษาแรก 259 คน ปัจจุบันมี นักศึกษารวม 724 คน

### ทักษะการเล่นวอลเลย์บอล

การเล่นกีฬาวอลเลย์บอลมีทักษะส่วนบุคคลพื้นฐานที่จำเป็นต้องใช้สำหรับการเล่นหลายประเภท ซึ่งผู้เริ่มเล่นวอลเลย์บอลจำเป็นต้องเริ่มฝึกในพื้นฐานเหล่านี้ สำหรับในตอนนี้จะได้นำเสนอทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นสำหรับการเล่นวอลเลย์บอลในภาพรวมทุกทักษะ เพื่อที่จะได้ทราบว่าแต่ละทักษะมีวิธีการและความสำคัญอย่างไร

รูปแบบทักษะพื้นฐาน ซึ่งทักษะทั้งหมดจำเป็นต้องใช้ในการแข่งขัน ในการฝึกนอกจากผู้เล่นจะสามารถปฏิบัติทักษะพื้นฐานทั้งหมดได้แล้วยังต้องสามารถเชื่อมโยงการเล่นในแต่ละทักษะได้ด้วย สำหรับการเล่นเป็นทีมนั้นหากผู้เล่นไม่มีความชำนาญในแต่ละทักษะพื้นฐานที่เกี่ยวกับการเล่นวอลเลย์บอลก็จะทำให้การเล่นเป็นทีมทำได้ยาก

#### ทักษะที่1 การอันเตอร์วอลเลย์บอล

ลักษณะท่าทางเตรียมเล่นบอลของผู้เล่นมีลักษณะดังนี้

1. หงายมือทั้งสองข้าง
2. เอามือหนึ่งไปวางซ้อนทับอีกมือหนึ่ง
3. รวบมือให้นิ้วหัวแม่มือชิดติดกัน มัด
4. ใช้มือใดมือหนึ่งกำมัด
5. ใช้อีกมือหนึ่งโอบมัด
6. ให้นิ้วหัวแม่มือทั้งสองชิดติดกัน .กำมือ
7. กำมือทั้งสองข้าง
- 8.1. การวิ่งเคลื่อนที่เข้าหาจุด
  2. เตรียมกระโดดห่างจากจุดที่ลูกบอลตกประมาณ 1 ฟุต
  3. กระโดดเหยียดแขนทั้งสองไปข้างหลัง น้ำหนักตัวไปข้างหลัง เ้างง
  4. เหวี่ยงแขนทั้งสองขึ้นข้างหน้า พร้อมกับถีบเท้าทั้งสองกระโดดลอยตัว ขึ้นตรง ๆ นำมือทั้งสองข้างมาชิดกัน
9. ให้นิ้วหัวแม่มือทั้งสองข้างเสมอกัน

#### ท่าการอันเตอร์

1. ยืนเท้าใดเท้าหนึ่งอยู่ข้างหน้าห่างกัน ประมาณ 1 ช่วงไหล่
2. ย่อเข่าลงให้หัวเข่าเลยปลายเท้าเล็กน้อยก้มลำตัวให้หัวไหล่อยู่ในแนวระดับของเข่า
3. ยกส้นเท้าขึ้นเล็กน้อย น้ำหนักตัวอยู่ที่ปลายเท้าทั้งสองข้าง ตรงบริเวณโคนหัวแม่เท้า ใต้ฝ่าเท้า

4 จับมือในท่าที่ถูกต้อง แขนทั้งสองเหยียดตึง ตามองที่ลูกบอล

ทักษะที่ 2 การส่ง ( เซ้ท )

การยกมือทั้งสองในการเซต

1. ยกมือทั้งสองขึ้นประมาณหน้าผาก มือทั้งสองห่างจากใบหน้าประมาณ 1 กำมือ ( 10 เซนติเมตร
2. กางนิ้วออก กางข้อศอกออกเล็กน้อย ข้อศอกอยู่ระดับเสมอไหล่หรือสูงกว่าเล็กน้อย กางนิ้วออกนี้งอเป็น
3. เคลื่อนที่ไปที่ลูกบอลจะตกให้ลูกบอลอยู่เหนือศีรษะบริเวณหน้าผาก
4. ย่อเข้า ยกมือให้จุดสัมผัสบอลกับนิ้วมือห่างจากหน้าผาก 20 ซม

ทักษะที่ 3 การตบลูกวอลเลย์บอล

1. การวิ่งเคลื่อนที่เข้าหาจุด
2. เตรียมกระโดดห่างจากจุดที่ลูกบอลตกประมาณ 1 ฟุต
3. กระโดดเหวี่ยงแขนทั้งสองไปข้างหลัง น้ำหนักตัวไปข้างหลัง เข่างอ
4. เหวี่ยงแขนทั้งสองขึ้นข้างหน้า พร้อมกับถีบเท้าทั้งสองกระโดดลอยตัว ขึ้นตรง ๆ
5. แขนขวาเงยไปข้างหลัง งอแขนเล็กน้อย แขนมือ ตามองดูบอลตลอดเวลา
6. จังหวะที่จะตบ ให้กดไหล่ซ้ายลง พร้อมกับตบลูกบอลให้แรงส่งจากข้อมือ ศอก ไหล่ และลำตัว
7. ลงสู่พื้นด้วยเท้าทั้งสองในลักษณะย่อตัว

ทักษะที่ 4 การเสิร์ฟลูกวอลเลย์บอล

หลักสำคัญในการเสิร์ฟ มีดังนี้ ท่าทางในการเสิร์ฟ

1. ตำแหน่งการยืน
  2. การโยนลูกบอล
  3. การเหวี่ยงแขน
  4. จุดที่มีอกระทบลูกบอล ท่าทางในการเสิร์ฟ ก่อนที่ผู้เล่นจะเริ่มทำการเสิร์ฟต้องรู้ตัวเองว่าตนเองถนัดเสิร์ฟท่าทางแบบใดตามที่ได้ฝึกฝนมา ถ้าเคยฝึกฝน หรือถนัดเสิร์ฟลูกท่าทางแบบใดต้องเสิร์ฟลูกตามแบบนั้นตลอดการแข่งขัน เพราะการเปลี่ยนท่าทางการเสิร์ฟบ่อย ๆ ย่อมทำให้ประสิทธิภาพการเสิร์ฟเสียไป
- ลักษณะของการเสิร์ฟ การเสิร์ฟโดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ

1. การเสิร์ฟลูกมือล่าง
2. การเสิร์ฟลูกมือบน

ทักษะที่ 5.การสกัดกั้น ( ป้องกันการตบ )

1. ยืนแยกเท้าออกประมาณ 1 ช่วงไหล่
2. มือทั้งสองยกขึ้นกางฝ่ามือออก
3. งอเข่าเล็กน้อย
4. ศีรษะตั้งตรงมองไปข้างหน้า
5. กระโดดขึ้นเพื่อสกัดกั้นลูกตบของฝ่ายตรงข้าม

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วีระกานต์ นิตสุนทร (บทคัดย่อ : 2560) วิจัยเรื่องการพัฒนาแบบฝึกทักษะวอลเลย์บอลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยความถี่ต่างกันที่ส่งผล ต่อความสามารถในการเล่นกีฬาวอลเลย์บอลของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 สาขาการ โรงแรม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ความสำคัญคือต้องการพัฒนาครูให้การเรียนการสอนบรรลุ เป้าหมายที่วางไว้ การวิจัยการสอนมุ่งที่จะช่วยครูให้สอนดียิ่งขึ้น ช่วยให้เด็กเรียนดีขึ้น และทำให้โรงเรียนมี คุณภาพดีขึ้น การวิจัยการสอนมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับผู้ประกอบวิชาชีพครู เพราะเป็นการช่วยเหลือ แนะนำปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอน ยังส่งเสริมให้เจริญก้าวหน้าทางวิชาชีพ และส่งเสริมความเจริญ งามของครู ซึ่งจะช่วยให้ครูได้พัฒนาตนเอง พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พัฒนางค์กร และยิ่งส่งผลถึง การพัฒนาสังคมและประเทศชาติอีกด้วย การวิจัยการสอนครั้งนี้ผู้วิจัยได้มีการนา ทฤษฎี แนวคิดและความรู้หลักการต่าง ๆ โดยต้องอาศัย องค์ประกอบ และวิธีการหลายๆ วิธีที่จะช่วยให้การนิเทศประสบผลสำเร็จ น มาใช้ในการวิจัยการสอน มีการ ค้นคว้าข้อมูลการจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้การวิจัยในชั้นเรียนการสอนมีความถูกต้องสมบูรณ์ที่สุด ซึ่งหาก มีข้อผิดพลาดประการใดขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย ที่มาและความสำคัญของปัญหา การออกก าลังกายเป็นปัจจัยหนึ่งที่มุ่งพัฒนาในตัวบุคคลให้มีคุณภาพ และศักยภาพทั้งทางด้าน ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมทั้งมีระเบียบวินัยสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมที่ เปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม วิชาพลศึกษาเป็นวิชาที่สำคัญต่อชีวิตมนุษย์ทุก ๆ คน เช่นเดียวกับวิชาการศึกษา อื่น ๆ แต่วิชาพลศึกษามีลักษณะแตกต่างจากวิชาอื่น คือเป็นการศึกษาที่อาศัย กิจกรรมทางกายเป็นสื่อ เช่น การออกก าลังกาย หรือการเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมพลศึกษาต่าง ๆ การสอนพลศึกษาในปัจจุบันมีแนวโน้มเปลี่ยนแปลงไปจากการสอนพลศึกษามาก่อน กล่าวคือการสอนพลศึกษาในปัจจุบันส่วนใหญ่นักเรียนมีทักษะกีฬาต่าง ๆ ซึ่งถ้าผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเหมาะสมแล้ว จะช่วยให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะกีฬาและสามารถเล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพและทำให้มีมาตรฐานสูงขึ้นได้ ทักษะหมายถึง 1. การกระทำที่มุ่งไปสู่การผลิตกระบวนการเคลื่อนไหวที่มีเทคนิคที่ดี 2. การกระทำหรือระบบการกระทำ ไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ 3. ความสามารถในการเรียนรู้ที่ ำไปสู่ผลที่ค่อนข้างจะแม่นยำ ด้วยเวลาหรือพลังงานที่น้อย ( กรมพลศึกษา 25356) ทักษะเกิดจากการกระทำบ่อย ๆ หรือทำซ้ำในรูปแบบของการรับรู้ต่อสิ่งเร้า ตำแหน่งท่าทาง ของร่างกาย และเวลาในการตอบสนองอย่างต่อเนื่องในการเพิ่มทักษะ ก่อนอื่นจะต้องทราบกลไกที่ถูกต้องใน การเคลื่อนไหวและต้องผ่านการฝึกซ้อมหลายๆ ครั้ง หลังจากนั้นจึงเพิ่มการตัดสินใจเกี่ยวกับความเร็ว ระยะทาง เวลา และการพัฒนาสถานการณ์ของกิจกรรมนั้น ๆ ( สุวิมล ตั้งสัจพจน์ 2526 162 ) โดยการเล่นกีฬาวอลเลย์บอลนั้นนักกีฬาที่ดีจะต้องประกอบด้วยการมีทักษะพื้นฐานที่ดีเป็น องค์ประกอบสำคัญที่นักกีฬาวอลเลย์บอลจะต้องได้รับการฝึกฝนจนเกิดความช านาญเฉพาะตัวจะต้องมีการ พัฒนามาจากทักษะเบื้องต้น ได้แก่ การเสิร์ฟ การรับบอล การตั้งลูก การสกัดกั้นและการตบ ทักษะ วอลเลย์บอล จึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ในการบ่งชี้ความสามารถในการเรียนวอลเลย์บอล การจัดการเรียนการสอนทักษะกีฬาวอลเลย์บอล นอกจากครูผู้สอนจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจ และมีประสบการณ์ในการถ่ายทอดความรู้และทักษะกีฬาให้แก่ผู้เรียนได้อย่างถูกต้องแล้ว จ าเป็นจะต้อง คำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนนั่นก็คือ ความถี่หรือจำนวนครั้ง ความนาน

หรือ ระยะเวลา ความหนักเบา ความยากง่าย ในเนื้อหาแต่ละทักษะที่แตกต่างกัน ซึ่งครูผู้สอนจะต้องจัดให้ สอดคล้องเหมาะสมกันจึงจะท าให้การสอนทักษะกีฬาบอลเลย์บอลเกิดประสิทธิภาพและประสบผลสำเร็จตาม วัตถุประสงค์ที่วางไว้

นายชาติรี พรหมพุทธ (บทคัดย่อ:2560) การพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล (การเล่นลูกสองมือบน) วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนา สุขภาพ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช. 1)สาขาวิชาการตลาด การ วิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะด้านร่างกายและทักษะการเล่น โดยใช้การทดสอบ ทักษะของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช. 1)สาขาวิชาการตลาด ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2560จำนวน นักเรียน 45คน ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยที่ ั้ง ลึ้น 4 สัปดาห์โดยมีการทดสอบสองครั้งโดยใช้ แบบฝึ กทักษะ และ นำคะแนนที่ ังก่อนและหลังการใช้แบบฝึ กทักษะมาเปรียบเทียบ พบว่านักศึกษามีการ' พัฒนาที่ดีขึ้น ทางด้านทักษะกีฬาบอลเลย์บอล

อัทสนันตน์ ธรรมคงทอง (2553 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องการพัฒนาแบบฝึกทักษะ ทาง วอลเลย์บอล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โดยการพิจารณา ความ เหมาะสมในด้านต่าง ๆ ของแบบฝึกทักษะพบว่าแบบฝึกทักษะมีความเหมาะสม ซึ่งมีค่าดัชนีความ สอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00 และจากการนำแบบฝึกทักษะไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปี ที่ 3 เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ โดยทดลองใช้กับนักเรียนรายบุคคล หรือ ทดลองหนึ่งต่อหนึ่ง จำนวน 3 คน ได้ค่าประสิทธิภาพ 63.89 /71.67 ซึ่งยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ เมื่อนำไปปรับปรุง แก้ไขจากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็กจำนวน 9 คนได้ค่า ประสิทธิภาพ 77.96 / 78.89 ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ 75/75 ทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่ จำนวนนักเรียน 18 คน ได้ค่าประสิทธิภาพ 78.33/ 82.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ได้กำหนดไว้ และทดลองใช้กับนักเรียน กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนเบญจมา นุสรณ์ อำเภอมือง จังหวัดจันทบุรี จำนวนนักเรียน 40 คน ได้ค่า ประสิทธิภาพ 84.35/91.88 ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ 75/75 ที่ได้กำหนดไว้ 2. ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะทาง วอลเลย์บอลก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึ ก ทักษะ ทางวอลเลย์บอล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่ม สาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา มีความแตกต่าง กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะทางวอลเลย์บอลหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน

นริศ ประธรรมสาร (2554 : บทคัดย่อ) การพัฒนาทักษะกีฬาบอลเลย์บอลโดยใช้แบบฝึกทักษะ วอลเลย์บอล รายวิชาวอลเลย์บอล 1 พ 41201 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวังลิ้นฟ้าวิทยาคม มีความ มุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาทักษะกีฬาบอลเลย์บอลรายวิชา วอลเลย์บอล 1 พ 41201 โดย การใช้แบบฝึกทักษะของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์80/80 2) เพื่อหาดัชนี ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะกีฬาบอลเลย์บอล รายวิชา วอลเลย์บอล 1 พ 41201 ของ นักเรียน ชั้น มัธยมศึกษา ปีที่4 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนน ก่อนเรียนและคะแนนหลัง เรียนทักษะกีฬา วอลเลย์บอล รายวิชา วอลเลย์บอล 1 พ 41201 โดยการใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปี ที่4 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะกีฬาบอลเลย์บอลโดยการใช้แบบฝึ ก ทักษะ รายวิชา วอลเลย์บอล1 พ 41201 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่4



### บทที่ 3 : ระเบียบวิธีวิจัย

การจัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล โดยใช้เกมส์การหมุนวงล้อ วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1/2563 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) วิธีการสร้างเครื่องมือ 4) รูปแบบการวิจัย 5) การเก็บรวบรวมข้อมูล 6) การวิเคราะห์ข้อมูล

**ประชากร :** ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ทั้งหมดจำนวน 32 คน

**เครื่องมือ :** การฝึกทักษะการเล่นวอลเลย์บอล โดยใช้เกมส์การหมุนวงล้อ ซึ่งลักษณะวงล้อนั้นจะเป็นรูปทรงกลม และในวงกลมนั้นจะแบ่งช่องออกเป็น 10 ช่อง และระบุสิ่งที่ต้องทำไว้ ดังนี้

- ช่องที่ 1 คือ การเสิร์ฟมือบน 3 ครั้ง
- ช่องที่ 2 คือ การอันเดอร์บอล 40 ครั้ง
- ช่องที่ 3 คือ การเซตบอล 3 ครั้ง
- ช่องที่ 4 คือ การเสิร์ฟมือล่าง 3 ครั้ง
- ช่องที่ 5 คือ การอันเดอร์บอล 20 ครั้ง
- ช่องที่ 6 คือ การกระโดดเสิร์ฟ 3 ครั้ง
- ช่องที่ 7 คือ การเซตบอล 5 ครั้ง
- ช่องที่ 8 คือ การอันเดอร์บอล 30 ครั้ง
- ช่องที่ 9 คือ การกระโดดตบลูกหัวเสา 3 ครั้ง
- ช่องที่ 10 คือ การกระโดดเสิร์ฟ 5 ครั้ง

**วิธีการสร้างเครื่องมือ :** สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล โดยใช้เกมส์การหมุนวงล้อ วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1/2563 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชา พลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ

1.2 ศึกษาวิธีการจัดทำเกมหมุนวงล้อ จากอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

1.4 กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1.5 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.6 ดำเนินการจัดทำเกมส์หมุนวงล้อ ตามลำดับของจุดประสงค์การเรียนรู้ ลำดับเนื้อหา และโครงสร้างที่กำหนดไว้

1.7 นำเกมหมุนวงล้อ ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 1 คน พิจารณา

- ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

1. นางสาวกฤติมา มะลิวัลย์ ตำแหน่ง หัวหน้าหมวดสามัญ

- ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

1. นางสาววิศัลยา ทองทับ ตำแหน่ง หัวหน้าสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

1.8 ปรับปรุงเกมหมุนวงล้อ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำเกมหมุนวงล้อ ทดลองใช้

1.10 จัดทำเกมหมุนวงล้อ สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

**รูปแบบการวิจัย :** ผู้วิจัยได้วางแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design โดยใช้กลุ่มเดียว มีลักษณะของการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน (Treatment) ทดสอบนักเรียนหลังเรียน (Posttest) (ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล และสุภาพ ฉัตรภรณ์, 2549 : 55)

**การเก็บรวบรวมข้อมูล :** 1. นำเข้าสู่บทเรียน วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre test)

3. ทำการสอนทักษะในการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โดยนำเกมส์วงล้อ มาให้นักเรียนได้เล่น

4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน

**วิเคราะห์ข้อมูล :** ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของการฝึกทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมหมุนวงล้อ

2. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบ

ก่อนเรียนและหลังเรียน 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  $\mu$  แทนค่าเฉลี่ย  
 $\sum x$  แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม  
 N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

## 1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

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

เมื่อ  $\sigma$  แทนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน  
 $\sum x$  แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัว  
 N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน  
 วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรุณณ  
 ลี กิจวัณณะ, 2551 : 145-146 )

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

เมื่อ D แทนผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย  
 $\mu Y$  แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน  
 $\mu X$  แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน  
 $\sum$  แทนผลรวม

## บทที่ 4 : ผลการดำเนินการวิจัย

1. การหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้  
 เกมส์หมุนวงล้อ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 ในการดำเนินการเพื่อหา  
 ประสิทธิภาพของการฝึกทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวง  
 ล้อ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำการพัฒนาการพัฒนากิจกรรมเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ซึ่งนักเรียนยังไม่เคยมีพื้นฐานทักษะการเล่นวอลเลย์บอลมาก่อน และสอบถามความคิดเห็นปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียน การพัฒนากิจกรรมเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ ผลการทดสอบปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนฝึก ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนดังกล่าว สามารถทำคะแนนระหว่างเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.0 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 50.00 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนนเต็มเท่ากับ 10 คะแนน ปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.66 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 76.66 ดังนั้นประสิทธิภาพของการพัฒนากิจกรรมเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ ที่ใช้สำหรับทดสอบในขั้นตอนนี้จึงเท่ากับ  $50.00/76.66$  ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐานตามเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าการพัฒนากิจกรรมเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ ที่นำมาทดลองใช้กับนักเรียน จำนวน 3 คนนี้ ยังมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอีก คะแนนผลการทดสอบดังแสดงในตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** แสดงคะแนนจากการพัฒนากิจกรรมเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ ของนักเรียน 3 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	5.00	50.00	50.00/76.66
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	7.66	76.66	

2. ผู้วิจัยนำสิ่งที่ค้นพบจากการพัฒนากิจกรรมเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 3 คน มาทำการปรับปรุงแก้ไข โดยเฉพาะในเรื่องของเนื้อหา ได้จัดทำใหม่ ให้เหมาะสม ให้มีความง่ายขึ้นจากเดิม

3. ผู้วิจัยนำการพัฒนาการพัฒนากิจกรรมเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จากขั้นตอนที่ผ่านมา ไปทดลองใช้อีกครั้งหนึ่ง แต่ครั้งนี้ได้เพิ่มจำนวนนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองให้มากขึ้นแต่ยังเป็นกลุ่มขนาดเล็กอยู่ คือมีจำนวน 9 คน โดยดำเนินการเช่นเดียวกันกับที่ทำในครั้งแรก ผลปรากฏว่านักเรียนทั้ง 9 คน ทำคะแนนระหว่างเรียน ได้เฉลี่ยเท่ากับ 8.00 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.00 และทำคะแนนจากการทดสอบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 8.55 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 85.55 ผลการทดลองครั้งนี้ถือว่าดีกว่า ในครั้งแรก ประสิทธิภาพของการพัฒนากิจกรรมเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ ตามเกณฑ์มาตรฐานเท่ากับ  $80.00/85.55$  จึงกล่าวได้ว่าการพัฒนากิจกรรมเล่นวอลเลย์บอล

รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ ที่สร้างขึ้นในการทดลองครั้งนี้ มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่สามารถนำไปใช้สอนในวิชานี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพดังแสดงในตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** แสดงคะแนนจากการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ ของนักเรียน 9 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	8.00	80.00	80.00/85.55
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	8.55	85.55	

จากการดำเนินการเป็นขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหาของ วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ เพื่อนำมาจัดทำและพัฒนาออกมาเป็นเกมส์หมุนวงล้อ ประกอบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล โดยผ่านการปรับปรุงแก้ไขหลายครั้งจากผู้วิจัย และผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อจนสามารถนำไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 โดยในครั้งแรกทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 3 คน หลังมีการปรับปรุงแก้ไข ได้นำไปทดลองกับนักเรียน กลุ่มเล็ก จำนวน 9 คน ซึ่งได้เกมส์หมุนวงล้อ ที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้แล้ว แต่เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นสูงสุด ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุง อีกเล็กน้อย และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่จำนวน 32 คน ซึ่งได้ผลที่สอดคล้องกัน จึงกล่าวได้ว่าการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาเพื่อนำมาใช้ฝึกทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

**2. การทดลองใช้การพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ**

**ตารางที่ 3** จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนทดสอบและหลังทดสอบโดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ

คะแนน	ร้อยละ	$\mu$	$\sigma$
คะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะ	54.68	5.46	0.87
คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะ	85.00	8.50	0.84

จากตารางที่ 3 พบว่าคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะมีค่าเฉลี่ย 5.46 ( $\sigma = 0.87$ ) คิดเป็นร้อยละ 54.68 ส่วนคะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะมีค่าเฉลี่ย 8.50 ( $\sigma = 0.84$ ) คิดเป็นร้อยละ 85.00

**ตารางที่ 4** การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ

คะแนน	$\mu$	D
คะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะ	5.46	3.04
คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะ	8.50	

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนทดสอบหลังการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะอยู่ 3.04 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังพัฒนาทักษะสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนพัฒนาทักษะซึ่งเป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้

### 3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ

ผู้วิจัยได้สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ ในด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบวงล้อ และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

**ตารางที่ 5** ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	$\mu$	$\sigma$	ความหมาย
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>			
1.1 เนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน	3.81	0.53	มาก
1.2 เนื้อหาชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย	4.13	0.33	มาก
<b>2. ด้านการออกแบบวงล้อ</b>			
2.1 วงล้อมีขนาดที่เหมาะสม	3.63	0.48	มาก
2.2 ขนาดตัวอักษรเหมาะสม	3.69	0.53	มาก
2.3 สีเส้นสวยงาม	3.75	0.43	มาก

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	$\mu$	$\sigma$	ความหมาย
<b>3. ดันการนำไปใช้ประโยชน์</b>			
3.1 เพิ่มความเข้าใจให้กับนักเรียน	4.56	0.61	มากที่สุด
3.2 นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.81	0.39	มากที่สุด
<b>เฉลี่ย</b>	4.11	1.61	มาก

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ จำนวน 32 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.11 ( $\sigma = 1.61$ )

### บทที่ 5 : สรุปผลการวิจัย

#### สรุปผล

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
2. การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ พบว่า คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะ
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

#### อภิปรายผล

การพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ พบว่า มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าเกมส์หมุนวงล้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ และได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมาทดลองใช้จริง มีความถูกต้องทันสมัย มีเนื้อหาสาระครบถ้วน มีความต่อเนื่อง มีความกระชับรัดกุม และชัดเจนอีกทั้งนักเรียนยังได้รับคำแนะนำวิธีการเรียนรู้จากครูผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ถูกต้องตามขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับ นริศ ประธรรมสาร (2554 : บทคัดย่อ) การพัฒนาทักษะกีฬา วอลเลย์บอล โดยใช้แบบฝึกทักษะ วอลเลย์บอล รายวิชา วอลเลย์บอล 1 พ 41201 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวังลิ้นฟ้าวิทยาคม มีความ มุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาทักษะกีฬา วอลเลย์บอล รายวิชา วอลเลย์บอล 1 พ 41201 โดยการใช้แบบฝึกทักษะของ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์80/80 2) เพื่อหาดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะ กีฬาวอลเลย์บอล รายวิชา วอลเลย์บอล 1 พ 41201 ของ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่4 3) เพื่อเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนน ก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนทักษะกีฬา วอลเลย์บอล รายวิชา วอลเลย์บอล 1 พ 41201 โดยการใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่4 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะกีฬาวอลเลย์บอลโดยการใช้แบบฝึกทักษะ รายวิชา วอลเลย์บอล 1 พ 41201 ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่4

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ พบว่า คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะอยู่ 3.04 คะแนน ทั้งนี้เนื่องจากเกมส์หมุนวงล้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้มีการศึกษาค้นคว้า และผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความสอดคล้องในการนำเกมส์หมุนวงล้อ ไปใช้เป็นการเรียนรู้ที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายมีเนื้อหาที่ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนทดสอบสูงขึ้น

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ โดยใช้เกมส์หมุนวงล้อ พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก

#### ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำวงล้อไปใช้
  - 1.1 สามารถเพิ่มรูปภาพการปฏิบัติเพื่อให้นักเรียนเห็นภาพและเข้าใจมากขึ้น
  - 1.2 สามารถนำไปพัฒนาการเรียนกับนักเรียน ในรายวิชาอื่น ๆ ได้
2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป
  - 2.1 สามารถที่จะปรับข้อมูลเนื้อหาให้มากขึ้นเพื่อความตื่นเต้นและตื่นตัวของนักเรียน
  - 2.2. เพิ่มช่องทางการเรียนรู้ในแบบออนไลน์ด้วย



## บรรณานุกรม

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. 2556. ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ.

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

### ทักษะในการเล่นวอลเลย์บอล

<https://sites.google.com/site/khwamruthichanmi/home/thaksa-ni-kar-len-wxllleybxi>

วีระกานต์ นิตสุนทร (2560 : บทคัดย่อ) การพัฒนาแบบฝึกทักษะวอลเลย์บอลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยความถี่ต่างกันที่ส่งผลต่อความสามารถในการเล่นกีฬาวอลเลย์บอลของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 สาขาการโรงแรม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

นายชาติรี พรหมพุทธ (2560 : บทคัดย่อ) การพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล (การเล่นลูกสองมือบน) วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช. 1) สาขาวิชาการตลาด

อัทธมนันต์ ธรรมคงทอง (2553 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องการพัฒนาแบบฝึกทักษะทางวอลเลย์บอล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

นริศ ประธรรมสาร (2554 : บทคัดย่อ) การพัฒนาทักษะกีฬาวอลเลย์บอลโดยใช้แบบฝึกทักษะวอลเลย์บอลรายวิชาวอลเลย์บอล 1 พ 41201 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวังลิ้นฟ้าวิทยาคม

<b>ชื่อผลงานวิจัย</b>	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit สำหรับนักศึกษา ระดับ ปวส.1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
<b>ชื่อผู้วิจัย</b>	สมชาย ผิวงาม
<b>ตำแหน่ง</b>	ครูผู้สอน
<b>วุฒิการศึกษา</b>	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการศึกษาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
<b>สถานศึกษาที่ติดต่อ</b>	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
<b>ปีที่ทำวิจัยเสร็จ</b>	พ.ศ.2563
<b>ประเภทงานวิจัย</b>	ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเรื่องการใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนการสอนรูปแบบปกติกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ 3) เพื่อวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ระดับ ปวส.1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวน 8 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม โดยใช้เครื่องมือในการดำเนินการวิจัย 3 ส่วน (1) แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit (2) รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ (3) แบบประเมินผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ

ผลการศึกษาวิจัย จากการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน วิชาการใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit ที่ผ่านการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยการใช้เกมการศึกษาออนไลน์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้แบบปกติ และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ ออนไลน์ โดยภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 คิดเป็นร้อยละ 85.91 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านผู้สอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 คิดเป็นร้อยละ 88.40 ด้านสื่อการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 คิดเป็นร้อยละ 87.60 ด้านประโยชน์ที่ได้รับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 คิดเป็นร้อยละ 81.73 ของผู้ประเมิน จากผลการวิจัยในครั้งนี้สามารถเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงผลการเรียนในเรื่องนี้ดีขึ้นและสามารถนำไปเผยแพร่ต่อไป

## บทที่ 1 : บทนำ

### ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

การเรียนการสอนในปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว แม่นยำ ถูกต้อง ทบทวนความเข้าใจได้ตลอดเวลาสังคมปัจจุบันนี้ สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนจะอยู่ในรูปเอกสาร ที่มีตัวหนังสือและภาพประกอบซึ่งทำให้ความน่าสนใจในการเรียนการสอนของนักเรียนมีน้อย

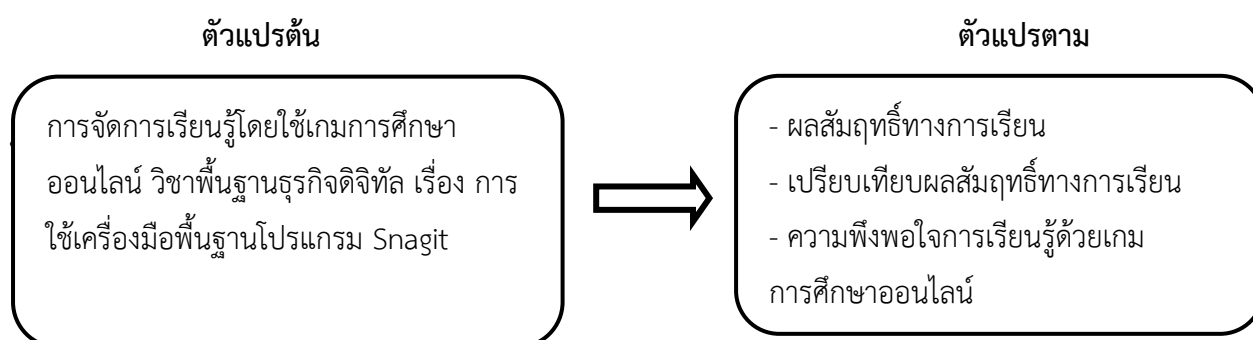
สำหรับการเรียนใน วิชาพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล นั้นจะต้องพัฒนาผู้เรียน ให้เกิดกระบวนการคิด ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนในรายวิชานี้ซึ่งมีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษาหลักการ วิธีการป้องกันและแก้ไขปัญหา การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit สามารถประยุกต์ใช้หลักการและวิธีการเพื่อป้องกันแก้ไขปัญห และการใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit ในงานอาชีพ มีเจตคติที่ดีต่อการการใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit ในงานอาชีพ

แต่จากการสอนในเรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit พบว่า ผู้เรียนยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในเกณฑ์ต่ำกว่ามาตรฐานกำหนดไว้ ซึ่งอาจเกิดจากความสับสนในเนื้อหาที่เรียน ประกอบกับเนื้อหาที่เรียนในหน่วยนี้มีมาก อาจทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่ายและไม่ตั้งใจเรียน ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้สอนได้วัดประเมินผลท้ายหน่วยการเรียนผู้สอนจึงคิดกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเข้ามาแก้ไขปัญหาดังกล่าว เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้กับผู้เรียนและสร้างผู้เรียนให้มีมาตรฐานการเรียนตามที่จุดประสงค์รายวิชากำหนดไว้ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลใช้ในการเรียนการสอนต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนการสอนรูปแบบปกติกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์
3. เพื่อวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ เรื่องการใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ หมายถึง แนวการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน หมายถึง ผลคะแนนจากการทดสอบ หลังผู้เรียนผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนรูปแบบปกติ และการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์
3. โปรแกรม Snagit คือ ความสามารถแต่งรูปที่ได้รวบรวมเครื่องมือการตกแต่งรูปที่ครบเครื่องเอาไว้ในตัวโปรแกรมด้วย เช่น การหมุนภาพ, พลิกภาพ, ปรับขนาดภาพ, เพิ่มแสง, ใส่กรอบ พร้อมเครื่องมือวาดรูปต่างๆ เช่น ลากเส้น, ส่วนโค้ง, ทำกรอบสี่เหลี่ยม และอื่นๆ

## บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎี

ทฤษฎีการเรียนรู้ของมาควอดส (Marquardt) การเรียนรู้ (learning) การเรียนรู้ถือเป็นระบบหลักที่เป็นแกนสำคัญของการสร้างการเรียนรู้มี 3 ระดับคือระดับบุคคล ระดับกลุ่มและระดับองค์กรซึ่งในแต่ละระดับของการเรียนรู้นั้นต้องเริ่มที่ทักษะของตัวบุคคลแต่ละคนซึ่งต้องมี 5 ประการเพื่อสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ความคิดเชิงระบบ การมีตัวแบบทางความคิด ความเชี่ยวชาญรอบรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเองและการสนทนาสื่อสารกัน โดยวิธีในการเรียนรู้ที่มีความสำคัญในการสร้างการเรียนรู้ในบริบทแห่งการเรียนรู้มี 3 ประเภท คือการเรียนรู้เพื่อปรับตัวคือการรู้จักประสบการณ์ในอดีตเพื่อปรับปรุงในอนาคต การเรียนรู้โดยการกระทำ คือการเรียนรู้ที่นำเอาสถานการณ์หรือสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นจริงมาเป็นฐานของการเรียนรู้และสุดท้ายคือระบบการเรียนรู้เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายคือการเรียนรู้ที่มุ่งสนองต่อความสำเร็จตามเป้าหมาย (อ้างอิง จิตติกร พูลภัทรชีวิต

<http://sites.google.com/site/gaiusjusthint>)

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

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ( Cooperative Learning Theory ) การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่เน้นให้ครูใช้วิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากมีรูปแบบการสอนให้เลือกอย่างหลากหลายตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระต่าง ๆ สำหรับเนื้อหาและองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ จำแนกเป็น 8 เรื่อง ได้แก่ ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือลักษณะสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ ขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือ และการประยุกต์ใช้หลักการการเรียนรู้แบบร่วมมือในการสอน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีนักการศึกษาต่างประเทศหลายท่านที่ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งผู้เขียนขอนำเสนอเป็นตัวอย่างตามลำดับก่อนหลังดังนี้ เริ่มจากสลาวิน (Slavin. 1990) อธิบายไว้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง วิธีการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อช่วยเหลือกันและกันในการเรียนรู้ ซึ่งสามารถจัดกลุ่มได้หลายรูปแบบ ส่วนใหญ่แล้วสมาชิกในกลุ่มจะมี 4 คน ที่มีความสามารถแตกต่างกัน มีการติดต่อสื่อสารกันและกันในกลุ่มเป็นเวลาหลายสัปดาห์หรือนานเป็นเดือน ทุกคนจะเรียนรู้ทักษะต่างๆ ในการทำงานร่วมกันเพื่อให้งานของกลุ่มดำเนินไปด้วยดี ทักษะดังกล่าวได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด หรืออธิบายทักษะการหลีกเลี่ยงข้อขัดแย้ง และทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอีกท่านหนึ่งคือแบล็คคอม (Balkcom. 1992) สรุปว่า การเรียนแบบกลุ่มร่วมมือคือ การจัดการสอนที่ประสบความสำเร็จในกลุ่มเล็กๆ กันนักเรียนที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน

(อ้างอิงจาก ลักษณ์ สรวิวัฒน์ <http://niramon2244.blogspot.com/2015/07/theory-of-cooperative-or-collaborative.html>)

2. หลักการของการเรียนรู้แบบร่วมมือ จอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson and Johnson. 2003) ได้ให้แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่าผู้เรียนควรร่วมมือกันในการเรียนรู้มากกว่าการแข่งขันกันเพราะการแข่งขันก่อให้เกิดสภาพการณ์ของการแพ้-ชนะ ต่างจากการร่วมมือกันซึ่งก่อให้เกิดสภาพการณ์ของการชนะ-ชนะ อันเป็นสภาพการณ์ที่ดีกว่าทั้งทางด้านจิตใจและสติปัญญา และหลักการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบด้วยหลักการที่สำคัญ 5 ประการ ได้แก่

2.1 การเรียนรู้ต้องอาศัยหลักการพึ่งพากัน (Positive Interdependence) โดยถือว่าทุกคนมีความสำคัญเท่าเทียมกันและจะต้องพึ่งพากันเพื่อความสำเร็จร่วมกัน

2.2 การเรียนรู้ที่ดีต้องอาศัยการหันหน้าเข้าหากัน มีปฏิสัมพันธ์กัน (Face to Face Interaction) เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล และการเรียนรู้ต่างๆ

2.3 การเรียนรู้ร่วมกันต้องอาศัยทักษะทางสังคม (Social Skills) โดยเฉพาะทักษะการทำงานร่วมกัน

2.4 การเรียนรู้ร่วมกันควรมีการวิเคราะห์กระบวนการของกลุ่ม (Group Processing) ที่ใช้ในการทำงาน

2.5 การเรียนรู้ร่วมกันจะต้องมีผลงานหรือผลสำเร็จทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มที่สามารถตรวจสอบและวัดประเมินได้ (Individual Accountability) หากผู้เรียนมีโอกาสได้เรียนรู้แบบร่วมมือกันนอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งด้านเนื้อหาสาระต่าง ๆ ได้กว้างขึ้นและลึกซึ้งขึ้นและยังสามารถพัฒนาผู้เรียนทางด้านสังคมและอารมณ์มากขึ้นด้วยรวมทั้งมีโอกาสได้ฝึกฝนพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตได้อีกมากมาย

3. วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้แบบร่วมมือนี้มีวัตถุประสงค์หลายประการ ได้แก่ (Slavin. 1990)

3.1 เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ ด้วยตนเองและสามารถพัฒนาได้ตามศักยภาพของตนเอง

3.2 เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน รวมทั้งผู้เรียนและผู้เรียนด้วยกัน

3.3 เพื่อเกิดการร่วมมือและความช่วยเหลือระหว่างเพื่อนด้วยกันในกลุ่ม

3.4 เพื่อเกิดการพัฒนาทักษะทางสังคมต่าง ๆ

4. องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ จอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson and Johnson. 1994) อธิบายว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือเกิดขึ้นได้ต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการ ดังนี้

4.1 การพึ่งพาและช่วยเหลือกัน (Positive Interdependence) การเรียนรู้แบบร่วมมือจะต้องตระหนักอยู่เสมอว่าสมาชิกกลุ่มทุกคนมีความสำคัญเท่ากันเพราะความสำเร็จของกลุ่มขึ้นอยู่กับสมาชิกทุกคนในกลุ่มไม่ว่าใครคนใดคนหนึ่ง ในขณะที่เดียวกันสมาชิกแต่ละคนจะประสบความสำเร็จได้เมื่อกลุ่มประสบความสำเร็จเท่านั้น และความสำเร็จของบุคคลรวมทั้งของกลุ่มนั้นขึ้นอยู่กับกันและกัน

4.2 การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (Face-to-face Promotion Interaction) เป็นการมีปฏิสัมพันธ์ที่ส่งเสริมซึ่งกันและกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ด้วยการพึ่งพากันช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ทำให้ผู้เรียนมีแนวทางดำเนินการให้กลุ่มบรรลุเป้าหมาย มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน มีการอธิบายความรู้ให้แก่เพื่อนในกลุ่ม จนในที่สุดสมาชิกกลุ่มจะเกิดความรู้สึกไว้วางใจกัน ส่งเสริมและช่วยเหลือกันและกันในการทำงานต่างๆ ร่วมกันส่งผลให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกันจึงควรมีการให้ข้อมูลย้อนกลับและเปิดโอกาสให้สมาชิกเสนอแนวคิดใหม่ๆ เพื่อเลือกในสิ่งที่เหมาะสมที่สุด

4.3 ความรับผิดชอบของแต่ละคนที่สามารถตรวจสอบได้ (Individual Accountability) สมาชิกกลุ่มการเรียนรู้ทุกคนจะต้องมีหน้าที่รับผิดชอบ เป็นความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละบุคคลที่จะต้องมีการช่วยเหลือส่งเสริมซึ่งกันและกัน เพื่อให้เกิดความสำเร็จตามเป้าหมายของกลุ่ม โดยที่สมาชิกทุกคนในกลุ่มมีความมั่นใจและพร้อมที่จะได้รับการทดสอบเป็นรายบุคคล

4.4 การใช้ทักษะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Interpersonal and Small-group Skills) การเรียนรู้แบบร่วมมือจะประสบผลสำเร็จได้ต้องอาศัยทักษะที่สำคัญหลายประการ เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะการทำงานกลุ่ม ทักษะการสื่อสาร และทักษะการแก้ปัญหาขัดแย้ง รวมทั้งการเคารพยอมรับและไว้วางใจกันและกัน

4.5 การใช้กระบวนการกลุ่ม (Group Processing) กระบวนการกลุ่มเป็นกระบวนการทำงานที่มีขั้นตอนหรือวิธีการที่จะช่วยให้มีการดำเนินงานกลุ่มเป็นไปอย่างมีงานร่วมกัน และดำเนินงานตามแผน ตลอดจนมีการประเมินผลและปรับปรุงงาน นอกจากนี้จะต้องมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้และปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น

(อ้างอิงมาจาก จิตติกร พูลภัทรชีวีต. <http://sites.google.com/site/gaiusjusthint>)

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศิริพร จีรังศรีพานิช (2555) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือผสมผสานระหว่างเทคนิคกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD) และเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (TGT) พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ ผสมผสานระหว่างเทคนิคกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD) และเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (TGT) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.80/82.67

อุไรวรรณ ปานทโชติ (2562:บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกม KAHOOT สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม KAHOOT ที่พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ มีจำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การสร้างแรงจูงใจ เป็นขั้นที่กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจต่อ กิจกรรมและเนื้อหาที่ผู้สอนจะจัดการเรียนการสอน โดยใช้สื่อเกม KAHOOT ขั้นที่ 2 ทบทวนความรู้เดิม เป็นขั้นที่ผู้สอนดึงความรู้ของผู้เรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยง ความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่ โดยใช้เกม KAHOOT ขั้นที่ 3 นำเสนอข้อมูลใหม่ เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดการเรียนรู้เพื่อเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ความรู้ข้อมูลและความคิดเห็นใหม่ๆ โดยใช้เกม KAHOOT ขั้นที่ 4 การฝึกฝนและ

การนำไปใช้เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้นำความรู้ไปทบทวนและฝึกฝนให้เกิดความชำนาญและความเข้าใจมากยิ่งขึ้น เพื่อที่จะสามารถนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหาได้ และนำมาประยุกต์ใช้ได้จริง ขั้นที่ 5 การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้คือ ให้ผู้เรียนสอบวัดความรู้ความสามารถหลังเรียน

สามารถสรุปผลการวิจัย ที่สอดคล้องจากงานวิจัยนี้ได้ว่า พฤติกรรมในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มของผู้เรียน ที่เรียนด้วยบทเรียนที่พัฒนาขึ้นดีกว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยการเรียนปกติ ความพึงพอใจของผู้เรียนที่พัฒนาขึ้นด้านเนื้อหา ด้านเทคนิคและวิธีการ และประโยชน์ที่ได้รับ งานวิจัยนี้สามารถนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายและนำไปเป็นต้นแบบในการพัฒนาในรายวิชาต่าง ๆ ได้



### บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

**ประชากร** ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง ระดับ ปวส.1 จำนวน 32 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนลงทะเบียนเรียนในรายวิชาพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

**กลุ่มตัวอย่าง** ที่ใช้ในการทำวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง ระดับ ปวส.1 จำนวน 8 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

#### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง ระดับ ปวส.1 จำนวน 20 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบก่อนเรียน ( Pretest )

ตอนที่ 2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ ต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่ม ๆ ละ 4 คน

2.2 ทบทวนความรู้และอธิบายขั้นตอนการเล่นเกมการศึกษาออนไลน์

2.3 บอกกติกาและเกณฑ์การให้คะแนน

2.4 ทำการแข่งขันโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit

2.5 สรุปและร่วมกันอภิปรายผล

ตอนที่ 3 แบบทดสอบหลังเรียน ( Posttest )

#### การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในวิชาพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit ให้กับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงระดับ ปวส.1 จำนวน 20 ข้อ โดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่าน ซึ่งประกอบไปด้วย

- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| 1) นางสาววิศัลยา ทองทับ       | ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ (สื่อเกมการศึกษาออนไลน์)        |
| 2) นางเมทินี อิมามิ           | ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา (วิทยาศาสตร์)                     |
| 3) นางสาวศิริกัญญา วงษ์สุริยะ | ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและวิธีการ (สื่อเกมการศึกษาออนไลน์) |

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

มีลำดับขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาเทคนิคการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารต่าง ๆ
2. นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นเสนอต่อที่ปรึกษางานวิจัย เพื่อตรวจสอบแก้ไข
3. นำแบบประเมินมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

#### สถิติที่ใช้ในการวิจัย

วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ

- วิเคราะห์ผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ และการใช้เกมศึกษาออนไลน์

#### บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้ สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit ได้ตามเป้าหมายที่กำหนด สามารถเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้รูปแบบปกติ กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ได้จริง และสามารถวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit โดยสามารถวิเคราะห์ผลได้ดังนี้

ผลการประเมินแบบทดสอบผลการวิจัย พบว่า นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ระดับ ปวส. 1 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา วิชาพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit คือ มีผลคะแนนการทดสอบจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่ใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลคะแนนทดสอบก่อนเรียนและผลคะแนนทดสอบหลังเรียน ของการเรียนรู้แบบปกติ

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	การเรียนรู้แบบปกติ	
		ก่อนเรียน (20 คะแนน)	หลังเรียน (20 คะแนน)
1	นางสาว สมฤทัย หมุดทอง	7	10
2	นาย อภิวัฒน์ หวังไช้	8	12
3	นาย ชรรพณ์ธร แก้วแย้ม	4	10
4	นาย วีรกุล น้อยนิิตย์	8	16
รวม		27	48
ค่าร้อยละ		33.75	60.00
ค่าเฉลี่ย		6.75	12

ตารางที่ 2 แสดงผลคะแนนทดสอบก่อนเรียนและผลคะแนนทดสอบหลังเรียน ของการเรียนรู้แบบเกมการศึกษาออนไลน์

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	การเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาออนไลน์	
		ก่อนเรียน (20 คะแนน)	หลังเรียน (20 คะแนน)
1	นางสาววาริตรา เจริญวงศ์	8	16
2	นางสาวพัชรี ศรีสวัสดิ์	9	16
3	นาย ณัฐวุฒิ แก้วแย้ม	8	17
4	นายมนัสวิน จิตติยาพันธ์	7	19
รวม		32	68
ค่าร้อยละ		40.00	85.00
ค่าเฉลี่ย		8.00	17.00

\*\*\* เกณฑ์การให้คะแนน 10 – 20 หมายถึง ผ่าน (ทำข้อสอบได้คะแนนตั้งแต่ 10 ข้อขึ้นไป)  
1 – 9 หมายถึง ไม่ผ่าน (ทำข้อสอบได้คะแนนไม่ถึงเกณฑ์)

จากรายการเปรียบเทียบ พบว่า หลังจากการใช้เกมการศึกษาออนไลน์ นักเรียนทั้งหมดมีผลการเรียนดีขึ้น

ตารางที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างการเรียนรู้แบบเกมการศึกษาออนไลน์

คนที่ (n)	แบบทดสอบก่อนเรียน (X)		แบบทดสอบหลังเรียน (Y)		ผลต่าง $d=X_1-X_2$	$d^2$
	คะแนน (20)	ร้อยละ	คะแนน (20)	ร้อยละ		
1	8	40.00	16	80.00	8	64
2	9	45.00	16	80.00	7	49
3	8	40.00	17	85.00	9	81
4	7	35.00	19	95.00	12	144
ผลรวม	32		68		36	338
ค่าเฉลี่ย	8.00		17.00			
ร้อยละ	40.00		85.00			

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทดสอบหาความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน

คะแนน	N	$\bar{X}$	D
ก่อนเรียน	4	8	9.00**
หลังเรียน	4	17	

ตารางที่ 5 แสดงผลคะแนนความพึงพอใจที่มีต่อเกมการศึกษาออนไลน์ เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย/ร้อยละ/ระดับ		
<b>1.ด้านผู้สอน</b>			
1.ความพร้อมและการเตรียมตัวในการสอน	4.38	87.60	ดี
2.การชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.38	87.60	ดี
3.เทคนิควิธีการสอน	4.50	90.00	ดี
<b>รวมค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.42</b>	<b>88.40</b>	<b>ดี</b>
<b>2.ด้านสื่อการสอน</b>			
1. สอดคล้องกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้	4.38	87.60	ดี
2. เข้าใจง่าย กระบวนการไม่ซับซ้อน	4.38	87.60	ดี
3. รูปแบบเหมาะสม	4.38	87.60	ดี
<b>รวมค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.38</b>	<b>87.60</b>	<b>ดี</b>
<b>3.ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>			
1. เกิดกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล	4.13	82.60	ดี
2. สามารถนำความรู้ไปต่อยอดในชีวิตประจำวัน	3.88	77.60	ดี
3.ความพึงพอใจโดยรวมในการจัดการเรียนรู้	4.25	85.00	ดี
<b>รวมค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.09</b>	<b>81.73</b>	<b>ดี</b>
<b>รวมค่าเฉลี่ยทั้ง 3 ด้าน</b>	<b>4.30</b>	<b>85.91</b>	<b>ดี</b>

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากตารางที่ 5 สรุปผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนด้วยเกมการศึกษาออนไลน์ โดยภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 คิดเป็นร้อยละ 85.91 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านผู้สอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 คิดเป็นร้อยละ 88.40 ด้านสื่อการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 คิดเป็นร้อยละ 87.60 ด้านประโยชน์ที่ได้รับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 คิดเป็นร้อยละ 81.73 ของผู้ประเมิน

ตารางที่ 6 แสดงผลการวิเคราะห์แบบประเมินเกมการศึกษาออนไลน์จากผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ		
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3
<b>1.ด้านเนื้อหา</b>			
1. เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.14	4.05	4.11
2. การเรียนลำดับขั้นตอนของเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	3.80	4.00	3.50
3. สไตล์การออกแบบมีความสวยงาม และเหมาะสม	3.83	4.00	3.88
<b>รวมค่าเฉลี่ย</b>	<b>3.92</b>	<b>4.02</b>	<b>3.83</b>
<b>ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 1</b>	<b>3.92</b>		
<b>2.ด้านเทคนิคและวิธีการ</b>			
1. ภาพตรงตามเนื้อหาที่อธิบาย	3.09	3.94	2.45
2. คุณภาพของสื่อ	3.33	4.02	3.10
3. ขนาด สีและรูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.15	4.20	4.08
4. ความเหมาะสมของระยะเวลาการเล่นเกม	3.01	4.04	2.97
<b>รวมค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.53</b>	<b>4.05</b>	<b>3.15</b>
<b>ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 2</b>	<b>3.91</b>		
<b>3.ด้านการออกแบบ</b>			
1. สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง	4.01	3.90	4.19
2. ความพึงพอใจในความรู้ที่ได้รับ	3.90	4.04	3.88
3. ความพึงพอใจในภาพโดยรวม	4.22	4.00	4.05
<b>รวมค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.04</b>	<b>3.98</b>	<b>4.04</b>
<b>ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 3</b>	<b>4.02</b>		
<b>ค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 3 ด้าน</b>	<b>3.95</b>		

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สรุปผลการวิเคราะห์การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ โดยภาพรวม ได้รับความพึงพอใจค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 ด้านเทคนิคและวิธีการ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.91 ด้านการออกแบบ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02

## บทที่ 5 สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ

### สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า 1) สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เรื่องการใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit ตรงตามเป้าหมาย 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบปกติ กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ 3) วัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Snagit ได้จริง

### อภิปรายผลการวิจัย

หลังจากนักเรียนได้ทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนและการเล่นเกมการศึกษาออนไลน์ ในการเรียนการสอนแล้วจะเห็นได้ว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้ในวิชาพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล นี้ ผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนด้วยเกมการศึกษาออนไลน์ โดยภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 คิดเป็นร้อยละ 85.91 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านผู้สอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 คิดเป็นร้อยละ 88.40 ด้านสื่อการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 คิดเป็นร้อยละ 87.60 ด้านประโยชน์ที่ได้รับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 คิดเป็นร้อยละ 81.73 ของผู้ประเมิน จากผลการวิจัยในครั้งนี้ นักเรียนสามารถเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงผลการเรียนในเรื่องนี้ดีขึ้น และสามารถนำไปเผยแพร่ต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับ (อุไรวรรณ ปานทโชต : 2562:บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ โดยใช้เกม KAHOOT สำหรับนักศึกษาวิชาชีวะครู โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม KAHOOT ที่พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ สำหรับนักศึกษาวิชาชีวะครู โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ มีจำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การสร้างแรงจูงใจ เป็นขั้นที่กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจต่อ กิจกรรมและเนื้อหาที่ผู้สอนจะจัดการเรียนการสอน โดยใช้สื่อเกม KAHOOT ขั้นที่ 2 ทบทวนความรู้เดิม เป็นขั้นที่ผู้สอนดึงความรู้ของผู้เรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยง ความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่ โดยใช้เกม KAHOOT ขั้นที่ 3 นำเสนอข้อมูลใหม่ เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดการ เรียนรู้เพื่อเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ความรู้ข้อมูลและความคิดเห็นใหม่ๆ โดยใช้เกม KAHOOT ขั้นที่ 4 การฝึกฝนและการนำไปใช้เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้นำความรู้ไปทบทวนและฝึกฝนให้เกิดความชำนาญและความเข้าใจมากยิ่งขึ้น เพื่อที่จะสามารถนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหาได้ และนำมาประยุกต์ใช้ได้จริง ขั้นที่ 5 การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้คือ ให้ผู้เรียนสอบวัดความรู้ความสามารถหลังเรียน

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัยครั้งนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงความสอดคล้องของเนื้อหา กับวัตถุประสงค์ รวมถึงระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมในการเรียนรู้ แต่ถ้าผู้สอนจัดกิจกรรมมากเกินไปจะทำให้กิจกรรมในการเรียนรู้ ไม่เป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนด จะทำให้ผลการดำเนินกิจกรรมไม่ประสบผลสำเร็จตามที่ ต้องการ

### ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำหลักการประเมินผลความพึงพอใจของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้การใช้เกมการศึกษาออนไลน์ ครั้งนี้ ไปปรับปรุง ขนาด สีและรูปแบบตัวอักษรให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

2) พัฒนารูปแบบเกมการศึกษาออนไลน์ให้มีความหลากหลายสอดคล้องกับเนื้อหาของแต่ละรายวิชาที่ แตกต่างกันไป สามารถนำไปปรับใช้ในหน่วยการเรียนรู้อื่น ที่สามารถเอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้

## บรรณานุกรม

ฐิติกร พูลภัทรชีvit. ความหมายของการจัดการความรู้. (เอกสารออนไลน์)

สืบค้นจาก <http://sites.google.com/site/gaiusjusthint>

มนสิทธิ์ สิทธิสมบูรณ์. (พฤศจิกายน, 2558) การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา. (เอกสารออนไลน์)

สืบค้นจาก [http://office.nu.ac.th/edu\\_teach/ASS/Download/vchk](http://office.nu.ac.th/edu_teach/ASS/Download/vchk)

ลักขณา สริวัฒน์. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning Theory).(เอกสารออนไลน์)

สืบค้นจาก <http://niramon2244.blogspot.com/2015/07/theory-of-cooperative-or-collaborative.html>

สวัสดี สุคนธรังษี. โมเดลการวิจัย:กรณีตัวอย่างทางการบริหารด้วยการวิจัยปฏิบัติการ(กรุงเทพมหานคร; บริษัทสำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2555). หน้า 13.

ศิริพร จิรังศรีพานิช (2555) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือผสมผสานระหว่างเทคนิคกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD) และเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (TGT)

อุไรวรรณ ปานทโชติ (2562:บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ โดยใช้เกม KAHOOT สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์



ชื่อผลงานวิจัย : การใช้สื่อการสอน Quizizz เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียน  
ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2

ชื่อผู้วิจัย : นายสมชาย มะหะมาน

ตำแหน่ง : ครูผู้สอน

วุฒิการศึกษา : ปริญญาตรี นิติศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัย อัล-อัซฮัร กรุงไคโร ประเทศอียิปต์

ชื่อสถานศึกษาที่ทำงาน : วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

โทรศัพท์ส่วนตัว : 087-138-5720

ปีที่ทำวิจัยเสร็จ : 2563

ประเภทงานวิจัย : ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

### บทคัดย่อ

#### การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 หลังการใช้สื่อ Quizizz
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ก่อน-หลังใช้สื่อ Quizizz
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 หลังการใช้สื่อ Quizizz

#### ประชากร / ที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 18 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อ Quizizz วิชาภาษาอังกฤษและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ก่อนเรียนและหลังเรียน)

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำเข้าสู่บทเรียนในวิชาภาษาอังกฤษโดยการแนะนำเนื้อหาที่สอน และสอบถามความรู้เดิมของนักเรียน
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre test) โดยใช้ Quizizz
3. ดำเนินการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย
4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post test) โดยใช้ Quizizz
5. นำคะแนนทั้งหมดมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ

### สถิติที่ใช้

จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อ Quizizz วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/2

### ผลการวิจัย

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/2 ที่สอนโดยใช้สื่อ Quizizz พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญ

จากอดีตจนถึงปัจจุบัน ครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญยิ่งในการกำหนดอนาคตของคนในชาติ เพราะครูเป็นผู้ที่ใกล้ชิดผู้เรียนที่สุด ครูจึงมีภาระหน้าที่ในการเตรียมความพร้อมสร้างเสริมสติปัญญา เป็นผู้ให้เครื่องมือในการแสวงหาความรู้ และเป็นผู้จุดประกายแห่งการเรียนรู้ กระตุ้นการใฝ่รู้ใฝ่เรียนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ได้ไม่กลัวความลำบาก มีความเพียรพยายามในการแสวงหาความรู้อยู่ตลอดเวลา รวมทั้งปลูกฝังกล่อมเกลา คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ สอนทักษะชีวิตให้สามารถท างานและด ารงชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้ สิ่ง สำคัญครูต้องมีจิต เมตตากรุณาผู้เรียนเป็นพื้นฐาน มีอุดมการณ์ ทุ่มเท เสียสละ มีความจริงใจ เป็นแบบอย่างที่ดี ให้แก่ลูกศิษย์ และมุ่งมั่นพัฒนาการศึกษาของชาติ (สุเทพ บุญศิริ, 2552, หน้า 20) ซึ่งสภาพปัญหาดังกล่าวนี้ชี้ให้เห็นว่าปัญหาในการจัดการเรียนการสอนควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้การเรียนวิชาภาษาอาหรับ เกิดผลสัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนและการสอน แนวทางการแก้ปัญหาได้แก่ การพัฒนาบทเรียนวิชาภาษาอาหรับ 3 ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ 2/2 ตามหลักสูตร ซึ่งผู้สอนได้ตระหนักถึงหน้าที่ความรับผิดชอบที่ต้องจัดการเรียนการสอนแก้ไขบังเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้งทางด้านพุททพิสัย ทักษะพิสัย คุณธรรมและ จริยธรรมตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้นำหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 มาใช้ในการจัดการศึกษาหลักสูตรอิสลามศึกษาและตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2562 ได้ยึดหลักการของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งในหลักสูตรดังกล่าว ได้จัดวิชาด้านอิสลามศึกษา นี้ไว้ เพื่อรองรับกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง และการปกครอง รวมทั้งกระบวนการในการแก้ปัญหา โดยใช้หลักจริยธรรม และคุณธรรม เพื่อให้ให้นักเรียนได้ศึกษาถึงความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการและสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์นำมาใช้ แต่การสอนวิชาภาษาอาหรับ ผู้สอนจะประสบปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนขาดความสนใจใฝ่ที่จะศึกษา ครูผู้สอนจะถ่ายทอดความรู้ใช้วิธีการบรรยายหรืออธิบายสอนให้นักเรียน และนักเรียนจะไม่ให้ความร่วมมือในการเรียนการสอนจึงส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่น่าสนใจทั้งผู้สอนและผู้เรียน

จากสภาพปัญหาดังกล่าวในฐานะที่เป็นครูผู้สอนวิชาภาษาอาหรับจึงได้นำใช้สื่อการสอน Quizizz เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอาหรับ ของนักเรียน ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรายวิชาภาษาอาหรับของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 หลังการใช้สื่อ Quizizz และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรายวิชาภาษาอาหรับของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ก่อน-หลังใช้สื่อ Quizizz ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับความสามารถและความแตกต่างของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษา

แห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขนำไปสู่การเป็นทรัพยากรบุคคลอันมีคุณภาพที่ดีในอนาคตต่อไป

### การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 หลังการใช้สื่อ Quizizz
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ก่อน-หลังใช้สื่อ Quizizz
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 หลังการใช้สื่อ Quizizz

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 2/2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 18 คน

#### 2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีสอนแบบใช้สื่อ Quizizz

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 2/2 จำนวน 18 คน

### นิยามศัพท์

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน

**นักเรียน** หมายถึง นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น 2/2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

**สภาพการจัดการเรียนการสอน** หมายถึง การปฏิบัติการสอนของครูตามแผนการสอน เทคนิคการสอน/ วิธีสอน การใช้สื่อประกอบการสอน การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

**ปัญหาการจัดการเรียนการสอน** หมายถึง อุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินการสอน ทำให้การเรียนการสอนไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และผู้เรียนไม่สามารถเรียนรู้ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้

**สื่อการสอน** <https://Quizizz.com> เป็นเว็บไซต์ที่ช่วยสร้างแบบทดสอบออนไลน์ e-Testing ได้ฟรี ผู้เรียนทำแบบทดสอบผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ Notebook Tablet Smartphone ที่เชื่อมต่อระบบInternet

ผู้เรียนทราบผลการสอบทันที และผู้สอน ได้รับรายงาน (Report) ผลการสอบและบันทึกผลเครื่องคอมพิวเตอร์ได้

### การจัดการเรียนการสอน

การเรียน หรือการเรียนรู้ หมายถึง การได้รับความรู้ พฤติกรรม ทักษะ คุณค่า หรือความพึงใจ ที่เป็นสิ่งแปลกใหม่หรือปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่ การเรียนรู้อาจมีการยึดเป้าหมายและอาจมีการตั้งใจเป็นตัวช่วย การเรียนรู้ อาจก่อให้เกิดความตระหนกอย่างมีสำนึกหรือไม่มีสำนึกก็ได้

การสอน หมายถึง การถ่ายทอดเนื้อหาวิชาหรือเป็นวิธีการหลากหลายที่ครูนำมาใช้เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ตามศักยภาพของเด็ก โดยมีลักษณะการสอน 3 ประการ ดังนี้

- การสอนเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
- ให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้
- การสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์ต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

### การจัดการเรียนการสอนอิสลามศึกษา

1. มุ่งเน้นพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักการของศาสนาอิสลามเพื่อเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต

2. เป็นการศึกษาที่มุสลิมทุกคนจะได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และเท่าเทียมกันโดยให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของแต่ละท้องถิ่น

3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการสอนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้สื่อ Quizizz เข้ามาช่วยในการสอน ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

ผลงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาบทเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

กณิการ์ ปัญญาอินแก้ว (2561) การใช้สื่อการสอน Quizizz ในกิจกรรมการเรียนการสอน วิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาคการศึกษาที่ 1/2561 โรงเรียนห้วยซ้อวิทยาคม รัชมิ่งคลาสิก จำนวนทั้งหมด 73 คน โดยใช้ แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มทดลองหนึ่งกลุ่มทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (pre-experimental one group pretest-posttest) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลัง เรียนของนักเรียนและใช้ แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการใช้สื่อการสอน Quizizz เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนของคุณครู

นักเรียนที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการใช้สื่อการสอน Quizizz ได้คะแนนเฉลี่ยโดยรวมจากผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีเฉลี่ยเท่ากับ 86.05 ของคะแนนเต็ม 20 คะแนน มีผลคะแนนที่เพิ่มขึ้น 6.01 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับ มาก

รุ่งนภา อนันตศิริ (2561) ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่อง การค้นหาข้อมูลและติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างมีคุณธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 โรงเรียน ตากสินราชานุสรณ์ โดยการใช้ Quizizz โดยมีวิธีการดำเนินการกับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนตากสินราชานุสรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดตาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาตาก เขต 1 โดยเป็นกลุ่มประชากร จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ชุดกิจกรรมการ เรียนรู้จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มี ต่อ Quizizz สถิติที่ใช้ได้แก่ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยสูตร Kr21 และแบบวัดความพึงพอใจ มาตรฐานประมาณค่า (Rating Scales) 5 ระดับ จากการศึกษาพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ง 22102 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การค้นหาข้อมูลและติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างมีคุณธรรม ที่สร้างขึ้นนั้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 70 / 70 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อQuizizz พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในรายชื่อ ส่วนใหญ่อยู่ในระดับพึงพอใจมาก คือ นักเรียนอยากให้ครูจัดกิจกรรมแบบนี้บ่อยๆ เฉลี่ย 4.90

ศิระ ประเสริฐศักดิ์ (2561) ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชากราฟิกสารสนเทศ ด้วยการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานีภาคเรียนที่ 2ปีการศึกษา 2561 ผลของการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนในรายวิชากราฟิกสารสนเทศด้วยการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกวิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานีสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยตอนเรียนอยู่ที่ 5.69 เรียนอยู่ที่ 11.69

## ระเบียบวิธีวิจัย

การใช้สื่อการสอน Quizizz เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียน ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 18 คน

### เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

1. แผนการเรียนรู้แบบสื่อการสอน Quizizz
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบอัตนัย
3. แบบสอบถามความพึงพอใจในของนักเรียนต่อการใช้สื่อ Quizizz ซึ่งดำเนินการเก็บรวบรวมใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

### การรวบรวมข้อมูล

1. ทำการประเมินผลก่อนเรียน (pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน การทดลอง และบันทึกผลคะแนนก่อนเรียน
2. ดำเนินการทดลองสอน
3. ทำการประเมินผลหลังเรียน(posttest)โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งเป็นฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (pretest)
4. นำคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อให้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้นและสรุปผลการวิจัย
5. ทำการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้สื่อ Quizizz ในการเรียน การสอน

### วิธีดำเนินการทดลอง

1. นำสื่อ Quizizz ไปใช้จริงกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยดำเนินการดังนี้
  - 1.1 นักเรียน ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของวิชาภาษาอังกฤษ
  - 1.2 นักเรียน ทำแบบทดสอบก่อนเรียน วิชาภาษาอังกฤษ
  - 1.3 นักเรียน ศึกษาวิชาภาษาอังกฤษ
  - 1.4 นักเรียน ทำแบบทดสอบหลังเรียน
2. ครูผู้สอนนำคำตอบที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre - test) และหลังเรียน (Post - test) ไปตรวจให้คะแนนโดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิด ให้ 0 คะแนน
3. นำผลการตรวจสอบแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre - test) หลังเรียน (Post - test) ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ครุณาเข้าสู่การเรียนการสอนบอกจุดประสงค์ของการใช้ชุดสื่อการสอน
2. ดำเนินการทดสอบก่อนการใช้ชุดสื่อการสอน
3. นำชุดสื่อการสอนที่ผู้สอนคิดค้นนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
4. ดำเนินการทดสอบหลังการใช้ชุดสื่อการสอน
5. นำคะแนนมาวิเคราะห์หลังการใช้ชุดสื่อการสอน

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัย ได้ดำเนินการดังนี้

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 (สูตรที่ใช้ในการคำนวณค่าเฉลี่ย (พรณี ลีกิจวัฒน์, 2551 : 135)

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

เมื่อ  $\mu$  แทนค่าเฉลี่ย

$\sum X$  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

$\sum x$  แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัว

X แทนคะแนนแต่ละตัว

N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อ Quizizz วิชาภาษาอังกฤษ จากคะแนนก่อนเรียน 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

3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้ดำเนินการดังนี้

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

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

เมื่อ IOC = ดัชนีความสอดคล้องมีค่าอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1

$\sum R$  = ผลรวมของการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

$N$  = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

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

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ  $P$  = ดัชนีค่าความยากง่าย

$R$  = จำนวนนักเรียนที่ทำข้อสอบถูก

$N$  = จำนวนนักเรียนที่ทำข้อสอบทั้งหมด

ขอบเขตของค่าความยากง่าย (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543 : 185)

ดัชนีค่าความง่าย	ความหมาย
มากกว่า 0.80	ง่ายมาก (ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง)
0.60 – 0.80	ค่อนข้างง่าย
0.40 – 0.59	ปานกลาง

0.20 – 0.39 ต่ำกว่า 0.20	ค่อนข้างยาก ยากมาก (ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง)
-----------------------------	---

3. ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543 : 185 - 186) ดังนี้

$$D = \frac{U}{n_U} - \frac{L}{n_L}$$

- เมื่อ D = ดัชนีค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ  
 U = จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนสูง  
 L = จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนอ่อน  
 $n_U$  = จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนสูง  
 $n_L$  = จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนต่ำ

ค่าอำนาจจำแนก จะมีค่าอยู่ระหว่าง - 1 ถึง + 1 ข้อสอบข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกเป็นบวก และเข้าใกล้ 1 แสดงว่ามีอำนาจจำแนกสูงหรือดีมาก ข้อสอบข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกเป็นลบและเท่ากับ 0 แสดงว่าข้อนั้นไม่มีค่าอำนาจจำแนกใช้ไม่ได้ ค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ มีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

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

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right]$$

- เมื่อ  $r_{tt}$  = ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ  
 K = จำนวนข้อสอบ  
 P = สัดส่วนของคนที่ทำข้อนั้นได้ =  $\frac{\text{จำนวนนักเรียนที่ทำถูก}}{\text{จำนวนนักเรียนทั้งหมด}}$   
 Q = สัดส่วนของนักเรียนที่ทำข้อนั้นผิด = 1 - p  
 $\sigma^2$  = คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบ

หาได้จาก  $\sigma^2 = \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N^2}$  หรือ  $\sigma^2 = \frac{\sum X^2}{N} - \left[ \frac{\sum X}{N} \right]^2$

- เมื่อ X = คะแนนของนักเรียนแต่ละคนที่ตอบถูก  
 $\sum X$  = ผลรวมของคะแนนของผู้เรียนที่ตอบถูก  
 N = จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

5. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดย การหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรณี ลีกิจวัฒน์, 2551 : 145 - 146 )

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

- เมื่อ D แทน ผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย  
 $\mu Y$  แทน ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน

$\mu X$  แทน ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน

$\Sigma$  แทน ผลรวม

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/2 ที่สอนโดยการใช้สื่อการสอน Quizizz ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้ ตารางที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียน และคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับ ของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/2 โดยใช้สื่อการสอน Quizizz

คะแนน	ร้อยละ	$\mu$	$\sigma$
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	53.89	5.4	1.37
คะแนนทดสอบหลังเรียน	85.00	8.5	2.32

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 5.4 ( $\sigma = 1.37$ ) คิดเป็นร้อยละ 53.89 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.5 ( $\sigma = 2.32$ ) คิดเป็นร้อยละ 85.00 ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับ ของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/2 โดยใช้สื่อการสอน Quizizz

คะแนน	$\mu$	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	5.4	3.11
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.5	

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนวิชา ภาษาอังกฤษมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3.11 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่า คะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน เป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อการสอน Quizizz วิชาภาษาอังกฤษ

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	$\mu$	$\sigma$	ความหมาย
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>			
1.1 ถูกต้องตามหลักวิชาการ	4.39	0.76	มาก
1.2 ตรงตามจุดประสงค์รายวิชา	4.61	0.68	มากที่สุด
1.3 เข้าใจง่าย	4.72	0.35	มากที่สุด
<b>2. ด้านแบบประเมินผลการเรียนรู้</b>			
2.1 ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว คมชัด	4.79	0.52	มากที่สุด
2.2 เสียง ภาพ มีความเหมาะสม ชัดเจน	4.94	0.23	มากที่สุด
2.3 รูปแบบสวยงาม ทันสมัย	4.67	0.67	มากที่สุด
<b>3. ด้านเวลา</b>			
3.1 มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.78	0.42	มากที่สุด
3.2 ตรงต่อเวลา	4.61	0.68	มากที่สุด
3.3 สถานที่มีความเหมาะสม	4.78	0.53	มากที่สุด
<b>เฉลี่ย</b>	<b>4.70</b>	<b>2.02</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยการใช้สื่อการสอน Quizizz วิชาภาษาอังกฤษจำนวน 18 คน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.70 ( $\sigma = 2.02$ )

#### สรุปอภิปรายข้อเสนอแนะ

การใช้สื่อการสอน Quizizz เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียน ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

#### สรุปผล

1. ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 5.4 ( $\sigma = 1.37$ ) คิดเป็นร้อยละ 53.89 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.5 ( $\sigma = 2.32$ ) คิดเป็นร้อยละ 85.00
2. คะแนนทดสอบหลังเรียนวิชา ภาษาอังกฤษมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3.11 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่า คะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน เป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยการใช้สื่อการสอน Quizizz วิชา ภาษาอาหรับจำนวน 18 คน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/2 ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.70 ( $\sigma = 2.02$ )

#### อภิปรายผล

จากผลการวิจัย พบว่า การใช้สื่อการสอน Quizizz เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอาหรับ ของนักเรียน ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นได้จากคะแนนก่อนและหลังเรียนมีการพัฒนาขึ้น ตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผลการวิจัยในครั้งนี้สามารถนำไปใช้ประกอบการพัฒนาการเรียนรู้อื่นๆ ได้

#### ข้อเสนอแนะ

1. ครูผู้สอนสามารถนำไปพัฒนาสื่อประสมในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนมีนักเรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้
2. ผู้สอนสามารถนำรูปแบบสื่อการเรียนการสอนไปปรับใช้กับการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

### บรรณานุกรม

ศึกษาธิการ,กระทรวง 2553 **หลักสูตรอิสลามศึกษา** ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2557 พิมพ์ครั้งที่หนึ่ง กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด

งานประกันคุณภาพวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ.2556.**รายงานประเมินคุณภาพ สถานศึกษาเอกชน ประเภทอาชีวศึกษา ประจำปีการศึกษา 2556** วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ,วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

นางสาวกนิการ์ ปัญญาอินแก้ว (2561) **การใช้สื่อการสอน Quizizz เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**

บรรพต อุทัยแพน. 2557. **การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม เรื่อง โปรแกรมช่วยในการทดลองวงจรอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point.** วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล.

รุ่งนภา อนันตศิริ (2561). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่อง การค้นหาข้อมูลและติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างมีคุณธรรม** โรงเรียนตากสินราชานุสรณ์ โดยการใช้ Quizizz

วิภากร ใจเอื้อย. 2557. **การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point.**วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล.

ณรงค์ โพธิ์พุกษานันท์. (2556). **ระเบียบวิธีวิจัย**. พิมพ์ครั้งที่8. กรุงเทพฯ: บริษัท แอคทีฟ พรินท์ จำกัด. วาโรเพ็งสวัสดิ์. (2557). การอภิปรายผลการวิจัย : หัวใจของการวิจัย. **วารสารวิทยบริการ**, 2557 (15), 74-78.

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. (2561). คู่มือการใช้งาน QUIZZ. สืบค้นเมื่อ 21 ธันวาคม, 2561,จาก <http://modps62.lib.kmutt.ac.th/files/Manual QUIZZ.pdf> สุนทร โคตรบรรเทา. (2560).

หลักการทำให้และการเขียนวิทยานิพนธ์และการวิจัย. กรุงเทพฯ: ปัญญาชน. ศุภลักษณ์ จุฑาเครือ. (2559). “การสร้างแบบทดสอบออนไลน์ (e-Testing) ฟรี ที่<https://quizizz.com/>” **Multimedai e – News**. 2559. (37),

4. <http://muit.mahidol.ac.th/enews/multimedia /download/201611.pdf> อังสุมารินทร์ ภูสีม่วง. (2557). เทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์.

ชื่อผลงานวิจัย : การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกิเกาะฮ์ ระดับประกาศนียบัตร  
วิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ด้วยสื่อมัลติมีเดีย

ชื่อผู้วิจัย : นายสมชาย มั่นเดวอ

ตำแหน่ง : ครูผู้สอน

วุฒิการศึกษา : ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต(รัฐศาสตร์) มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ชื่อสถานศึกษาที่ทำงาน : วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ

โทรศัพท์ส่วนตัว : 085-9089860

ปีที่ทำวิจัยเสร็จ : 2563

ประเภทงานวิจัย : ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

### บทคัดย่อ

#### การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกิเกาะฮ์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกิเกาะฮ์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกิเกาะฮ์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1

#### ประชากร / ที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ที่  
ลงเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 24 คน

**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ สื่อมัลติมีเดีย วิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกิเกาะฮ์ และแบบทดสอบ  
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ก่อนเรียนและหลังเรียน)

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำเข้าสู่บทเรียนในวิชาวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกิเกาะฮ์ โดยการแนะนำเนื้อหาที่สอน และ  
สอบถามความรู้เดิมของนักเรียน
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre test)
3. ดำเนินการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย จากโปรแกรม Microsoft Power Point
4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post test)
5. นำคะแนนทั้งหมดมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ

## สถิติที่ใช้

จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1

## ผลการวิจัย

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญ

ด้วยการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของสังคมโลกมีผลผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวคิดและแนวทางการปฏิรูปการศึกษาของไทยด้วยทั้งนี้เพราะการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถพัฒนาคุณภาพของบุคคลเพื่อให้บุคคลเหล่านั้นกลับมาพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ การเมืองของประเทศให้อยู่รอดปลอดภัยและทุกคนมีความสุข อยู่ดีกินดี

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้นำหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 มาใช้ในการจัดการศึกษาหลักสูตรอิสลามศึกษา พุทธศักราช 2562 ได้ยึดหลักการของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งในหลักสูตรดังกล่าว ได้จัดวิชาด้านอิสลามศึกษา นี้ไว้ เพื่อรองรับกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง และการปกครอง รวมทั้งกระบวนการในการแก้ปัญหา โดยใช้หลักจริยธรรม และคุณธรรม เพื่อให้ให้นักเรียนได้ศึกษาถึงความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการและสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์นำมาใช้ แต่การสอนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เนื้อหาในหน่วยนี้จะเน้นถึงเรื่องอัลอะกีเกาะฮ์ผู้สอนจะประสบปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนขาดความสนใจใฝ่ที่จะศึกษา ครูผู้สอนจะถ่ายทอดความรู้ใช้วิธีการบรรยายหรืออธิบายสอนให้นักเรียน และนักเรียนจะไม่ให้ความร่วมมือในการเรียนการสอนจึงส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่น่าสนใจทั้งผู้สอนและผู้เรียน

ซึ่งสภาพปัญหาดังกล่าวนี้นี้ชี้ให้เห็นว่าปัญหาในการจัดการเรียนการสอนควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้การเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่อง อุมเราะฮ์ เพื่อให้สัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน แนวทางการแก้ปัญหาได้แก่ การจัดทำสื่อประสมวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point ตามหลักสูตร ซึ่งผู้สอนได้ตระหนักถึงหน้าที่ความรับผิดชอบที่ต้องจัดการเรียนการสอนให้บังเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้งทางด้านพุทธิสัย ทักษะพิสัย คุณธรรมและจริยธรรม ตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สมภพ สุวรรณรัฐ (มปป. : 1) กล่าวว่าจัดการเรียนการสอนที่มุ่งจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิตเหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติจริงในทุกขั้นตอนจะบังเกิดผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง



จากสภาพปัญหาดังกล่าวในฐานะที่เป็นครูผู้สอนวิชาศาสนบัญญัติ 4 จึงได้นำสื่อประสมวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะเกะกีเกาะฮ์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point ที่เน้นกระบวนการคิด มีการลงมือปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับความสามารถและความแตกต่างของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ(ฉบับที่ 4 ) พ.ศ.2562 ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขนำไปสู่การเป็นทรัพยากรบุคคลอันมีคุณภาพที่ดีในอนาคตต่อไป

### **การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ**

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะเกะกีเกาะฮ์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1
2. เพื่อเปรียบเทียบความชัดเจนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะเกะกีเกาะฮ์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะเกะกีเกาะฮ์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1

### **กรอบแนวคิดในการวิจัย**

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 24 คน
2. ตัวแปรที่ศึกษา
  - 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีสอนแบบใช้สื่อมัลติมีเดีย
  - 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 จำนวน 24 คน

### **นิยามศัพท์**

**สื่อมัลติมีเดีย** คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น ถ้าผู้ใช้สามารถควบคุมสื่อเหล่านี้ให้แสดงออกมาตามต้องการได้ ระบบนี้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

**นักเรียน** หมายถึง นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ กรุงเทพมหานคร

**ศาสนบัญญัติ** หมายถึง ภารกิจของผู้นับถือศาสนาอิสลาม ที่จะต้องปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ต่างๆ ของศาสนา ซึ่งในทัศนะของอิสลาม ไม่มีการกระทำใดที่ไม่เกี่ยวข้องกับหลักศาสนบัญญัติ โดยหลักของศาสนบัญญัติ แบ่งออกเป็น ห้าประการ ได้แก่

-วาญิบ หมายถึง สิ่งที่เป็นต้องปฏิบัติ หากไม่ปฏิบัติเท่ากับได้กระทำความผิด และละเลยต่อคำสั่งสอนของศาสนา เช่นการนมาซ การถือศีลอดในเดือนรอมฎอน

-มุสตาฮับ หมายถึง สิ่งปฏิบัติแล้วได้ผลบุญ หากไม่ปฏิบัติ ไม่ถือเป็นการกระทำความผิดใดๆ แต่การปฏิบัติถือเป็นสิ่งที่ดีกว่า เช่น การบริจาคทาน การช่วยเหลือผู้อื่น

-มุบาฮ์ หมายถึง การปฏิบัติหรือละเว้นมีค่าเท่ากัน ไม่มีผลบุญหรือบทลงโทษสำหรับผู้กระทำ เช่น การกิน การดื่ม หรือ กิจกรรมทั่วไป ที่ไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อแสวงหาความใกล้ชิดต่อพระเจ้า

-มักรูฮ์ หมายถึง การกระทำที่สนับสนุนให้ละเว้น แต่ไม่มีบทลงโทษสำหรับผู้ปฏิบัติ เช่น การนอนคว่ำ

-ฮารัม หมายถึง การกระทำที่เป็นบาป และหากกระทำถือว่าเป็นการฝ่าฝืน และการไม่ปฏิบัติมัน เช่น การดื่มเหล้าเมาสุรา

**อัลอะกิเกาะฮ์** หมายถึง สิ่งที่จะถูกนำมาเชือดในวันที่ 7 ของเด็กแรกเกิด โดยจะเชือดให้กับเด็กผู้ชายคือแกะ 2 ตัว และให้กับเด็กผู้หญิงคือแกะ 1 ตัว

### แนวคิดทฤษฎี

การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกิเกาะฮ์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่2/1 ด้วยสื่อมัลติมีเดีย วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

#### สภาพทั่วไปของสถานศึกษา

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ตั้งอยู่เลขที่ 73 หมู่ 9 แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร 10530 เดิมชื่อโรงเรียนสตรีศาสนวิทยา ตั้งขึ้นเพื่อสนองความประสงค์ของบรรดาผู้ปกครองที่ต้องการส่งบุตรหลานเข้าศึกษาทางศาสนาอิสลาม และภาษาอาหรับควบคู่กันไปกับการศึกษาวิชาชีพ หลังจากสำเร็จการศึกษาภาคบังคับ ในปีการศึกษา 2550 โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา ได้ขออนุญาตจัดการเรียนการสอนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาพาณิชยกรรม และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการบัญชี คอมพิวเตอร์ธุรกิจ และการตลาด ได้รับอนุญาตจัดตั้งเมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2550 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้งเปลี่ยนชื่อเป็น “โรงเรียนศาสนบริหารธุรกิจ” มีนักเรียน นักศึกษา ปวช. และปวส. ในปีการศึกษา 2550 จำนวน 259 คน และต่อมาได้ขออนุญาตเปลี่ยนเป็น “วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ” ตั้งแต่วันที่ 26 เมษายน พ.ศ. 2555 เป็นต้นมา

#### การจัดการเรียนการสอน

การเรียน หรือการเรียนรู้ หมายถึง การได้รับความรู้ พฤติกรรม ทักษะ คุณค่า หรือความพึงใจ ที่เป็นสิ่งแปลกใหม่หรือปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่ การเรียนรู้อาจมีการยึดเป้าหมายและอาจมีการจูงใจเป็นตัวช่วย การเรียนรู้ อาจก่อให้เกิดความตระหนักอย่างมีสำนึกหรือไม่มีสำนึกก็ได้

การสอน หมายถึง การถ่ายทอดเนื้อหาวิชาหรือเป็นวิธีการหลากหลายที่ครูนำมาใช้เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ตามศักยภาพของเด็ก โดยมีลักษณะการสอน 3 ประการ ดังนี้

-การสอนเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

-ให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

-การสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์ต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอน  
โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

### การจัดการเรียนการสอนอิสลามศึกษา

1. มุ่งเน้นพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักการของศาสนาอิสลามเพื่อเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต

2. เป็นการศึกษาที่มุสลิมทุกคนจะได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และเท่าเทียมกันโดยให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของแต่ละท้องถิ่น

3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการสอนวิชาศาสนบัญญัติ 4 โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้สื่อ มัลติมีเดียเข้ามาช่วยในการสอน ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

**รุ่งรัตติ เสี่ยมชื่น** (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

**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 เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยรวมอยู่ในระดับมาก

**ศิระ ประเสริฐศักดิ์** (2561 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการกราฟิกสารสนเทศ ด้วยการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานีภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ผลของการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนในรายวิชาการกราฟิกสารสนเทศด้วยการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกวิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานีสูงกว่า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 5.69 และค่าเฉลี่ยหลังเรียน อยู่ที่ 11.69

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่กล่าวมาทั้งหมด จะเห็นได้ว่าการสอนวิชาศาสนบัญญัติ 4 มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อ มัลติมีเดีย เพื่อให้นักเรียนได้รับการฝึกฝน อบรม ให้มีความรู้ความสามารถตามหลักสูตรของวิทยาลัย

### ระเบียบวิธีวิจัย

การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกิเกาะฮ์ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1 ด้วยสื่อมัลติมีเดีย วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ที่เรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 24 คน

#### เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

1. สื่อมัลติมีเดียวิชาศาสนบัญญัติ 4 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 เรื่อง อัลอะกิเกาะฮ์
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 เรื่องอัลอะกิเกาะฮ์ ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

#### การรวบรวมข้อมูล

วิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำสื่อมัลติมีเดีย วิชาศาสนบัญญัติ 4 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 เรื่องอัลอะกิเกาะฮ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
  - 1.1. ศึกษาหลักสูตรอิสลามศึกษา แบบเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
  - 1.2. ศึกษาวิธีการจัดทำสื่อมัลติมีเดีย จากวิทยากรที่ให้การอบรม และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
  - 1.3. วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา
  - 1.4. กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และคุณลักษณะที่ต้องการเน้น
  - 1.5. กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์
  - 1.6. ดำเนินการจัดทำสื่อ มัลติมีเดีย ตามลำดับ
  - 1.7. นำสื่อ มัลติมีเดีย ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาพิจารณา
  - 1.8. ปรับปรุงสื่อ มัลติมีเดีย ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
  - 1.9. จัดทำสื่อ มัลติมีเดีย สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
  - 2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาศาสนบัญญัติ 4
  - 2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางจากหนังสือ และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
  - 2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการสอน
  - 2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์
  - 2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา
  - 2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
  - 2.7 นำแบบทดสอบที่ได้ไปปรับปรุงใหม่ และนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ต่อไป

#### วิธีดำเนินการทดลอง

1. นำสื่อมัลติมีเดีย ไปใช้จริงกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยดำเนินการดังนี้
  - 1.1 นักเรียน ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์
  - 1.2 นักเรียน ทำแบบทดสอบก่อนเรียน วิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์
  - 1.3 นักเรียน ศึกษาวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์ ตามสื่อมัลติมีเดีย
  - 1.4 นักเรียน ทำแบบทดสอบหลังเรียน
2. ครูผู้สอนนำคำตอบที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน(Pre - test) และหลังเรียน (Post - test) ไปตรวจให้คะแนนโดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิด ให้ 0 คะแนน
3. นำผลการตรวจสอบแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre - test) หลังเรียน (Post - test) ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ครูนำเข้าสู่การเรียนการสอนบอกจุดประสงค์ของการใช้ชุดสื่อการสอน
2. ดำเนินการทดสอบก่อนการใช้ชุดสื่อการสอน
3. นำชุดสื่อการสอนที่ผู้สอนคิดค้นนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
4. ดำเนินการทดสอบหลังการใช้ชุดสื่อการสอน
5. นำคะแนนมาวิเคราะห์หลังการใช้ชุดสื่อการสอน

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัย ได้ดำเนินการดังนี้

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 (สูตรที่ใช้ในการคำนวณค่าเฉลี่ย (พรณี ลีกิจวัฒน์, 2551 : 135)

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

เมื่อ  $\mu$  แทนค่าเฉลี่ย  
 $\sum X$  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  
 $\sum x$  แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัว  
X แทนคะแนนแต่ละตัว  
N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย วิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point 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

3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้ดำเนินการดังนี้

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

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

เมื่อ IOC = ดัชนีความสอดคล้องมีค่าอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1

$\Sigma R$  = ผลรวมของการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

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

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P = ดัชนีค่าความยากง่าย

R = จำนวนนักเรียนที่ทำข้อสอบถูก

N = จำนวนนักเรียนที่ทำข้อสอบทั้งหมด

ขอบเขตของค่าความยากง่าย (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543 :185)

ดัชนีค่าความง่าย	ความหมาย
มากกว่า 0.80	ง่ายมาก (ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง)
0.60 – 0.80	ค่อนข้างง่าย
0.40 – 0.59	ปานกลาง
0.20 – 0.39	ค่อนข้างยาก
ต่ำกว่า 0.20	ยากมาก (ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง)

3. ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543 : 185 - 186) ดังนี้

$$D = \frac{U}{n_U} - \frac{L}{n_L}$$

เมื่อ D = ดัชนีค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ

U = จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนสูง

L = จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนอ่อน

$n_U$  = จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนสูง

$n_L$  = จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนต่ำ

ค่าอำนาจจำแนก จะมีค่าอยู่ระหว่าง - 1 ถึง + 1 ข้อสอบข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกเป็นบวก และเข้าใกล้ 1 แสดงว่ามีอำนาจจำแนกสูงหรือดีมาก ข้อสอบข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกเป็นลบและเท่ากับ 0 แสดงว่าข้อนั้นไม่มีค่าอำนาจจำแนกใช้ไม่ได้ ค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ มีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

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

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right]$$

เมื่อ  $r_{tt}$  = ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

K = จำนวนข้อสอบ

P = สัดส่วนของคนที่ทำข้อนั้นได้ =  $\frac{\text{จำนวนนักเรียนที่ทำถูก}}{\text{จำนวนนักเรียนทั้งหมด}}$

Q = สัดส่วนของนักเรียนที่ทำข้อนั้นผิด = 1 - p

$\sigma^2$  = คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบ

หาได้จาก  $\sigma^2 = \frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N^2}$  หรือ  $\sigma^2 = \frac{\sum X^2}{N} - \left[ \frac{\sum X}{N} \right]^2$

เมื่อ X = คะแนนของนักเรียนแต่ละคนที่ตอบถูก

$\sum X$  = ผลรวมของคะแนนของผู้เรียนที่ตอบถูก

N = จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

5. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์ โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรรณี ลีกิจวัฒน์นะ, 2551 : 145 - 146 )

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

เมื่อ D แทน ผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

$\mu Y$  แทน ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน

$\mu X$  แทน ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน

$\sum$  แทน ผลรวม

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์ของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1 ที่สอนโดยใช้โปรแกรม Microsoft Power Point ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้



ตารางที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียน และคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะเกะฮ์ของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1 ที่สอนโดยใช้ โปรแกรม Microsoft Power Point

คะแนน	ร้อยละ	$\mu$	$\sigma$
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	74.58	7.46	0.83
คะแนนทดสอบหลังเรียน	90.83	9.08	0.50

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 7.46 ( $\sigma = 0.83$ ) คิดเป็นร้อยละ 74.58 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.08 ( $\sigma = 0.50$ ) คิดเป็นร้อยละ 90.83

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะเกะฮ์ ของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1 ที่สอนโดยใช้โปรแกรม Microsoft Power Point

คะแนน	$\mu$	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	7.46	
คะแนนทดสอบหลังเรียน	9.08	1.62

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนวิชา ศาสนบัญญัติ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 1.62 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่า คะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน เป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	$\mu$	$\sigma$	ความหมาย
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>			
1.1 ถูกต้องตามหลักวิชาการ	4.83	0.37	มากที่สุด
1.2 ตรงตามจุดประสงค์รายวิชา	4.88	0.33	มากที่สุด
1.3 เข้าใจง่าย	4.79	0.41	มากที่สุด
<b>2. ด้านแบบประเมินผลการเรียนรู้</b>			
2.1 ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว คมชัด	4.83	0.37	มากที่สุด
2.2 เสียง ภาพ มีความเหมาะสม ชัดเจน	4.83	0.37	มากที่สุด
2.3 รูปแบบสวยงาม ทันสมัย	4.88	0.33	มากที่สุด
<b>3. ด้านเวลา</b>			
3.1 มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.79	0.41	มากที่สุด
3.2 ตรงต่อเวลา	4.88	0.33	มากที่สุด
3.3 สถานที่ที่มีความเหมาะสม	4.83	0.37	มากที่สุด
<b>เฉลี่ย</b>	<b>4.84</b>	<b>1.71</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์จำนวน 24 คน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.84 ( $\sigma = 1.71$ )

### สรุปอภิปรายข้อเสนอแนะ

การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1 ด้วยสื่อมัลติมีเดีย วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

#### สรุปผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์ของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่สอนโดยใช้ โปรแกรม Microsoft Power Point พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 7.46 ( $\sigma = 0.83$ ) ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.08 ( $\sigma = 0.50$ )

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่อง อัลอะกีเกาะฮ์ของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่สอนโดยใช้ โปรแกรม Microsoft Power Point พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชา ศาสนบัญญัติ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 1.62 คะแนน

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียวิชาศาสนบัญญัติ 4 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์ จำนวน 24 คน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.84 ( $\sigma = 1.71$ )

#### อภิปรายผล

จากผลการวิจัย พบว่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 4 โดยใช้สื่อการสอนเรื่อง อัลอะกีเกาะฮ์ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นดูได้จากคะแนนก่อนและหลังเรียนมีการพัฒนาขึ้นตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผลการวิจัยในครั้งนี้สามารถนำไปใช้ประกอบการพัฒนาการเรียนรู้อันเป็นรายวิชาได้

#### ข้อเสนอแนะ

1. ครูผู้สอนสามารถนำไปพัฒนาสื่อประสมในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อให้ นักเรียนมีนักเรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้
2. ผู้สอนสามารถนำรูปแบบสื่อการเรียนการสอนไปปรับใช้กับการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

### บรรณานุกรม

ศึกษาธิการ,กระทรวง **หลักสูตรอิสลามศึกษา** ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2557

งานประกันคุณภาพวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ.2556.รายงานประเมินคุณภาพ สถานศึกษาเอกชน ประเภทอาชีวศึกษา ประจำปีการศึกษา 2556 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ. ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ,วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ

บรรพต อุทัยแพน. 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม เรื่อง โปรแกรมช่วยในการทดลองวงจรอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point. วิทยาลัยการ อาชีววังไกลกังวล.

รุ่งรัตตี เสงี่ยมชื่น. 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการ ปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาด ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียน

วิภากร ใจเอื้อย. 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point.วิทยาลัยการอาชีววังไกลกังวล.

ศิระ ประเสริฐศักดิ์ (2561) ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการกราฟิกสารสนเทศ ด้วย การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 แผนกวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี

**ชื่อผลงานวิจัย :** การจัดการเรียนการสอนออนไลน์เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ด้วยโปรแกรม Meet และ Quizz วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563

ชื่อผู้วิจัย : นายสมทวี มานวงศ์

ตำแหน่ง : หัวหน้าหมวดอิสลามศึกษาและภาษาอาหรับ

วุฒิการศึกษา : ปริญญาตรี Islamic and Arabic Studies จากมหาวิทยาลัย Al- Azhar ไคโร อียิปต์

ชื่อสถานศึกษาที่ทำงาน : วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

โทรศัพท์ส่วนตัว : 085-509-1995

ปีที่ทำวิจัยเสร็จ : 2563

ประเภทงานวิจัย : ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์ เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ด้วยโปรแกรม Meet และ Quizz ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาภาษาอาหรับ 2 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ที่สอนโดยใช้โปรแกรม Meet และ Quizz 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้โปรแกรม Meet และ Quizz เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563

ประชากร กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงเรียนวิชาภาษาอาหรับ 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อมัลติมีเดียการสอนโดยสอนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Meet เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน(ก่อนเรียนและหลังเรียน) ผ่านโปรแกรม Quizz

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำเข้าสู่บทเรียนเรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 โดยการแนะนำเนื้อหาที่สอนและสอบถามความรู้เดิมของนักเรียน
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre test) ผ่านโปรแกรม Quizz
3. ดำเนินการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียสอนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Meet
4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post test) ผ่านโปรแกรม Quizz
5. นำคะแนนทั้งหมดมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ

## 6. ทำแบบประเมินความพึงพอใจและนำมาหาค่าเฉลี่ย

### สถิติที่ใช้

จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียสอนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Meet และ Quiz เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563

### ผลการวิจัย

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียที่สอนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Meet และ Quiz เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาภาษาอาหรับ 2 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญ

ในวันที่ 31 ธันวาคม 2562 ประชากรทั่วโลกได้รับรู้ว่ามีการติดต่อปรีศนาโดยได้รับยืนยันจากทางการเงินเมื่อ 31 ธันวาคม 2562 ว่าเกิดการระบาดของเชื้อไวรัสสายพันธุ์ใหม่ในเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน ต่อมาองค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ประกาศให้การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา สายพันธุ์ใหม่เป็น “การระบาดใหญ่” หรือ pandemic และได้ประกาศชื่อที่เป็นทางการสำหรับใช้เรียกโรคทางเดินหายใจที่เกิดจากไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ว่า “โควิด-19” (BBC NEWS ไทย, 2020) ซึ่งการระบาดของโควิด 19 ส่งผลกระทบต่อระบบ การศึกษาเป็นอย่างมาก เนื่องจากทั้งผู้เรียนและผู้สอนต้องมีการปรับตัวในการเรียนการสอนจากการเรียนในห้องเรียน เป็นการสอนออนไลน์

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เป็นอีกหนึ่งสถาบันการศึกษาที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การระบาดของไวรัสโคโรนา “โควิด-19” ไม่สามารถเปิดการเรียนการสอนได้ตามปกติในชั้นเรียน จึงได้มีนโยบายให้มีการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Line , Meet , Zoom , Google Forms , Quiz และโปรแกรมอื่นๆ ที่นักเรียน นักศึกษาสามารถเข้าเรียนได้ง่ายและสะดวกมากที่สุด เพื่อให้การเรียนการสอนยังคงมีประสิทธิภาพและคุณภาพเสมือนกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อที่ว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ พร้อมทั้งมีกระบวนการแก้ปัญหาโดยใช้หลักคุณธรรมจริยธรรมเพื่อให้ นักเรียนนักศึกษาได้รับความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการต่าง ๆ พร้อมนำสู่การปฏิบัติ โดยไม่นำปัญหาการระบาดของไวรัสโคโรนา “โควิด-19” มาเป็นอุปสรรคและปัญหาในการจัดการเรียนการสอน

ในส่วนของการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอาหรับของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จัดอยู่ในหมวดสามัญพื้นฐาน (ภาษาต่างประเทศ) ลำดับที่ 2 โดยมีภาษาอังกฤษเป็นลำดับที่ 1 นักเรียนต้องลงเรียนในรายวิชาภาษาอาหรับทุกคนไม่ว่าจะนับถือศาสนาใดก็ตาม ในส่วนของการเรียนการสอนปกติ เนื้อหาเรื่องคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 จะมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเภทของคำ ประเภทของประโยค เครื่องหมายคำ การแต่งประโยคให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์อาหรับ การนำประโยคไปใช้ในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน ครูผู้สอนจะต้องมีการ

อธิบาย ยกตัวอย่างประกอบการอธิบาย ให้นักเรียนฝึกเขียนฝึกแต่งประโยค ฝึกออกเสียง ฝึกสนทนาในสถานการณ์ สมมติต่าง ๆ รวมถึงการจัดทำสื่อการสอนโดยทำสื่อผสมมัลติมีเดียผ่านโปรแกรม Microsoft Power Point และสอบ เก็บคะแนนผ่านใบงานและข้อสอบปกติ แต่จากสถานการณ์การระบาดไวรัสโคโรนา “โควิด-ไนน์ทีน” ทำให้ไม่สามารถ ที่จะจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้เหมือนเดิม ครูผู้สอนได้เลือกวิธีการสอนออนไลน์ผ่านช่องทางโปรแกรม Meet ที่สามารถอธิบาย ยกตัวอย่าง และสามารถนำสื่อมัลติมีเดียมาเปิดผ่านโปรแกรม Meet ได้อีกด้วย ประกอบกับ ครูผู้สอนได้เรียนรู้การสร้างแบบทดสอบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Quiz ทำให้การเรียนการสอนในภาคเรียนการศึกษา ที่ผ่านมาได้รับผลดีตามที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ครบตามจุดประสงค์ และสามารถวัดและประเมินผลได้อย่างถูกต้องแม่นยำ พร้อมนักเรียนสามารถรับรู้ได้ด้วยตนเอง สะดวก แม่นยำ และมี แรงจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนการสอนในเนื้อหาอื่น ๆ เพื่อความต่อเนื่องและได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์ เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ด้วย โปรแกรม Meet และ Quiz ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัย อาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาภาษาอาหรับ 2 ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ที่ สอนโดยใช้โปรแกรม Meet และ Quiz

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้โปรแกรม Meet และ Quiz เรื่องประเภทคำ และประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีสอนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Meet และ Quiz

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนในการเรียนออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Meet และ Quiz ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 จำนวน 30 คน

### นิยามศัพท์

**การสอนออนไลน์** การเรียนการสอนออนไลน์ (Online learning) จัดเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงวิธีเรียนในรูปแบบเดิม ๆ ให้เป็นการเรียนใหม่ ที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยทำการสอน นอกจากนี้ความหมายอีกในหนึ่งยังหมายถึง การเรียนทางไกล , การเรียนผ่านเว็บไซต์ อีกด้วย

**Meet** คือ แอปพลิเคชันสำหรับการประชุมทางวิดีโอที่ใช้งานง่ายไม่มีสะดุดจาก Google ช่วยให้ คุณทำงานร่วมกันและพัฒนาความสัมพันธ์กับทีมได้จากทุกที่บนโลก คุณสมบัติที่สำคัญได้แก่การประชุมทางวิดีโอความละเอียดสูง รองรับผู้เข้าร่วมได้สูงสุด 100 คน เข้าถึงได้ง่าย เพียงแค่แชร์ลิงก์ให้ทุกคนเข้าร่วมได้ด้วยคลิกเดียว

Quiz quizizz.com เป็นเว็บไซต์หนึ่งที่จะช่วยสร้างแบบทดสอบออนไลน์ e-Testing ได้ฟรี ผู้เรียนทำแบบทดสอบผ่าน อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ Notebook Tablet SmartPhone ที่เชื่อมต่อระบบ Internet ผู้เรียนทราบผลการสอบทันที และผู้สอน ได้รับรายงาน (Report) ผลการสอบและบันทึกผลเครื่องคอมพิวเตอร์ได้

**สื่อมัลติมีเดีย** การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพ ศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น ถ้าผู้ใช้สามารถควบคุมสื่อเหล่านี้ให้แสดงออกมาตามต้องการได้ ระบบนี้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

**ภาษาอาหรับ** (Arabic Language) เป็นภาษากลุ่มเซมิติก ที่มีผู้พูดมากที่สุด ซึ่งมีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดพอควรกับภาษาฮีบรูและภาษาอราเมอิก โดยพัฒนามาจากภาษาเดียวกันคือภาษาเซมิติกดั้งเดิม ภาษาอาหรับสมัยใหม่ถือว่าเป็นภาษาขนาดใหญ่ แบ่งเป็นสำเนียงย่อยได้ถึง 27 สำเนียง ในระบบ ISO 639-3 ความแตกต่างของการใช้ภาษาพบได้ทั่วโลกอาหรับ โดยมีภาษาอาหรับมาตรฐานซึ่งใช้ในหมู่ผู้นับถือศาสนาอิสลาม ภาษาอาหรับสมัยใหม่มาจากภาษาอาหรับคลาสสิกซึ่งเป็นภาษาเดียวที่เหลืออยู่ในภาษากลุ่มอาหรับเหนือโบราณ เริ่มพบในพุทธศตวรรษที่ 11 และกลายเป็นภาษาทางศาสนาของศาสนาอิสลามตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 12 เป็นภาษาของคัมภีร์อัลกุรอาน และภาษาของการนมาซและบทวิงวอนของชาวมุสลิมทั่วโลก ชาวมุสลิมจะเริ่มศึกษาภาษาอาหรับตั้งแต่วัยเด็ก เพื่ออ่านอัลกุรอาน และทำการนมาซ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี <https://th.wikipedia.org/wiki>)

**คำและประโยคภาษาอาหรับ** คำที่แสดงถึงความหมายและสามารถประกอบเป็นประโยคที่สมบูรณ์ได้ใจความ

**นักเรียน** หมายถึง นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ กรุงเทพมหานคร

### แนวคิดทฤษฎี

การจัดการเรียนการสอนออนไลน์เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ด้วยโปรแกรม Meet และ Quiz วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

### สภาพทั่วไปของสถานศึกษา

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ตั้งอยู่เลขที่ 73 หมู่ 9 แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร 10530 เดิมชื่อโรงเรียนสตรีศาสนวิทยา ตั้งขึ้นเพื่อสนองความประสงค์ของบรรดาผู้ปกครองที่ต้องการส่งบุตรหลานเข้าศึกษาทางศาสนาอิสลาม และภาษาอาหรับควบคู่กันไปกับการศึกษาวิชาซีพหลังจากสำเร็จการศึกษาภาคบังคับแล้ว ด้วยเหตุนี้ นายสมาน มาลีพันธุ์ ประธานบริหารโรงเรียนจึงตกลงสร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 3 ชั้น บนเนื้อที่ 2 ไร่ 1.3 งาน หรือ 3,720 ตารางเมตร พร้อมทั้งดำเนินการขออนุญาตจัดตั้งเป็นโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามศึกษา และภาษาอาหรับ ได้รับใบอนุญาตเลขที่ กน. 001/2537 ออกให้ ณ วันที่ 17 พฤษภาคม 2537 ให้จัดการศึกษาหลักสูตรโรงเรียน สอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับ ระดับอิสลามศึกษาตอนกลาง (มตะวิชาชีพ 3 ปี และอิสลามศึกษาตอนปลาย(ชานาวีฮ์) 3 ปี ของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ.2523 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้ง นายสมศักดิ์ มุหะหมัด เป็นครูใหญ่ และศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนกรุงเทพมหานคร ได้ใช้สถานที่เป็นศูนย์ให้การศึกษาระดับประถมศึกษา มัธยมตอนต้น มัธยมตอนปลายไปพร้อมกันด้วย ในปีการศึกษา 2550 โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา ได้สร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 4 ชั้น ห้องเรียนอีก 1 หลัง และขออนุญาต



จัดการเรียนการสอน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาพาณิชยกรรม และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการบัญชี คอมพิวเตอร์ธุรกิจ และการตลาด ได้รับอนุญาตจัดตั้งเมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2550 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้งเปลี่ยนชื่อเป็น “โรงเรียนศาสนบริหารธุรกิจ” มีนักศึกษาปวช. และปวส. ในปีการศึกษา 2550 จำนวน 259 คน และต่อมาได้ขออนุญาตเปลี่ยนเป็น “วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ” ตั้งแต่วันที่ 26 เมษายน พ.ศ. 2555 (งานประกันคุณภาพวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ 2556)

### การจัดการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอน หมายถึงขั้นตอน ข้อเสนอแนะในการดำเนินการจัดการเรียนการสอนให้สัมพันธ์กับเนื้อหา เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้หรือเกิดประสิทธิผลแก่ผู้เรียน หรือบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ (วรทยา ธรรมกิตติภพ 2548 : 24) สรุปได้ว่าการจัดการเรียนการสอนหมายถึงสภาพการเรียนรู้ที่กำหนดขึ้นเพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนการสอนที่กำหนดไว้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

### ความสำคัญของกิจกรรมการเรียนการสอน

กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนการสอนเพราะกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้เรียน และผู้สอนที่เหมาะสมจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2546 : 72 อ้างถึง วาริธิระจิตร เขาวีรติพงษ์ , 2530 : 162-163)

### การจัดการเรียนการสอนภาษาอาหรับ

รูปแบบการสอนภาษาอาหรับ วิธีการสอนของท่านนะบี นั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะ แม้ท่านไม่ได้เรียนรู้วิชาจิตวิทยา จากสถาบันการศึกษาใด ๆ แต่ท่านสามารถนำวิชาจิตวิทยามาใช้กับการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี สำหรับการเรียนการสอนของท่านนะบี นั้น ท่านจะเลือกเวลาที่เหมาะสม เพื่อโน้มน้าวบรรดาเศาะหาบะฮ์ให้ตั้งใจในบทเรียน ดังหะดีษรายงานโดยอิบนุ มัสอูด (Ibnu Masud) ความว่า “ ท่านนะบี เอาใจใส่ในการเผยแพร่ของท่าน โดยการเลือกเวลาที่เหมาะสม เพื่อว่า พวกเราจะได้ไม่เบื่อ (ท่านจะหลีกเลี่ยงที่จะรบกวนพวกเราด้วยการเทศนาและให้ความรู้ตลอดเวลา)” (รายงานโดย อัล บุคอรี) 49 เทคนิคการสอนของท่านศาสดามีมากมาย แต่ขอยกตัวอย่าง ณ ที่นี้เพียงเทคนิคบาง ประการเท่านั้น คือ (1) เทคนิคการย้ำ (2) เทคนิคการตั้งคำถาม (3) เทคนิคการอุปมา (4) เทคนิคการใช้บทบาทสมมุติ (5) ใช้สื่อการเรียนการสอน (ยูทอนา เก็ฏูล 2550 : บทคัดย่อ) ศึกษาวิจัยเรื่อง “วิทยาการสอนของท่านนบีมุฮัมมัด”

### การจัดการเรียนการสอนออนไลน์

การเรียนการสอนออนไลน์ (Online learning) จัดเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงวิธีเรียนในรูปแบบเดิมๆ ให้เป็นการเรียนใหม่ ที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยทำการสอน นอกจากนี้ความหมายอีกในหนึ่งยังหมายถึง การเรียนทางไกล , การเรียนผ่านเว็บไซต์ อีกด้วย

การเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online learning) จะเป็นเรียนผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยอยู่ในรูปแบบของคอมพิวเตอร์ เป็นการใช้นวัตกรรมสมัยใหม่ บวกเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สร้างการศึกษาที่มีปฏิสัมพันธ์คุณภาพสูง โดยไม่จำเป็นต้องเดินทาง เกิดความสะดวกและเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ทุกสถานที่ ทุกเวลา เป็นการสร้างการศึกษาตลอดชีวิตให้กับประชากร

การเรียนการสอนแบบออนไลน์ เป็นการศึกษผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนตามความชอบของตนเอง ในส่วนของเนื้อหาการเรียน ประกอบด้วย ข้อความ , รูปภาพ , เสียง , VDO และ Multimedia อื่นๆ สิ่งเหล่านี้จะถูกส่งตรงไปยังผู้เรียนผ่าน Web Browser ทั้งผู้เรียน , ผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นทุกคน สามารถติดต่อ สื่อสาร ปรีक्षा แลกเปลี่ยนความคิดเห็นแบบเดียวกับการเรียนในชั้นเรียนทั่วไป โดยการใช้ E-mail, Chat, Social Network เป็นต้น ด้วยเหตุนี้การเรียนรู้ออนไลน์ จึงเป็นเหมาะสำหรับทุกคน , เรียนได้ทุกเวลา (การเรียนการสอนออนไลน์ คือ? – worathan <https://www.worathan.co.th>)

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ด้วยโปรแกรม Meet และ Quiz วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

**สุชาติ ทิพโรจน์ (2563 : บทคัดย่อ)** การจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์ การศึกษาในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาการสร้างภาพเคลื่อนไหว และเพื่อหาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ออนไลน์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ บทเรียนออนไลน์เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และแบบวัดความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที่ ( t )

ผลการศึกษาพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ออนไลน์อยู่ในระดับมาก (งานวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา กลุ่มบริหารวิชาการ โรงเรียนสิงห์บุรี)

**ปิยมาส แก้วอินตา (2560: บทคัดย่อ)** การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเรื่อง การแก้ปัญหาการส่งงานในรายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องาน อาชีพ (Computer and Information for Work) รหัสวิชา 2001-2001 โดยใช้วิธีการส่งงานผ่านระบบ ห้องเรียนออนไลน์ (Google Classroom) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อแก้ปัญหาการส่งงานของนักเรียนชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยประชากรในการทำวิจัยคือ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 45 คน ซึ่งใช้ ระยะเวลาในการทำวิจัย 1 ภาคเรียน คือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเครื่องมือที่ผู้จัดทำได้สร้างขึ้นได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจต่อการ ส่งงานผ่านระบบ google classroom และระบบ google classroom ที่เป็นเครือข่ายของ website google เครื่องมือของแบบประเมินความพึงพอใจเป็นแบบมาตราการประเมิน (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของ ลิเคิร์ท ข้อคำถามจำนวน 6 ข้อ โดยใช้เกณฑ์น้ำหนักคะแนน ประเมินค่าจัดอันดับความสำคัญ และสำหรับการแปลความหมายใช้ค่าเฉลี่ยของค่าที่วัดได้และยึดแนวคิดของเบสท์ (Best, 1986 : 195) การวิเคราะห์ข้อมูลจะใช้สถิติที่ใช้วิเคราะห์ปริมาณการส่งงานของนักเรียน คือ ค่าเฉลี่ย ( $\mu$ ) และ

ร้อยละ (%) ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลด้านความพึงพอใจใช้สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ( $\mu$ ) ร้อยละ (%) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $\sigma$ )

**สุกมา อ่วมเจริญ กัญจน์พร น้อยภาณี จรรย์ยานี อ่อนนิ่ม** มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี นักศึกษาศาสาวิชา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ส านักงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 2 การพัฒนาระบบจัดการเรียนการสอนออนไลน์ (2558: บทคัดย่อ) บทคัดย่องานวิจัยเรื่องการพัฒนาระบบจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ พัฒนาและประเมินประสิทธิภาพระบบโดยทำการพัฒนาและทดสอบประสิทธิภาพของระบบในด้านปฏิบัติการระบบ ส่วนต่อประสานเทคนิคการออกแบบและความคิดเห็นต่อระบบ กับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยวิธีการเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินประสิทธิภาพของระบบ สถิติที่ใช้คือค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการทดสอบพบว่า ประสิทธิภาพของระบบทุกด้านเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาทางด้านพบว่า ด้านที่มี คะแนนสูงสุดคือด้านความคิดเห็นต่อระบบ และด้านเทคนิคการออกแบบ (วารสารโครงการงานวิทยาการคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2558)

### ระเบียบวิธีวิจัย

การจัดการเรียนการสอนออนไลน์เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 เพื่อพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ด้วยโปรแกรม Meet และ Quizz วิทยาลัย อาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอาหรับ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน

### เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

1. ส้อมัลติมีเดียเรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 โดยใช้ส้อมัลติมีเดียด้วยการสอนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Meet
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ที่ใช้วัดผลออนไลน์ผ่านโปรแกรม Quizz

### การรวบรวมข้อมูล

วิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำส้อมัลติมีเดียเรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 โดยการสอนผ่านโปรแกรม Meet ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
  - 1.1 ศึกษาหลักสูตรภาษาอาหรับ 2 เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ
  - 1.2 ศึกษาแบบเรียนภาษาอาหรับ 2 เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ
  - 1.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับและเอกสารที่เกี่ยวข้อง
  - 1.4 ศึกษาวิธีการจัดทำส้อมัลติมีเดีย จากผู้เชี่ยวชาญ และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

- 1.5 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา
- 1.6 กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และคุณลักษณะที่ต้องการเน้น
- 1.7 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์
- 1.8 ดำเนินการจัดทำสื่อ มัลติมีเดีย ตามลำดับ
- 1.9 นำสื่อ มัลติมีเดีย ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาพิจารณา
- 1.10 ปรับปรุงสื่อมัลติมีเดียตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
- 1.11 ทำสื่อมัลติมีเดียสมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนออนไลน์
2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ที่ใช้วัดผลออนไลน์ผ่านโปรแกรม Quiz ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
  - 2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับใช้วัดผลออนไลน์ผ่านโปรแกรมQuiz
  - 2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบออนไลน์ผ่านโปรแกรมQuiz และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
  - 2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการสอน
  - 2.4 สร้างแบบทดสอบออนไลน์ผ่านโปรแกรมQuiz ให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์
  - 2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา
  - 2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
  - 2.7 นำแบบทดสอบที่ได้ไปปรับปรุงและนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ต่อไป

#### วิธีดำเนินการทดลอง

1. นำสื่อมัลติมีเดียไปใช้จริงในการเรียนการสอนออนไลน์กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยดำเนินการดังนี้
  - 1.1 นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของวิชาภาษาอาหรับ 2 เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ
  - 1.2 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre test) ผ่านโปรแกรม Quiz
  - 1.3 นักเรียนศึกษาเรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 จากสื่อมัลติมีเดียผ่านโปรแกรม Meet และอธิบายสรุป
    - 1.4 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post test) ผ่านโปรแกรม Quiz
    - 1.5 ทำแบบประเมินความพึงพอใจและนำมาหาค่าเฉลี่ย
2. ครูผู้สอนนำผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน(Pre - test) และหลังเรียน (Post - test) ผ่านโปรแกรม Quiz ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัย ได้ดำเนินการดังนี้

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 (พรณี ลีกิจวัฒน์, 2551 : 135)

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

เมื่อ	$\mu$	แทนค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	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
	$\sum x$	แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัว
	X	แทนคะแนนแต่ละตัว
	N	แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียที่สอนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Meet วิชาภาษาอังกฤษ 2 เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอังกฤษ จากคะแนนก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียนผ่านโปรแกรม Quizz โดยหาค่า  $E_1$  และ  $E_2$  (ยงยุทธ สุทธิชาติ, 2544 : 39 - 40)

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

เมื่อ	$E_1$	= คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละจากคะแนนก่อนเรียน
	$\sum X$	= คะแนนรวมคะแนนก่อนเรียนที่นักเรียนทำได้
	N	= จำนวนนักเรียน
	A	= คะแนนเต็มของคะแนนก่อนเรียน

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

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

3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้ดำเนินการ ดังนี้

3.1 หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแต่ ละข้อกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม) กำหนดเกณฑ์ค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปจึงจะถือว่ามีความ สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543 : 248 - 249)

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

เมื่อ IOC = ดัชนีความสอดคล้องมีค่าอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1

$\sum R$  = ผลรวมของการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3.2 หาค่าดัชนีความยากง่าย (Difficulty) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย ของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543 : 196)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P = ดัชนีค่าความยากง่าย

R = จำนวนนักเรียนที่ทำข้อสอบถูก

N = จำนวนนักเรียนที่ทำข้อสอบทั้งหมด

ขอบเขตของค่าความยากง่าย (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543 :185)

ดัชนีค่าความง่าย	ความหมาย
มากกว่า 0.80	ง่ายมาก (ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง)
0.60 – 0.80	ค่อนข้างง่าย
0.40 – 0.59	ปานกลาง
0.20 – 0.39	ค่อนข้างยาก
ต่ำกว่า 0.20	ยากมาก (ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง)

3. ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (ล้วน สาย ยศและอังคณา สายยศ, 2543 : 185 - 186) ดังนี้

$$D = \frac{U}{n_U} - \frac{L}{n_L}$$

เมื่อ D = ดัชนีค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ

U = จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนสูง

L = จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนอ่อน

$n_U$  = จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนสูง

$n_L$  = จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนต่ำ

ค่าอำนาจจำแนก จะมีค่าอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1 ข้อสอบข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกเป็นบวกและเข้า ใกล้เคียง 1 แสดงว่ามีอำนาจจำแนกสูงหรือดีมาก ข้อสอบข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกเป็นลบและเท่ากับ 0 แสดงว่าข้อนั้นไม่ มีค่าอำนาจจำแนกใช้ไม่ได้ ค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ มีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

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

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right]$$

เมื่อ	$r_{tt}$	=	ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	K	=	จำนวนข้อสอบ
	P	=	สัดส่วนของคนที่ทำข้อนั้นได้ = $\frac{\text{จำนวนนักเรียนที่ทำถูก}}{\text{จำนวนนักเรียนทั้งหมด}}$
	Q	=	สัดส่วนของนักเรียนที่ทำข้อนั้นผิด = $1 - p$
	$\sigma^2$	=	คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบ
หาได้จาก	$\sigma^2$	=	$\frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N^2}$ หรือ $\sigma^2 = \frac{\sum X^2}{N} - \left[ \frac{\sum X}{N} \right]^2$
เมื่อ	X	=	คะแนนของนักเรียนแต่ละคนที่ตอบถูก
	$\sum X$	=	ผลรวมของคะแนนของผู้เรียนที่ตอบถูก
	N	=	จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

5. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน วิชาภาษาอังกฤษ 2 เรื่อง ประเภทคำและประโยคภาษาอังกฤษ โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรรรณี ลีกิจวัฒน์, 2551 : 145 - 146 )

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

เมื่อ	D	แทน	ผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย
	$\mu Y$	แทน	ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน
	$\mu X$	แทน	ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน
	$\sum$	แทน	ผลรวม

6. การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 เรื่อง ประเภทคำและประโยคภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ที่มีการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลความหมายตามเกณฑ์ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

กำหนดเกณฑ์ค่าเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง ดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง ดี

คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง พอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ปรับปรุง

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการจัดการเรียนการสอนออนไลน์เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอังกฤษ วิชาภาษาอังกฤษ 2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ด้วยโปรแกรม Meet และ Quizz วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนเรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ที่สอนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Meet และ Quiz

คะแนน	ร้อยละ	เฉลี่ย	เบี่ยงเบน
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	40.33	4.03	1.58
คะแนนทดสอบหลังเรียน	84.00	8.40	1.30

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.03 ( $\sigma = 1.58$ ) คิดเป็นร้อยละ 40.33 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.40 ( $\sigma = 1.30$ ) คิดเป็นร้อยละ 84.00 (ตารางภาคผนวกที่ 1, 2)

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ที่สอนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Meet และ Quiz

คะแนน	เฉลี่ย	ผลต่าง
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	4.03	= 4.37
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.40	

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนเรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ที่สอนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Meet และ Quiz มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.37 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน เป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้ (ตารางภาคผนวกที่ 3)

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนออนไลน์โดยใช้สื่อมัลติมีเดียผ่านโปรแกรม Meet และ Quiz เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2

รายการประเมิน	เฉลี่ย	เบี่ยงเบน	คุณภาพ
1.ด้านเนื้อหาบทเรียน	4.61	0.53	ดีมาก
2.ด้านการออกแบบบทเรียน	4.54	0.55	ดีมาก
3.ด้านการจัดการเรียนรู้	4.61	0.51	ดีมาก
4.ด้านการประเมินผล	4.71	0.45	ดีมาก

ตารางที่ 3 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ภาพรวมทุกด้านการประเมินอยู่ในระดับ ดีมาก (1) ด้านเนื้อหาบทเรียน เฉลี่ย 4.61 (0.53) ดีมาก (2)ด้านการออกแบบบทเรียน เฉลี่ย 4.54(0.55)ดีมาก (3)ด้านการจัดการเรียนรู้ เฉลี่ย 4.61 (0.51) ดีมาก (4) ด้านการประเมินผลเฉลี่ย 4.71 (0.45) ดีมาก



### สรุปอภิปราย ข้อเสนอแนะ

การจัดการเรียนการสอนออนไลน์เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ด้วยโปรแกรม Meet และ Quizz วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

### สรุปผล

1.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออนไลน์เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ที่สอนใช้สื่อมัลติมีเดียผ่านโดยโปรแกรม Meet และ Quizz พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.03 ( $\sigma = 1.58$ ) ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.40 ( $\sigma = 1.30$ )

2.การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนออนไลน์เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ที่สอนใช้สื่อมัลติมีเดียผ่านโปรแกรม Meet และ Quizz พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.37 คะแนน

3.ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนออนไลน์เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 จำนวน 30 คน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากที่สุด ทุกด้านการประเมิน

### อภิปรายผล

การจัดการเรียนการสอนออนไลน์เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ด้วยโปรแกรม Meet และ Quizz วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 256 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนออนไลน์เรื่องประเภทคำและประโยคภาษาอาหรับ วิชาภาษาอาหรับ 2 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียผ่านโปรแกรม Meet และ Quizz พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.37 คะแนน ทั้งนี้เนื่องมาจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย และการใช้เทคนิคต่าง ๆ ผ่านโปรแกรม Meet และ Quizz มาช่วยในการจัดการเรียนการสอน โดยผ่านการพิจารณาและเห็นชอบของอาจารย์ผู้ตรวจสอบ

### ข้อเสนอแนะ

- สามารถนำไปพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับนักเรียน นักศึกษาในกลุ่มการเรียนวิชาอื่น ๆ ได้
- สามารถพัฒนาสื่อการสอนออนไลน์ตามความเหมาะสมของวิชานั้น ๆ ได้
- เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพและเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้นถึงแม้ว่าจะไม่ได้เรียนในชั้นเรียนก็ตาม
- ควรมีการจัดทำสื่อที่หลากหลายรายวิชาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน และมีงบประมาณให้

## บรรณานุกรม

การเรียนการสอนออนไลน์ คือ? – worathan (<https://www.worathan.co.th>)

งานประกันคุณภาพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. 2556. รายงานประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาเอกชน ประเภทอาชีวศึกษา ประจำปีการศึกษา 2556 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ, วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ.

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

ปิยมาส แก้วอินตา (2560: บทคัดย่อ) การแก้ปัญหาการส่งงานในรายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ  
พรณี ลีกิจวัฒน์. วิธีการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ ฯ ภาควิชาครุศาสตร์เครื่องกล

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2553

ยุทธนา เกื้อกุล 2550 : บทคัดย่อ งานวิจัยเรื่อง วิทยาการสอนของท่านนปีมฮัมมัด

[https://soreda.oas.psu.ac.th/show\\_detail.php?research\\_id=412](https://soreda.oas.psu.ac.th/show_detail.php?research_id=412)

ยงยุทธ สุทธิชาติ, วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพค่า E1 และ E2, 2544 : 39-40

ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency),2543:248-249

ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, หาค่าดัชนีความยากง่าย (Difficulty) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย,2543 : 196

วรัทยา ธรรมกิตติภพ.2548.แนวทางการจัดการเรียนการสอนตามแนวทางสรรรภภาพวิชาชีพสาขางานการบัญชี  
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2545 (ปรับปรุงพุทธศักราช2546). วิทยานิพนธ์ปริญญา  
เอก,มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

วารสารวิทยาการจัดการปริทัศน์ ปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2563) | 203 โควิด - 19 : กับการเรียน  
การสอนออนไลน์ กรณีศึกษา รายวิชาการเขียนโปรแกรมเว็บ COVID - 19 and Online Teaching case study:  
Web Programming Course สิริพร อินทสนธิ

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี <https://th.wikipedia.org/wiki>

ศึกษาธิการ. กระทรวง 2553 **หลักสูตรอิสลามศึกษา** ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พุทธศักราช 2551 พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ ฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด

สุกมา อ่วมเจริญ กัญจน์พร น้อยภาณี จรรย์ยานี อ่อนน้อม มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 2558: บทคัดย่อ วารสาร  
โครงการวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ปีที่ 1 ฉบับที่ 1มกราคม-มิถุนายน 2558

สุชาติ ทิพโรจน์ (2563 : บทคัดย่อ) การจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์ งานวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา  
กลุ่มบริหารวิชาการ โรงเรียนสิงห์บุรี

อาภรณ์ ใจเที่ยง. 2546. หลักการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : โอ.เอส.พรินติ้ง.แฮร์ส.

BBC NEWS ไทย. (2020). ไวรัสโคโรนา : ที่มา อาการ

การรักษาและการป้องกันโรคโควิด-19.

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาการเรียนรู้อัจฉริยะ วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน โดยใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563
ผู้วิจัย	สุพนา หมดหมุด
ตำแหน่ง	ครูสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
สถานศึกษาที่สังกัด	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ โทร. 082-708-0054 e-mail : supana2533@gmail.com
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2563
ประเภทงานวิจัย	วิจัยชั้นเรียน

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการเรียนรู้อัจฉริยะ วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ห้อง 4 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา โปรแกรมกราฟิก ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อวีดิโอสื่อการสอน วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

### ผลการวิจัย

1. วิดีโอการเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน มีประสิทธิภาพอยู่ที่ 80.00/86.00 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอนการเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน พบว่า ผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้หลังการใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ก่อนการใช้ อยู่ 3.40 คะแนน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อวีดิโอการเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน 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 2562 มาใช้ในการจัดการศึกษา ซึ่งในหลักสูตรดังกล่าว ได้จัดวิชาโปรแกรมกราฟิก นี้ไว้เพื่อรองรับกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง และการปกครอง รวมทั้งกระบวนการแก้ปัญหา โดยใช้หลักจริยธรรม และคุณธรรม เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาถึงความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการและสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์นำมาใช้ แต่การสอนวิชา โปรแกรมกราฟิก เนื้อหาในหน่วยนี้จะเน้นถึงเรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน และประเภท ซึ่งผู้สอนจะประสบปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนขาดความสนใจใฝ่ที่จะศึกษา ครูผู้สอนจะถ่ายทอดความรู้ใช้วิธีการบรรยายหรืออธิบายสอนให้นักเรียน และนักเรียนจะไม่ให้ความร่วมมือในการเรียนการสอนจึงส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่สนใจ ทั้งผู้สอนและผู้เรียน

จากสภาพปัญหาดังกล่าวในฐานะที่เป็นครูผู้สอนวิชา โปรแกรมกราฟิก จึงได้นำวิดีโอการเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ที่เน้นกระบวนการคิด มีการลงมือปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับความสามารถและความแตกต่างของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขนำไปสู่การเป็นทรัพยากรบุคคลอันมีคุณภาพที่ดีในอนาคตต่อไป

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน โดยใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร
2. ตัวแปรที่ศึกษา
  - 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน
  - 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ และความพึงพอใจของผู้เรียน

## นิยามศัพท์

1. วีดิโอ หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ในการสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟิก (Graphic) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวีดิทัศน์ (Video) เป็นต้น
2. คุณลักษณะของผู้เรียน หมายถึง ผู้เรียนที่เรียนจากสื่อวีดิโอสื่อการสอน วิชา การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน และมีผลการเรียนสูงขึ้น

## บทที่ 2 : แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจตั้งอยู่ที่ 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 (มตะวัซซีฎะฮ์) 3 ปี และอิสลามศึกษาตอนปลาย (ชานาวิยะฮ์) ของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2523 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้ง นายสมศักดิ์ มุฮำหมัด เป็นครูใหญ่ โดยมี

ศูนย์การศึกษาออกโรงเรียนกรุงเทพมหานคร ได้ใช้สถานที่เป็นศูนย์ให้การศึกษาระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลายไปพร้อมกันด้วย ในปีการศึกษา 2550 โรงเรียนสตรีศาสตร์ วิทยา ได้สร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 4 ชั้น ห้องเรียนอีก 12 ห้อง และขออนุญาตจัดการเรียนการสอน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา พาณิชยกรรม และระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ สาขาวิชาการบัญชี คอมพิวเตอร์ธุรกิจ และการตลาด ได้รับอนุญาตจัดตั้งเมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2550 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาต จัดตั้งและเปลี่ยนชื่อเป็น “วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสตร์บริหารธุรกิจ” มีนักเรียน ปวช. และ ปวส. ในปี การศึกษาแรก 259 คน ปัจจุบันมีนักศึกษารวม 724 คน

### วิวัฒนาการของทฤษฎีการเรียนรู้

ทิตนา แวมมณี (2557, น. 45), ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2555, น. 17) ได้แบ่งทฤษฎีการเรียนรู้ออกเป็น 3 ช่วง คือ ทฤษฎีการเรียนรู้ในช่วงก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 20 ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มจิตนิยม หรือกลุ่มเน้น การฝึกจิต หรือสมอง (Mental Discipline) ทฤษฎีการเรียนรู้ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 ได้แก่ ทฤษฎีการ เรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) กลุ่มพุทธินิยมหรือความรู้ความเข้าใจ (Cognitivism) กลุ่มมนุษย นิยม (Humanism) และกลุ่มผสมผสาน (Eclecticism) และทฤษฎีการเรียนรู้และการสอนร่วมสมัย (ยุคปัจจุบัน) เช่น ทฤษฎีปัญหา ทฤษฎีการสร้างความรู้ และทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นต้น

ทฤษฎีการเรียนรู้ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 และทฤษฎีการเรียนรู้และการสอนร่วมสมัย เนื่องจาก เห็นว่ายุคปัจจุบันมีความสอดคล้อง กับทฤษฎีดังกล่าว และสามารถนำแนวคิดไปสู่หลักการจัดการเรียนรู้ได้ อย่างมีความหมายทั้งต่อผู้เรียนและผู้สอน ซึ่งจากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีดังกล่าวจากนักวิชาการ หลายท่าน ได้แก่ ทิตนา แวมมณี (2557, น. 50-78), ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2555, น. 18-31), วัชรพล วิบูลยศ ริน (2556, 52-71), และ ณิชกร สงคราม (2553, 35-78). สามารถสรุปรายละเอียดเกี่ยวกับทฤษฎีในแต่ละยุค ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 นักวิชาการนักส่วนใหญ่เริ่มต้นสนใจทฤษฎีกลุ่มพฤติกรรมนิยม ต่อมาให้ ความสนใจเกี่ยวกับกระบวนการความคิดหรือทางสมอง ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการทำให้เกิดการเรียนรู้ จึงเกิด ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม หรือปัญญานิยม โดยเป็นฐานสำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้ที่นิยมกันในปัจจุบัน ต่อมานักวิชาการเริ่มให้ความสนใจในเรื่องของจิตใจและความรู้สึกของมนุษย์ ทำให้เกิดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ กลุ่มมนุษยนิยม แต่เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปและแต่ละทฤษฎีต่างก็มีข้อดีและข้อจำกัดที่แตกต่างกันไป ซึ่งทำให้นัก วิชาการได้เริ่มผสมผสานแนวคิดหลายแนวเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มผสมผสานจะเห็น ได้ว่าในแต่ละยุคได้มีการพัฒนาในส่วนที่ยังบกพร่องหรือส่วนที่ยังขาดอยู่ จนกระทั่งทำให้ได้ข้อความรู้ที่ สมบูรณ์ขึ้น เพื่อใช้เป็นฐานของการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

ช่วงของยุคปัจจุบันนี้ นักวิชาการมีการพัฒนาทฤษฎีการเรียนรู้ ให้สามารถตอบโจทย์ของสภาพสังคม ในปัจจุบันที่ต้องการให้คนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี โดยเริ่มจากทฤษฎีกระบวนการทางสมองใน การประมวลผลข้อมูล ที่ได้กล่าวว่าการได้มาซึ่งความรู้ของผู้เรียนต้องมาจากสิ่งที่สนใจ และความรู้เดิมของ ผู้เรียน ซึ่งสามารถใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนได้ อีกทั้งทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วย

ตนเอง ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่พบกับความรู้ที่มีอยู่เดิม มากกว่าการเป็นผู้รับจากครูเพียงอย่างเดียว ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมายมากขึ้น นอกจากนี้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานจากแนวความคิดของตน โดยจะเป็นพื้นฐานในการพัฒนาตนเองของผู้เรียนให้เป็นผู้ที่สร้างสรรค์นวัตกรรมมากกว่าการเป็นผู้ใช้ในอนาคต และทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนช่วยกันสร้างองค์ความรู้ โดยจะเป็นพื้นฐานให้ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

### แนวคิดทฤษฎีการเลือกสื่อการสอนของเคมพ์และสเมลโล

Jerrold E. Kemp และ Don C. Smelle (1989) เสนอว่า นอกจากงานการเรียนรู้หรือสถานการณ์การเรียนรู้ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่กำหนดถึงสื่อที่จะเลือกใช้แล้ว สิ่งสำคัญประการต่อมาในการพิจารณาเลือกใช้สื่อการสอนคือ คุณลักษณะของสื่อ ซึ่งผู้สอนควรศึกษาคุณลักษณะของสื่อแต่ละชนิดประกอบในการเลือกสื่อการสอนด้วย

คุณลักษณะของสื่อ (Media Attributes) หมายถึง ศักยภาพของสื่อในการแสดงออกซึ่งลักษณะต่างๆ เช่น การเคลื่อนไหว สี และเสียง เป็นต้น คำถามพื้นฐานในการเลือกสื่อคือ “คุณลักษณะของสื่อแบบใดที่จำเป็นสำหรับสถานการณ์การเรียนรู้ในแบบที่กำหนดให้” คุณลักษณะของสื่อที่สำคัญ ได้แก่

1. การแสดงแทนด้วยภาพ (เช่น ภาพถ่าย ภาพกราฟิก)
2. ปัจจัยทางด้านขนาด (เช่น การใช้/ไม่ใช้เครื่องฉายเพื่อขยายขนาด)
3. ปัจจัยทางด้านสี (เช่น สีสันท่างๆ ขาว-ดำ)
4. ปัจจัยทางการเคลื่อนไหว (เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว)
5. ปัจจัยทางด้านภาษา (เช่น ข้อความ/ตัวอักษร เสียงพูด)
6. ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง (เช่น ภาพที่มี/ไม่มีเสียงประกอบ)
7. ปัจจัยทางการจัดระเบียบข้อมูล (กำหนดให้ดูทีละภาพตามลำดับ หรือตามลำดับที่ผู้ชมเลือก)

นอกจากนี้ Kemp และ Smellieได้แนะนำอีกว่า ในการเลือกสื่อการสอน อาจเริ่มต้นจากการตอบคำถาม 3 ข้อดังต่อไปนี้ (Kemp และ Smellie 1989)

วิธีการสอนแบบใดจึงจะเหมาะสมที่สุดกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และลักษณะของผู้เรียน เช่น ควรใช้การนำเสนอ การเรียนรู้ด้วยตนเองตามจังหวะการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน หรือการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย เป็นต้น

ประสบการณ์การเรียนรู้แบบใดเหมาะสมที่สุดกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เช่น ประสบการณ์ตรง ฟังคำบรรยาย อ่านเอกสาร/ตำรา

ถ้ามีการเลือกให้ผู้เรียนมีประสบการณ์การเรียนรู้โดยผ่านการรับรู้หรือการสัมผัส ต้องใช้สื่อที่มีคุณลักษณะอย่างไรจึงจะเหมาะสมกับการรับรู้หรือการสัมผัสนั้นๆ มากที่สุด

อย่างไรก็ตามจากคำแนะนำข้างต้นในการตัดสินใจเลือกใช้สื่อการสอน ควรเป็นการตัดสินใจในการใช้สื่อการสอนสำหรับการเรียนรู้ในแต่ละหลักการหรือแต่ละหัวข้อ หรือแต่ละประเด็นของบทเรียน ไม่ควรเป็น

การตัดสินใจเพื่อการเรียนรู้ในภาพโดยรวมทั้งหมดของเนื้อหาทั้งหลักสูตร เพราะเนื้อหาแต่ละหัวข้อหรือแต่ละส่วนย่อมมีลักษณะธรรมชาติของเนื้อหาแตกต่างกันออกไป

โดยสรุป การเลือกสื่อการสอนตามแนวคิดทฤษฎีของ โรมิสซอร์วส์กี และ เคมป์และสเมลโล นั้นควรเริ่มต้นจากการพิจารณางานการเรียนรู้หรือสถานการณ์การเรียนรู้ และนำมาพิจารณาเลือกคุณลักษณะของสื่อการสอนที่เหมาะสมจะเข้ากับงานการเรียนรู้/สถานการณ์เรียนรู้นั้นๆ เมื่อได้กำหนดคุณลักษณะของสื่อที่เหมาะสมแล้ว จะเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงกลุ่มหรือประเภทของสื่อการสอนที่สามารถเลือกมาใช้งานได้

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อ.ศิริประภา เพ็ชรคล้าย (2562 : บทคัดย่อ) ได้การพัฒนาทักษะการพับกระดาษโดยใช้สื่อ VDO ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการพับกระดาษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ห้อง ป1/11 โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย จำนวน 40 คน โดยใช้สื่อ VDO เข้ามาช่วยในการสอนและเพื่อเพิ่มความเข้าใจให้กับนักเรียนรวมถึงยังสร้างความสนใจ กระตุ้นการทำงานตามขั้นตอนผ่านการดูสื่อ VDO ซึ่งนอกจากการใช้สื่อ VDO แล้ว ครูยังมีการสาธิตโดยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติการพับกระดาษเพื่อนำมาใช้เป็นของเล่น และนำสู่การปฏิบัติทักษะย่อย โดยมีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่แบบบันทึกผลการประเมินทักษะการปฏิบัติการพับกระดาษรายบุคคล ก่อนและหลัง

ผลการวิจัยพบว่า การใช้สื่อ VDO สามารถช่วยพัฒนาทักษะการพับกระดาษของนักเรียนได้จริงเกิดผลที่น่าพอใจอย่างมาก นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการพับกระดาษ โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละของจำนวนนักเรียนหลังเรียนที่มีผลการประเมินทักษะการปฏิบัติหลังเรียนอยู่ในระดับคุณภาพดีมากสูงกว่า ค่าเฉลี่ยร้อยละของจำนวนนักเรียนก่อนเรียนอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก คิดเป็นร้อยละ 82.5 การวิจัยบรรลุผลตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

อดิศักดิ์ โคตรชุม (2561 : บทคัดย่อ) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การจัดและตกแต่งสวน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ เพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชาการงาน อาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การจัดและตกแต่งสวน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ เพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การจัดและ ตกแต่งสวน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระธาตุ ขามแก่นพิทยาลัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 17 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) สื่อวีดิทัศน์ เพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การจัดและตกแต่งสวน ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การจัดและตกแต่งสวน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ เพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชาการงาน อาชีพ และเทคโนโลยี เรื่อง การจัดและตกแต่งสวน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที (t-test)



ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อวีดิทัศน์ ประกอบการเรียนรู้อาชีพและการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การ จัด และตกแต่งสวน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 8 ชุด ได้แก่ ชุดที่ 1 เรียนรู้การปลูกพืชทั่วไป ชุดที่ 2 พืช พลังงาน แห่งชีวิต ชุดที่ 3 พืชสวยงามลดโลกร้อน ชุดที่ 4 มาปลูกพืชผักกันเถอะ ชุดที่ 5 ตกแต่งสวนสวยด้วย พืชผัก ชุดที่ 6 บรรยากาศบ้านน่าอยู่ ชุดที่ 7 การจัดตกแต่งภายในบ้าน ชุดที่ 8 การดูแลรักษาเครื่องเรือน เครื่องใช้ในบ้าน มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 84.71/84.51 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน เรื่อง การ จัดและตกแต่งสวน ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์แตกต่างกัน อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดย หลังใช้สื่อ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มี ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ เพื่อประกอบการเรียนรู้อาชีพและการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การ จัดและตกแต่งสวน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.71$ )

### บทที่ 3 : ระเบียบวิธีวิจัย

การจัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้อาชีพ โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้ เหมาะสมกับงาน โดยใช้สื่อวีดิทัศน์การสอน ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัย อาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) วิธีการสร้างเครื่องมือ 4) รูปแบบการวิจัย 5) การเก็บ รวบรวมข้อมูล 6) การวิเคราะห์ข้อมูล

**ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง :** ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา โปรแกรมกราฟิก ในภาค เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ทั้งหมดจำนวน 30 คน

**เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล :** 1. สื่อวีดิทัศน์การสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน  
2. แบบทดสอบวัดผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้อาชีพ โปรแกรม กราฟิก เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน  
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้วีดิทัศน์การสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน 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. การจัดทำสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
  - 1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชา โปรแกรมกราฟิก
  - 1.2 ศึกษาวิธีการจัดทำสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 1.3 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา
  - 1.4 กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น
  - 1.5 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์
  - 1.6 ดำเนินการจัดทำสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ตามลำดับของจุดประสงค์การเรียนรู้ ลำดับเนื้อหาและโครงสร้างที่กำหนดไว้
  - 1.7 นำสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คนและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 คน พิจารณา
  - 1.8 ปรับปรุงสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
  - 1.9 นำสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ไปทดลองใช้
  - 1.10 จัดทำสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป
2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
  - 2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับ วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน
  - 2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้จากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
  - 2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการจัดการเรียนรู้
  - 2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์
  - 2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณาเพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้
  - 2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

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

2.8 นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจนักเรียนที่มีต่อสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน 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) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวัด (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยให้ลงความเห็นและให้ค่าคะแนนดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2549, หน้า 117)

+ 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

- 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อเก็บข้อมูลต่อไป

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

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

$O_1$  = การทดสอบก่อนเรียน

X = การเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอน

$O_2$  = การทดสอบหลังเรียน

**การเก็บรวบรวมข้อมูล :** 1. นำเข้าสู่บทเรียน วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

2. ทำการทดสอบก่อนเรียน วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

3. โดยใช้สื่อวิดีโอประกอบการสอน วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

4. ทดสอบหลังเรียน พร้อมสรุปและนำไปปรับปรุง วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

**วิเคราะห์ข้อมูล :** ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

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

2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อวิดีโอประกอบการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน 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 การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรรรณี ลีกิจวัฒน์, 2551 : 145 - 146)

#### บทที่ 4 : ผลการดำเนินการวิจัย

##### 1. การหาประสิทธิภาพของการพัฒนาสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ในการดำเนินการเพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำการพัฒนาสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียน ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 4 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 แต่ยังไม่เคยเรียนวิชา โปรแกรมกราฟิก มาก่อน และไม่ได้ถูกเลือกให้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง จำนวน 5 คน โดยเป็นนักเรียน ที่มีผลการเรียน ปานกลาง ทั้งนี้เพื่อสังเกตปฏิบัติการ และสอบถามความคิดเห็นปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียนด้วยบทเรียนที่ใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน เช่น ภาษาที่ใช้มีความเข้าใจหรือไม่ ความชัดเจนของภาพเหมาะสมหรือไม่ เป็นต้น ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียน ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียน ดังกล่าว สามารถทำคะแนนระหว่างเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.20 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 62.00 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนนเต็มเท่ากับ 10 คะแนน ปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.20 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 82.00 ดังนั้นประสิทธิภาพของสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ที่ใช้สำหรับทดสอบในชั้นตอนนี้จึงเท่ากับ  $62.00/82.00$  ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐานตามเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ที่นำมาทดลองใช้กับนักเรียน จำนวน 5 คนนี้ยังมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอีก คะแนนผลการทดสอบดังแสดงในตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและคะแนนผลการทดสอบผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ของนักเรียน 5 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	6.20	62.00	62.00/82.00
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	8.20	82.00	

2. ผู้วิจัยนำสิ่งที่ค้นพบจากการทดลองใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 5 คน มาทำการปรับปรุงแก้ไข โดยเฉพาะในเรื่องภาพกราฟิกและเสียง ได้จัดทำใหม่ ให้เหมาะสม รวมทั้งการปรับปรุงแก้ไขแบบฝึกหัดท้ายบทของหน่วยการเรียนรู้ให้มีความง่ายขึ้นจากเดิม

3. ผู้วิจัยนำสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จากขั้นตอนที่ผ่านมา ไปทดลองใช้อีกครั้งหนึ่ง แต่ครั้งนี้ได้เพิ่มจำนวนนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 ห้อง 4 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 แต่ยังไม่เคยเรียน วิชาโปรแกรมกราฟิก มาก่อนและไม่ได้ถูกเลือกให้ เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองให้มากขึ้นแต่ยังเป็นกลุ่มขนาดเล็กอยู่ คือ มีจำนวน 10 คน โดยดำเนินการเช่นเดียวกันกับที่ทำในครั้งแรก ผลปรากฏว่านักเรียนทั้ง 10 คน ทำคะแนนระหว่างเรียน ได้เฉลี่ยเท่ากับ 8.00 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.00 และทำคะแนนจากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 8.60 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 86.00 ผลการทดลองครั้งนี้ถือว่าดีกว่า ในครั้งแรก ประสิทธิภาพของสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ตามเกณฑ์มาตรฐานเท่ากับ 80.00/86.00 จึงกล่าวได้ว่าสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ที่สร้างขึ้น ในการทดลองครั้งนี้ มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่สามารถนำไปใช้สอนในวิชานี้ได้อย่าง มีประสิทธิภาพ ดังแสดงในตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด และคะแนนผลการทดสอบผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ของนักเรียน 10 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	8.00	80.00	80.00/86.00
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	8.60	86.00	

จากการดำเนินการเป็นขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหาของ วิชา โปรแกรมกราฟิก เพื่อนำมาจัดทำและพัฒนาออกมาเป็นสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน โดยผ่านการปรับปรุงแก้ไขหลายครั้งจากผู้วิจัย และผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อจนสามารถนำไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 โดยในครั้งแรกทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 5 คน หลังมีการปรับปรุงแก้ไข ได้นำไปทดลองกับนักเรียน กลุ่มเล็ก จำนวน 10 คน ซึ่งได้สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้แล้ว แต่เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นสูงสุด ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุง อีกเล็กน้อย และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่จำนวน 30 คน ซึ่งได้ผลที่สอดคล้องกัน จึงกล่าวได้ว่าสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาเพื่อนำมาใช้สอนวิชา โปรแกรมกราฟิก สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (ตัวอย่างสื่อประสมที่พัฒนา แสดงไว้ในภาคผนวก)

## 2. การทดลองใช้สื่อวิดีโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน

ตารางที่ 3 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้สื่อวิดีโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน

คะแนน	ร้อยละ	$\mu$	$\sigma$
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	52.00	5.20	1.82
คะแนนทดสอบหลังเรียน	86.00	8.60	0.93

จากตารางที่ 3 พบว่าผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 5.20 ( $\sigma = 1.82$ ) คิดเป็นร้อยละ 52.00 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.60 ( $\sigma = 0.93$ ) คิดเป็นร้อยละ 86.00 (ตารางภาคผนวกที่ 1, 2)

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อวิดีโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน

คะแนน	$\mu$	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	5.20	
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.60	3.40

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนโดยใช้สื่อวิดีโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3.40 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้ (ตารางภาคผนวกที่ 3)

### 3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	$\mu$	$\sigma$	ความหมาย
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>			
1.1 ถูกต้องตามหลักวิชาการ	4.60	0.55	ดีมาก
1.2 ตรงตามจุดประสงค์รายวิชา	4.77	0.42	ดีมาก
1.3 ทันสมัยต่อปัจจุบัน	4.90	0.30	ดีมาก
<b>2. ด้านแบบประเมินผลการเรียนรู้</b>			
2.1 ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวคมชัด	4.90	0.30	ดีมาก
2.2 เสียงชัดเจน	4.83	0.45	ดีมาก
2.3 สีเส้นสวยงาม	4.93	0.25	ดีมาก
<b>3. ด้านเวลา</b>			
3.1 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหา	4.80	0.40	ดีมาก
<b>รวม</b>	<b>4.81</b>	<b>0.18</b>	<b>ดีมาก</b>

ผู้วิจัยได้สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ในด้านเนื้อหา แบบประเมินผลการเรียนรู้ และด้านเวลาที่ใช้ โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน จำนวน 30 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.81 ( $\sigma = 0.18$ )



## บทที่ 5 : สรุปผลการวิจัย

### สรุปผล

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้คะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก

### อภิปรายผล

การพัฒนาสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน พบว่า มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ และได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมาทดลองใช้จริง มีความถูกต้องทันสมัย มีเนื้อหาสาระครบถ้วน มีความต่อเนื่อง มีความกระชับรัดกุม และชัดเจนอีกทั้งนักเรียนยังได้รับคำแนะนำวิธีการเรียนรู้จากครูผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ถูกต้องตามขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับ นางสาวจุฑาทิพย์ จิตต์เจริญ (2558 : บทคัดย่อ) ได้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการค้าปลีก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3/1 สาขาวิชาการตลาด โดยใช้วีดิโอช่วยสอน “รายการ SME ตีแตก” วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง ผลการวิจัย พบว่า 1. วีดิโอช่วยสอน “รายการ SME ตีแตก” มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.31/80.22 แสดงว่า คุณภาพของเครื่องมือมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3.40 คะแนน ทั้งนี้เนื่องมาจาก สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้มีการศึกษาค้นคว้า และผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความสอดคล้องในการนำสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ไปใช้ เป็นสื่อที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายมีเนื้อหาที่ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียน และการมอบหมายงานของครูผู้สอน ที่เกี่ยวข้องเนื้อหาวิชาและแบบฝึกให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติมีความเหมาะสมทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ นายวัชร กางกรณ (2559 : บทคัดย่อ) ได้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ

เรียนวิชาภาษาไทยสื่อสารเพื่องานอาชีพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/1 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ ด้วยการสอนเสริม โดยใช้วีดิโอช่วยสอน “น้อยเดอะซีรี่ รายการคุณพระช่วย” ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการสอนเสริมโดยใช้วีดิโอช่วยสอน “น้อยเดอะซีรี่ รายการคุณพระช่วย” ของมีผลผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ซึ่งสอดคล้องกับ นายวัชร กางกรณ (2559 : บทคัดย่อ) ได้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสื่อสารเพื่องานอาชีพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/1 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ ด้วยการสอนเสริม โดยใช้วีดิโอช่วยสอน “น้อยเดอะซีรี่ รายการคุณพระช่วย” ผลการวิจัย พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการแผนการเรียนรู้อบรมเสริมโดยใช้วีดิโอช่วยสอน “น้อยเดอะซีรี่ รายการคุณพระช่วย” สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด คือ ระดับ 5 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการสอน เสริมโดยใช้วีดิโอช่วยสอน “น้อยเดอะซีรี่ รายการคุณพระช่วย” มีประสิทธิภาพทำให้นักเรียนมีคะแนน สูงขึ้น

#### ข้อเสนอแนะ

##### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

การสอนแบบใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช.2 มีผลสัมฤทธิ์ที่ดี และนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้สื่อวีดิโอสื่อการสอน อาจทำให้ครู อาจารย์ ที่เกี่ยวข้อง พิจารณานำวิธีการสอน โดยใช้ใบงาน ไปใช้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

##### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรวิจัยเนื้อหา เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ไปสร้างเป็นบทเรียนแบบโปรแกรมและทดลองสอนเปรียบเทียบผลการสอนกับการใช้สื่อวีดิโอที่ผู้วิจัยสร้างไว้ ควรวิจัยสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปปรับปรุงแก้ไข และทดลองใช้กับนักเรียน และกลุ่มตัวอย่างอื่น เพื่อดูว่าได้ผลแตกต่างกันหรือไม่

### บรรณานุกรม

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

สืบค้น เมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <https://voralukkitty.wordpress.com/2014/12/18>  
วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ.

สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <http://www.sasana.ac.th>

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

สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <https://prapatsorn32.wordpress.com>

อ.ศิริประภา เพ็ชรคล้าย. 2562. การพัฒนาทักษะการพับกระดาษโดยใช้สื่อ VDO ของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย.

สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <https://academic.prc.ac.th/TeacherResearch/ResearchDetail.php?ID=2568>

อดิศักดิ์ โคตรชุม. 2561. การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยีเรื่อง การจัดและตกแต่งสวน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.

สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:u1pA2ym-RGQJ:https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/project-journal/article/download/204222/158466/+&cd=1&hl=en&ct=clnk&gl=th>

นางสาวจุฑาทิพย์ จิตต์เจริญ. 2558. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการค้าปลีก ของนักเรียนระดับ  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3/1 สาขาวิชาการตลาด โดยใช้วีดิโอช่วยสอน “รายการ SME  
ดีเด่น” วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง.

สืบค้นเมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <http://a-techbanchang.aksorn.ac.th/vijaikru59.html>

นายวัชร กางกรณ. 2559. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสื่อสารเพื่องานอาชีพ ของ  
นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/1 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ ด้วยการ  
สอนเสริม โดยใช้วีดิโอช่วยสอน “ฉ่อยเดอะซีรี่ รายการคุณพระช่วย”.

สืบค้นเมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <http://a-techbanchang.aksorn.ac.th/vijaikru59.html>

ชื่อผลงานวิจัย : การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช.1 ห้อง 4 โดยใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวสุภาพร ยูซบ

ตำแหน่ง : หัวหน้าสาขาวิชาชีพพื้นฐาน

วุฒิการศึกษา : ประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี  
บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการตลาด มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

### บทคัดย่อ

การวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช.1ห้อง 4 โดยการใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วม ในการจัดการเรียนรู้ ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การใฝ่เรียน ใฝ่รู้ ของนักเรียน ชั้น ปวช.1 ห้อง 4 ในรายวิชา การขายเบื้องต้น และ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนที่ใช้โทรศัพท์มือถือเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การวิจัยนี้ เป็นวิธีการทดลองแบบหนึ่งกลุ่ม วัดก่อนหลัง (One Group Pretest – Posttest Design) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่นักเรียน ระดับ ปวช.1 ห้อง 4 ที่ลงทะเบียนเรียน วิชาการขายเบื้องต้น ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง โดยสุ่มห้องเรียนมาหนึ่งห้องเรียน เพื่อคัดเลือกเป็นกลุ่มทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมโดยใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ 2. แบบสังเกตพฤติกรรม 3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

## ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมโดยใช้โทรศัพท์มือถือ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญส่งผลเกิดประสิทธิภาพความสำคัญต่อการพัฒนาพฤติกรรมในด้านความใฝ่เรียน ใฝ่รู้ทางการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ระดับ ปวช.1ห้อง 4 ในการเรียนวิชา การขายเบื้องต้น โดยการจัดการเรียนสอนแบบใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ให้นักเรียนร่วมระดมความคิด ค้นหา และ ช่วยในการพัฒนาการด้านความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีความรู้มีความเข้าใจ และสามารถสอบได้คะแนนสูงกว่าเดิมซึ่งเป็นพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นเนื่องจากผู้เรียนมีความสนุกและมีความตั้งใจ กระตือรือร้น มากขึ้นกว่าการจัดการเรียนเดิม ทำให้พฤติกรรมทางการเรียนของนักศึกษาภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติในรายวิชาการขายเบื้องต้น เป็นไปตามวัตถุประสงค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังการเรียนแบบมีส่วนร่วมสูงกว่าก่อนเรียนได้ตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตร คือ 70% ขึ้นไปอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

### บทที่ 1. ความสำคัญ และ ความเป็นมาของปัญหา

ตามพระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ในบททั่วไปได้กำหนด ความมุ่งหมายและหลักการในการจัดการศึกษาไว้ว่า “ต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทย ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งทางร่างกายและจิตใจ และรวมไปถึงมีความสุข” จึงถือเป็นพันธกิจที่สำคัญที่จะต้องจัดระบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลในปัจจุบัน ผู้สอนจะใช้วิธีใดก็ตามแต่ท้ายที่สุด มีเป้าหมายเดียวกันคือให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้การที่เกี่ยวข้องกับความทรงจำด้วย และความทรงจำมีความน่าสนใจตามที่นักวิชาการกล่าวไว้ว่า ความทรงจำ(Memorizing) คือกระบวนการในการเก็บรวบรวมข้อมูลและการเรียกข้อมูลออกมาใช้ซึ่งอาจเกิดจากสัญชาตญาณหรือการสั่งสมประสบการณ์ภายในระบบประสาทส่วนความจำ ซึ่งเป็นความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กับระบบความคิด การนำการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมโดยใช้โทรศัพท์มือถือมาเรียนร่วมกับเรียนในรายวิชาการขายเบื้องต้นอาจเป็นแนวทางในการเพิ่มประสิทธิภาพในการจำและความคิดที่เหมาะสมกับผู้เรียนในปัจจุบันซึ่งวิธีการเรียนการสอนในปัจจุบันจะเน้นให้ผู้เรียนคิดเป็นทำเป็นและสร้างสรรค์ซึ่งเป็นการยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

กระบวนการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมทางการศึกษา ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยหลักการแล้วมีพื้นฐานมาจาก ทฤษฎี Constructivism ที่เน้นการเรียนรู้ว่าเกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียน โดยการรับรู้ความรู้ใหม่ จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น จากครู เพื่อน และสิ่งแวดล้อม โดย

ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ๆ ด้วยตัวผู้เรียนเองแล้วผสมผสานกับความรู้เดิมที่มีอยู่ให้เกิดการสร้างมโนทัศน์ในองค์ความรู้ นั้น ๆ ขึ้น ผู้เรียนได้มีโอกาส นำความรู้ไปทดลองใช้ ฝึกทักษะ และนำเสนอต่อกลุ่มเพื่อยืนยันความรู้ที่ถูกต้อง กิจกรรมเหล่านี้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้สอนเกิดความรู้อย่างเข้าใจ เห็นคุณค่า และนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสถานศึกษาด้วยเหตุผลดังกล่าว สถาบันการศึกษา จึงควรให้ความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพของผู้สอนจึงได้สนับสนุนให้เกิดการใช้ การเรียนการสอนโดยนำสิ่งที่ ผู้เรียนชอบและสนใจมา ร่วมกับการจัดการ

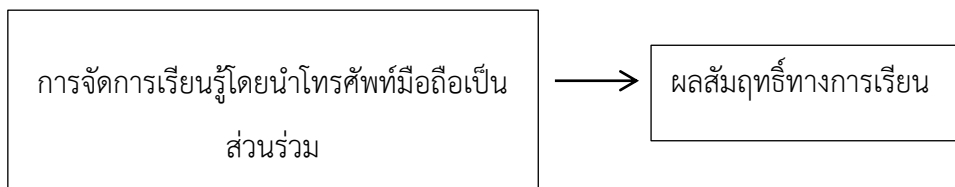
จากการที่ผู้สอนได้มีการวิเคราะห์สภาพการเรียนการสอนภายในห้องเรียนแล้ว พบว่าในปัจจุบัน นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการใช้โทรศัพท์มือถือ มาก และเป็นวิธีการ การสืบหาข้อมูลค้นพบใหม่ ที่มีประสิทธิภาพในการสรุปประเด็นและการสื่อสาร เพิ่มทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย มีวินัย ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม และส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาดีขึ้น มาจากการนำโทรศัพท์มือถือมาใช้เพื่อให้เกิดจากการ สร้างแรงจูงใจของนักศึกษา ทำให้นักศึกษามีความอดทน และมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น มีการพัฒนาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น และมีความมุ่งมั่นในการใฝ่เรียนใฝ่รู้ มากขึ้น

จากที่กล่าวมาแล้ว ผู้วิจัย จนให้ความสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยการใช้ โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ มาใช้ในห้องเรียน สร้างวิธีการเรียนแบบใหม่ขึ้นในการเรียนจะมีการเปลี่ยนแปลงบรรยากาศในการเรียนให้มีความสุขสนุกสนาน กระตุ้นให้นักศึกษาให้เกิด กระบวนการเรียนรู้ ซึ่งวิธีการเรียน ด้วยตนเอง ซึ่งวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เป็นวัยแห่งการแสวงหาสิ่งใหม่ ๆ เพื่อตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น ของวัยรุ่นจึงนำโทรศัพท์มือถือมาใช้ร่วมกับการเรียนในห้องเรียน มีผลทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรม ดีขึ้น และนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นมากกว่าเดิม และสามารถนำไปเป็นแนวทางในการ พัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

#### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โทรศัพท์มือถือมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนใน รายวิชา การขายเบื้องต้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 4
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 ก่อนและหลังการทดลองใช้โทรศัพท์มือถือร่วมในการจัดเรียนการสอน

## กรอบแนวคิดวิจัย



## นิยามศัพท์

1. พฤติกรรมการเรียน หมายถึงพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนที่พึงประสงค์ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาพฤติกรรมด้านจิตพิสัย (Active Domain) เกี่ยวกับการให้ความร่วมมือ ความตั้งใจ ความรับผิดชอบ การวางแผน ความรู้สึก อารมณ์ และเจตคติ ระดับน้อยที่สุด คือ ใส่ใจบทเรียน หรือแนวคิดต่าง ๆ ระดับมากที่สุด คือ ยึดมั่นในความคิดหรือ ค่านิยมและปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด
2. โทรศัพท์มือถือ คือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้การสื่อสารสองทางผ่านโทรศัพท์มือถือใช้คลื่นวิทยุในการติดต่อกับเครือข่ายโทรศัพท์มือถือแต่ละผู้ให้บริการจะเชื่อมต่อกับเครือข่ายของโทรศัพท์บ้านและเครือข่ายโทรศัพท์มือถือของผู้ให้บริการอื่น โทรศัพท์มือถือที่มีความสามารถเพิ่มขึ้นในลักษณะคอมพิวเตอร์พกพาจะถูกเรียกว่า สมาร์ทโฟน ( Smart Phone )

## บทที่ 2. แนวคิด /ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมวัยรุ่น
2. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมวัยรุ่น

วัยรุ่นมาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Adolescence หมายถึงการเจริญเติบโตไปสู่วุฒิภาวะ เมื่อเรากล่าวถึงวัยรุ่น มักจะนึกถึงกลุ่มที่มีอายุ ในช่วง 13-19 ปี โดยประมาณ หรือ ประมาณ นักเรียนมัธยมต้น ถึง มัธยมปลาย จนถึงระดับอุดมศึกษาต้น ๆ ( กุญชรีย์ คำชาย : 2542:1) Dusek (อ้างถึง กุณฑล มีชัย 2550:5) หมายถึง วัยที่เชื่อมต่อระหว่างการเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งเป็น ระยะเวลาที่ต้องปรับพฤติกรรมวัยเด็กไปสู่พฤติกรรมแบบผู้ใหญ่ที่ผู้ใหญ่วัยรุ่นจึงไม่ใช่เป็นเพียงการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย แต่หมายถึงการเจริญเติบโตทางสังคมซึ่งอยู่ในกรอบของวัฒนธรรมแต่ละที่

## ลักษณะที่สำคัญของวัยรุ่น

1. เป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต ผลของการกระทำที่เรียกว่าพฤติกรรมในวัยนี้จะมีผลต่อการใช้ชีวิตในช่วงวัยที่สูงขึ้น รวมทั้งทางด้านการเรียน การทำงาน การใช้ชีวิตคู่ เจตคติที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ สับสนในบทบาทที่ไม่ชัดเจนของตนเอง เช่น สับสนในตนเองไม่แน่ใจว่าตนเองเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ รู้สึกวางตัวยาก ทำตัวไม่ถูกไม่รู้จะทำตัวอย่างไรให้เหมาะสม
2. เป็นวัยแห่งปัญหา คือเป็นวัยที่สารพัด ปัญหาที่วัยรุ่นมีความสงสัย คือ เป็นวัยเจ้าปัญหา เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของตนเองนั่นเอง เกิดภาวะความว้าวุ่นใจ ไม่สบายตัวไม่สบายใจ หงุดหงิดง่าย วิตกกังวล ควบคุมอารมณ์ยาก ไม่อยากพบใคร ไม่อยากพูดกับใคร พูดจาขี้นวน บางครั้งอาจทำให้เกิดความไม่เข้าใจกันในกลุ่มเพื่อนหรือ พี่น้อง เกิดปัญหาทางอารมณ์และปัญหาการเข้าสังคมของเด็กวัยนี้
3. เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและเจตคติในวัยรุ่นจะควบคู่ไปกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายที่เกิดขึ้น เช่น การเปลี่ยนแปลงความสนใจ ความไม่มั่นใจเกี่ยวกับความสามารถและความถนัดของตนเอง
4. เป็นวัยที่ต้องการเรียนรู้ และ เป็นวัยที่ต้องการเป็นตัวของตัวเอง วัยนี้เข้าจะแสดงให้เห็นว่าเขาต้องการการยอมรับจากกลุ่มและต้องการเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญของกลุ่ม แต่จะยังไม่



เข้าใจบทบาทของตนเอง ต้องการแสดงเอกลักษณ์จุดเด่นของตนเอง ให้เป็นที่ประจักษ์ในสังคม จาก การแต่งกาย จากคำพูด วลี ประจักษ์กลุ่ม หรือกติกาของกลุ่มที่ยอมรับกันเท่านั้น

5. เป็นช่วงวัยแห่งจินตนาการ วัยรุ่มร้อน ของสร้างจินตนาการของตนเอง จะแสดงออกมาเป็น เอกลักษณ์ ชอบแสดงออกเป็นตัวของตัวเอง บางรายชอบแต่งเพลง เขียนบทความ วาดภาพ หรือ แม้แต่สร้างแนวโน้ม ในการนำแฟชั่นด้านการแต่งกาย พยายามหา ไอเดีย และเลียนแบบ

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร

กระบวนการของการถ่ายทอดสาร (massage) จากบุคคลฝ่ายหนึ่ง ที่เรียกว่าผู้ส่งสาร ไปยัง บุคคลอีกฝ่ายหนึ่งซึ่งเรียกว่า ผู้รับสาร โดยผ่านช่องทาง การสื่อสารนั้นจัดได้ว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญอีก ปัจจัยหนึ่งในชีวิตมนุษย์นอกเหนือจากปัจจัยที่เป็นความจำเป็นเพื่อความอยู่รอดของมนุษย์ ซึ่งได้แก่ ปัจจัย 4 อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค การสื่อสารเป็นเครื่องมือที่มนุษย์ได้ดำเนิน กิจกรรมต่าง ๆ ให้บรรลุตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของตนเอง และเพื่ออยู่ร่วมกับสังคมได้อย่างมี ความเข้าใจตรงกัน เท่าเทียมกัน ต้องการการยอมรับซึ่งกันและกัน การสื่อสารมีจึงมีความสำคัญต่อ มนุษย์ 5 ประการด้วยกันดังนี้ คือ

1. ความสำคัญต่อการเข้าสังคม
2. ความสำคัญต่อชีวิตประจำวัน การศึกษา
3. ความสำคัญต่อ อุตสาหกรรม และธุรกิจ
4. ความสำคัญต่อการปกครอง
5. ความสำคัญต่อการเมืองระหว่างประเทศ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรวิมล เจริญศรีพรพงษ์ (2556:50-65) ได้ศึกษาการวิเคราะห์ความต้องการใช้โทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ที่มีโทรศัพท์มือถือใช้อยู่ในปัจจุบัน พบว่า ระบบที่ใช้ ส่วนใหญ่ใช้ของ AIS สาเหตุที่ตัดสินใจซื้อส่วนใหญ่ตอบว่าเพราะจำเป็น การตัดสินใจซื้อเป็นความต้องการของตนเอง ส่วนใหญ่ ค่าใช้จ่ายไม่เกิน 500 บาทและส่วนใหญ่ติดต่อกับผู้ปกครองมากที่สุด มีบริการเสริมในเครื่อง และใช้ SMS มาก

ญาณัญญา หวังอนุภาพ ( 2555 : บทคัดย่อ ) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีทักษะ วิชามนุษยสัมพันธ์ในองค์การ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันราชมงคลรัตนโกสินทร์เกษม จากการสอนแบบมีส่วนร่วม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีของศึกษาสูงขึ้นเป็นไปตามเกณฑ์ของหลักสูตร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

สายสุนีย์ กลิมสุคนธ์ (2555 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมแรงร่วมใจที่มีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนป้อนนาคราช สวาทวิทยานนท์ อำเภอพระสมุทรเจดีย์ จังหวัดสมุทรปราการ พบว่า นักเรียนได้รับการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมแรงร่วมใจ มีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมแรงร่วมใจ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

ผลการทบทวนสรุปได้ว่า การพัฒนาพฤติกรรม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนโดยการสอนแบบมีส่วนร่วม Active learning และกิจกรรมที่หลากหลายที่สามารถช่วยกระตุ้นนักศึกษาให้มีความคิด ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่ของการเรียนในรูปแบบต่าง ๆ ส่งผลทำให้ผลการทดสอบและผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05

### บทที่ 3.ระเบียบวิธีวิจัย

#### ประชากร

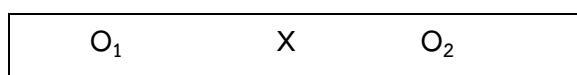
ประชากรของการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างคือประชากรของการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

( เนื่องจากจำนวนประชากร และกลุ่มตัวอย่าง เป็นกลุ่มเดียวกัน )

ผู้ทำวิจัยได้วางแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest -Posttest Design



### เครื่องมือวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยให้นักเรียนใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการเรียน วิชา การขายเบื้องต้น
2. แบบสังเกตพฤติกรรม
3. สอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน ทดลองเรียนแบบใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบนักศึกษา ก่อนเรียน ครั้งแรก โดยใช้ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น กับกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน ข้อสอบทั้งหมด 60 ข้อ
2. ดำเนินการสอนโดยใช้นวัตกรรมกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการเรียน และศึกษาค้นคว้า
3. จากการใช้กิจกรรมการสอนแบบใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมแล้ว ให้นักศึกษากลุ่มทดลองจำนวน 30 คน ทำการทดสอบโดยใช้ข้อสอบชุดเดิม ซึ่งมี จำนวน 60 ข้อ แต่มีการสลับข้อ ทำเป็นครั้งที่ 2
4. ตรวจสอบคำตอบของนักศึกษากลุ่มทดลอง โดยใช้เกณฑ์เหมือนกับครั้งแรกก่อนใช้กิจกรรมการสอนแบบใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วม ในการจัดการเรียนรู้

## สถิติที่ใช้ในการวิจัย

นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบครั้งแรก และครั้งที่หลัง ของกลุ่มทดลอง ไปวิเคราะห์ หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อสรุปผลการวิจัย ร่วมกับแบบสังเกตพฤติกรรมเพื่อการผลการพัฒนาด้านการเรียนการสอนจากการเรียนการสอนแบบใช้โทรศัพท์เป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

### บทที่ 4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย พบว่า จากการที่ผู้ทำวิจัยนำผลการทดสอบกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้น ปีที่ 1 ห้อง 4 จำนวน 30 คน

#### ตอนที่ 1 พฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติรายวิชา การขายเบื้องต้น

จากการนำความรู้ ความเข้าใจในเรื่องเป้าหมายของการจัดการศึกษาและหลักสูตรพร้อมกับการนำแนวคิดและหลักการมาประยุกต์รวมใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอน จำนวน 6 ครั้ง ซึ่งปรากฏผลการดังต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ผลการเรียน เปลี่ยนไปตาม สัปดาห์ที่ ปรากฏในตารางแสดง เป็นสัปดาห์

ครั้งที่/ สัปดาห์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและการประเมินผล
1	แจกแผนบริหารการสอน ตรวจสอบสาเหตุเดิม	แนะนำ ผู้สอนและผู้เรียน เล่าแลกเปลี่ยน ประสบการณ์	แผนบริหารการสอน สื่อ Power Point ผ่าน Projector	สังเกตการให้ความร่วมมือของ ผู้เรียน การแสดงความคิดเห็น พบว่าผู้เรียนให้ความร่วมมือใน การตอบคำถามและแสดงความคิด เห็นมากขึ้น

2	บทบาทการตลาดในองค์กรและสังคม	บรรยาย / อภิปรายตั้งประเด็นคำถามเกมส์	เอกสาร/ตำรา บัตรกิจกรรม ใบงาน สื่อสิ่งพิมพ์ รูปภาพ	สังเกตการณ์ให้ความร่วมมือของผู้เรียน มีการตอบสนองการเรียนดีมาก
3	แนวความคิดการบริหารการตลาด	บรรยาย อภิปราย ตั้งประเด็นคำถาม บทบาทสมมติ	เอกสาร แบบเรียน ใบงาน	สังเกตการณ์ตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การวิเคราะห์ พบว่าผู้เรียนให้ความร่วมมือในการตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นมากขึ้น
4	ระบบสารสนเทศทางการตลาดและการวิจัยตลาด	บรรยาย อภิปราย ตั้งประเด็นคำถาม เกม	เอกสารประกอบการเรียน บัตรกิจกรรม ใบงาน	สังเกตการณ์ตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การวิเคราะห์ พบว่าผู้เรียนให้ความร่วมมือและแสดงความคิดเห็นมากขึ้น
5	การกำหนดการแบ่งส่วนการตลาดและการเลือกตลาดเป้าหมาย	บรรยาย อภิปราย ใช้คำถาม Mind Mapping	Power point แสดงการหัวข้อการเรียนเกี่ยวกับหน่วยการเรียน	สังเกตการณ์ทำงานเป็นกลุ่มของผู้เรียน นักศึกษาให้ความร่วมมือและนำเสนอได้ตรงประเด็นและมีความคิดสร้างสรรค์

จากการนำแผนการสอนที่ใช้โทรศัพท์ เป็นส่วนร่วมมาทดลองใช้ พบว่าพัฒนาการด้านความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมให้ความสำคัญกับผู้เรียน มีความรู้ความเข้าใจ และสามารถทำข้อสอบได้คะแนนสูงมากกว่าเดิม ซึ่งยังมีเคยได้รับการจัดแผนการเรียนรู้อยู่แบบ การจัดการเรียนรู้โดยไม่นำโทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วม ในการเรียน มาก่อน เมื่อได้เรียน ด้วยโทรศัพท์มือถือ ทำให้พฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติ วิชา การขายเบื้องต้น เป็นไปตามวัตถุประสงค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังการสอนแบบมีส่วนร่วมสูงกว่าก่อนเรียนได้ตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตรคือ 70% ขึ้นไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

**ตอนที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา** หลังจากการสอนแบบใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนได้ตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตร จากการทำทดสอบครั้งแรกและการทดสอบครั้งหลัง ของกลุ่มทดลองมาวิเคราะห์ ดังนี้โดยการวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ ทางการศึกษา เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบทั้งสองครั้งโดยตั้งการทดสอบ

สมมติฐานที่ 1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของกลุ่มทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05และตั้งการทดสอบสมมติฐานที่ 2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของกลุ่มทดลองผลคะแนนของการทดสอบครั้งหลังสูงกว่าผลการทดสอบครั้งแรกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 โดยการนำการจัดการเรียนการสอนแบบใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้มาเป็นแนวทางในการพัฒนาและแก้ปัญหา โดยใช้กิจกรรม ดังต่อไปนี้ 1. กรณีศึกษา 2. กิจกรรม ตามสถานการณ์

ตารางที่ 4.2

คะแนนทดสอบ	จำนวนตัวอย่าง	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน
ก่อนเรียน	30	60	21.20	11.80
หลังเรียน	30	60	42.93	5.19

#### บทที่ 5.สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ในการเรียนวิชาหลักการตลาด โดยการเรียนการสอนแบบใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหลักการตลาด ตามแผนการจัดการเรียนการสอนแบบใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้วยวิธีสุ่มแบบเฉพาะเจาะจงมาจำนวน 1 กลุ่ม จำนวน 30 คน สรุปได้ดังนี้

#### สรุปผลการวิจัย

1. พฤติกรรมการเรียน ของนักศึกษา รายวิชา หลักการตลาดระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 หลังการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนการสอนแบบใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ มีผลจากการสังเกต ดีขึ้น จากการประเมินผลด้วยการสังเกต ของผู้สอน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติ รายวิชาหลักการตลาดของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 จากการสอนโดยใช้

โทรศัพท์มือถือส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติ รายวิชาการขายเบื้องต้นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานตามหลักสูตร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### การอภิปรายผล

ผลการศึกษาครั้งนี้ แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของพฤติกรรมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่1ห้อง 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ในการเรียนวิชา การขายเบื้องต้น ซึ่งผู้ทำการวิจัยขอเสนอการอภิปรายผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยดังนี้

1. การพัฒนาพฤติกรรม ทางกรเรียนภาคทฤษฎี และทักษะการปฏิบัติ วิชาหลักการตลาดของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ หลังการเรียนการสอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ แตกต่างกันคือ นักศึกษาได้เรียนรู้แบบมีส่วนร่วมได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ตามกิจกรรมที่นักศึกษาได้กำหนดและเสนอแนะ และการใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนแบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยพบว่า **นักศึกษามีการพัฒนาพฤติกรรม การเรียน ดีขึ้น มีความสุข สนุก** และมีการประยุกต์ใช้ด้วยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ผลจากการมีทักษะในการปฏิบัติทั้งทางทฤษฎี และปฏิบัติ จากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน เป็นการกระตุ้นให้นักศึกษามีความกระตือรือร้น เข้าใจในบทเรียนและจดจำได้มากกว่าการเรียนการสอนแบบเดิม ๆ การฝึกฝนจนเกิดเป็นทักษะ และความชำนาญ ช่วยให้นักศึกษามีความ ความเข้าใจ และนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันได้จริง ส่งผลทำให้การวัดผลจากการทดสอบครั้งหลังของนักศึกษาสูงกว่าการทดสอบในครั้งแรกนักศึกษามีพัฒนาการการเรียนรู้อาชีวศึกษาหลักการตลาด ได้ผลสัมฤทธิ์ตามหลักสูตรที่กำหนดสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดียิ่งขึ้น และที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ผู้วิจัยพบจากการสอนแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ คือ นักเรียนมีความสุข และสนุกไปกับกิจกรรม และการจัดการเรียนรู้แบบที่ตนเองได้มีส่วนคิดส่วนร่วม และนำเสนอ จากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและพัฒนาการเรียนจากผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้น

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาคทฤษฎี และทักษะการปฏิบัติ วิชา การขายเบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 เป็นไปตามเกณฑ์ของหลักสูตร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่านักศึกษาที่มีพัฒนาการด้านความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียนและจุดประสงค์การเรียนรู้ รายวิชาการขายเบื้องต้น ดีกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ โดยลงมือปฏิบัติเอง ซึ่งโดยธรรมชาติของนักศึกษาโดยทั่วไปแล้วในการเรียนจะไม่มีเตรียมตัวล่วงหน้าก่อนเข้าเรียน ไม่กระตือรือร้นที่จะอ่านหนังสือ หรือหาข้อมูลไว้ล่วงหน้าประกอบกับการเรียนแบบเก่าที่เป็นแบบบรรยาย จึงเห็นชัดว่านักศึกษาขาดความสนใจ และขาดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมจึงส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ( มาตรฐานที่ตั้งไว้คือ 70% ขึ้นไป )

### **ข้อเสนอแนะจากการวิจัย**

#### **ด้านการเรียนการสอน**

เนื่องจากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการเรียน คุณลักษณะทางจิตพิสัยเชิงบวก และคุณธรรมของนักศึกษาที่พึงประสงค์ แสดงว่าแผนการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม การจัดการเรียนรู้โดยใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ มีผลต่อการเรียนรู้ ของผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ ความจำ การนำไปใช้ เป็นการสร้างวิธีการเรียนการสอนแบบใหม่ขึ้นมาให้การเรียนมีชีวิตชีวาสนุกได้กระตุ้นให้เกิดกระบวนการตามผลการเรียนรู้ ตามที่กล่าวมาได้โดยนำ การจัดการเรียนรู้โดยใช้โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ มาใช้ในการเรียนการสอนสามารถพัฒนาพฤติกรรมนักเรียนได้ดีขึ้นกว่าเดิม สามารถนำไปใช้กับรายวิชาอื่น ๆ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

#### **ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย**

1. ในการทำวิจัยครั้งต่อไป ต้องสอบถาม นักเรียน และสำรวจ รุ่่นของโทรศัพท์มือถือ ที่นักเรียนใช้ เนื่องจาก บางคนไม่สามารถใช้โปรแกรมที่ซับซ้อนได้ และไม่สามารถค้นคว้าได้
2. แจ้งให้ นักเรียน เตรียมความพร้อมเรื่อง การซื้อ แพคเกจ อินเทอร์เน็ต
3. ควรมีการให้ความรู้กับผู้เรียน ในเรื่องคุณประโยชน์และอุปสรรค หรือผลกระทบ จากการใช้ โทรศัพท์มือถือ



### บรรณานุกรม

- วรวิฑูมิ เจริญศรีพรพงษ์ (2556:50-65).การวิเคราะห์ความต้องการใช้โทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นใน กรุงเทพมหานคร ที่มีโทรศัพท์มือถือใช้อยู่ในปัจจุบันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่4/1 โรงเรียนนากระแซงศึกษา.อุบลราชธานี
- ญาณัญญา หวังอนุภาพ .(2555).การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาคทฤษฎี ทักษะ วิชา มนุษยสัมพันธ์ในองค์การ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันราชภัฏจันทรเกษม จากการสอนแบบมีส่วนร่วม.กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏจันทรเกษม
- ไพบูลย์ เปานิล.(2556).เอกสารประกอบการอบรม การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏจันทรเกษม. ถ่ายเอกสาร
- สายสุนีย์ กล่อมสุคนธ์.(2555). ผลของการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจที่มีต่อ ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้น ม.2 โรงเรียนป้อมนาคราชสวาท ยานนท์ อำเภอพระสมุทรเจดีย์ จังหวัดสมุทรปราการ. สารนิพนธ์ กศม.กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

<b>ชื่อผลงานวิจัย</b>	การพัฒนาการสอนรายวิชาวจนศาสตร์ เรื่องหะลาล/หะรอมในอิสลาม โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563
<b>ชื่อผู้วิจัย</b>	อารีย์ เย็นใจ
<b>ตำแหน่ง</b>	อาจารย์ผู้สอน
<b>วุฒิการศึกษา</b>	นิติศาสตร์อิสลาม มหาวิทยาลัย อัล อฮัร กรุงไคโร ประเทศอียิปต์
<b>สถานศึกษาที่ติดต่อ</b>	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
<b>ปีที่ทำวิจัยเสร็จ</b>	พ.ศ.2563
<b>ประเภทงานวิจัย</b>	ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียวิชาภาษาวจนศาสตร์ เรื่องหะลาล/หะรอมในอิสลาม ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาวจนศาสตร์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3/1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาวจนศาสตร์ เรื่องหะลาล/หะรอมในอิสลาม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3/1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3/1 ที่ลงทะเบียน วิชาวจนศาสตร์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

### ผลการวิจัย

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาวจนศาสตร์ เรื่องเรื่องหะลาล/หะรอมในอิสลาม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3/1 ที่สอนโดยใช้สื่อ มัลติมีเดีย พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาวจนศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน

### ความสำคัญของปัญหา

จากการวางนโยบายและแผนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารดังกล่าว ผนวกกับวิสัยทัศน์ด้านการศึกษาของประเทศที่มุ่งสร้างสรรค์สังคมแห่งความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ จึงเห็นได้ชัดว่าประเทศไทยได้มีการเตรียมความพร้อมและได้ดำเนินการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์แล้วอย่างจริงจังและ ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศการสื่อสารมีความก้าวหน้าครอบคลุมเกือบทุกพื้นที่และสามารถเชื่อมโยงกันได้ทั่วโลก ในการจัดการศึกษาทั้งในและนอกระบบก็ได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเป็นทางเลือกหรือเป็นการเสริมความรู้ความเข้าใจให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่และทุกเวลา (วิทยา เรื่องพรวิสุทธิ, 2542) ดังนั้น elearning

ก็จะยิ่งทวีบทบาทสำคัญมากขึ้นในวงการศึกษาของไทย และจะสามารถเป็นตัวขับเคลื่อนทั้ง การศึกษาในระบบและการศึกษานอกระบบต่อไป เพราะปัจจุบันนี้การใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยแพร่หลาย มากขึ้น เพราะค่าใช้จ่ายถูกลง การที่คนไทยสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศมากขึ้น นับว่าเป็นนิมิตหมายที่ ดีในการที่จะนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยถ่ายทอดการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพของประชาชนไทย จากความสำคัญที่กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจว่า การใช้เทคโนโลยีบทเรียนออนไลน์จะช่วย สนับสนุนการเรียนการสอนในวิชาการเป็นผู้ประกอบการ ให้เกิดประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงเทคนิคและวิธีการที่ เหมาะสมสอดคล้องกับผู้เรียน และสามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ดี สำหรับใช้เป็นสื่อการ เรียนด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในการเรียนการสอน ให้สิ่งเร้าด้วยข้อความ เพื่อให้ผู้เรียนตอบสนอง มีการเสริมแรงต่อการตอบสนองที่ถูกต้อง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นสนใจที่จะ เรียนต่อไปผู้เรียนใช้บทเรียนซ้ำก็ครั้งก็ได้ตามความสามารถและความสนใจเป็นหลัก (กิตติ ภัคดีวัฒนกุล และ จำลอง ครุฑุตสาหะ, 2546) โดยอาศัยศักยภาพของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาช่วยประยุกต์ใช้เพื่อเป็น เครื่องช่วยแก้ปัญหาการเรียนการสอน ช่วยสร้างแรงจูงใจให้บทเรียนมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น แนวทางหนึ่งในการแก้ปัญหาคือ การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดีย โดยแทรกวิดีโอขึ้นตอนการเขียนแผนธุรกิจ มาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วย ตนเองตามความสามารถที่มีอยู่ ตอบสนองเรื่องของความแตกต่างระหว่างผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ด้วยเหตุผลดังกล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บไซต์ ด้วย โปรแกรม ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนวิชาการเป็นผู้ประกอบการเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ข้างต้นอันจะทำให้การเรียนการสอนวิชาการเป็นผู้ประกอบการ ได้ผลตามจุดมุ่งหมายต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาวิธีการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียในวิชาวจนศาสตร์ 5 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3/1 เรื่องหะลาล/หะรอมอิสลาม
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาวจนศาสตร์ 5 ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3/1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

### คำถามการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียวิชาวจนศาสตร์ โดยโปรแกรมมัลติมีเดีย มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 จริงหรือไม่
2. ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบ ก่อนเรียน โดยใช้สื่อโดยโปรแกรมมัลติมีเดีย จริงหรือไม่

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อออนไลน์วิชาชีววิทยา โดยโปรแกรมมัลติมีเดีย อยู่ในระดับมาก จริงหรือไม่

### ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 3/1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ที่ลงเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 22 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีสอนแบบใช้สื่อมัลติมีเดีย

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

(ปวช.) ชั้นปีที่ 3/1 จำนวน 22 คน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนที่สนใจการใช้สื่อมัลติมีเดีย
2. ช่วยพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. เป็นแนวทางการวิจัยด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียรายวิชาอื่นๆ ต่อไป

### นิยามศัพท์เฉพาะ

อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ Notebook Tablet SmartPhone ที่เชื่อมต่อระบบ Internet ผู้เรียนทราบผลการสอบทันที และผู้สอน ได้รับ รายงาน (Report) ผลการสอบและบันทึกเครื่องคอมพิวเตอร์ได้

### เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

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 แบบวีดิทัศน์และเสียง

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

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

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

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กฤษณา ลิกขมาน (2554) กล่าวว่า การเรียนการสอนออนไลน์ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มีการออกแบบ การเรียนการสอนไว้อย่างเป็นระบบ มีการกำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายการจัดการเรียนการสอนไว้อย่างชัดเจน จัดการเรียน การสอนตามหลักทฤษฎีทางการศึกษา หลักการเรียนรู้และจิตวิทยาการศึกษา การถ่ายทอดความรู้ การนำเสนอเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และถ่ายทอดกลยุทธ์การสอนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือ ซึ่งในปัจจุบันเน้นไปที่การใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและเรียนรู้โดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา เนื้อหาบทเรียนของอีเลิร์นนิ่งจะอยู่ในรูปแบบสื่อผสมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Multimedia) ซึ่งออกแบบไว้ในลักษณะ ซอฟต์แวร์รายวิชา (Courseware) ประกอบด้วยสื่อผสม ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และที่สาคัญ คือ ผู้เรียน สามารถโต้ตอบกับบทเรียนและผู้สอนได้ การบริหารจัดการอีเลิร์นนิ่งใช้ซอฟต์แวร์ประเภทบริหารจัดการการเรียนรู้ (Learning Management System : LMS) ทาหน้าที่ในการบริหารจัดการอย่างอัตโนมัติเกือบทุกขั้นตอนแทนการปฏิบัติด้วยมือ ตั้งแต่ขั้นตอนการลงทะเบียนเรียนจนถึงขั้นตอนการวัดและประเมินผลการเรียนการสอน

ณรงค์ โพธิ์พุกษานันท์. (2556). ระเบียบวิธีวิจัย. พิมพ์ครั้งที่8. กรุงเทพฯ: บริษัท แอคทีฟ พรินท์ จำกัด.  
วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2557). การอภิปรายผลการวิจัย : หัวใจของการวิจัย. วารสารวิทยบริการ, 2557 (15), 74-78.  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. (2561).

การเรียนแบบออนไลน์ (ออนไลน์) <https://www.hotcourses.in.th> (สืบค้นเมื่อวันที่ 25 สิงหาคม 2561)  
การสอนแบบปกติ (ออนไลน์) <https://bonthiblog.wordpress.com> (สืบค้นเมื่อวันที่ 25 สิงหาคม 2561) จิรัชญา ทิซัดติ. (2550). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความรับผิดชอบทางการเรียนวิชา ภาษาไทยที่ได้รับการสอนแบบร่วมมือ แบบ เอส ที เอ ดี (STAD และการสอนแบบปกติ.ปริญญา นิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ ชานาญ เขากีร์ติพงศ์. (2544). เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างวิธีสอนด้วยบทเรียน คอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายกับวิธีการสอนปกติ เรื่อง อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น.การประชุมเสนอ ผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ณ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.กรุงเทพฯ: ดารงค์ดี ชัยสนธิ . (2546). เศรษฐศาสตร์เบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 3 .กรุงเทพฯ :สำนักพิมพ์วัง อักษร บริษัท THAI mooc (ออนไลน์) <https://www.Thaimooc.org-register> (สืบค้นเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2561) ภาวดี ประเสริฐลาภ.(2546) เศรษฐศาสตร์จุลภาค. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือ มหาวิทยาลัยรังสิต สุคนธ์ทพย์ สุภาจันทร์. (2557). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดยการสอนที่ใช้สื่อการสอน E-book และการสอนปกติ.วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร,5(1),1-10. (ออนไลน์) <https://www.mbu/yri/wp-content/uploads> (สืบค้นเมื่อวันที่

15 กันยายน 2561) สุริยะ เจียมประชนารากร.(2546). หลักเศรษฐศาสตร์ . กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่3/1วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับ ในภาคเรียนที่1ปีการศึกษา 2563 ทั้งหมดจำนวน 22 คน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อประสมวิชาวจนศาสตร์ ด้วยโปรแกรม มัลติมีเดีย
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวจนศาสตร์
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อวิชาภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรม มัลติมีเดีย

### วิธีการสร้างเครื่องมือ

สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

- 1.การจัดทำสื่อแบบออนไลน์วิชาวจนศาสตร์ ด้วยโปรแกรม มัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
  - 1.1. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชาวจนศาสตร์ ด้วยโปรแกรม มัลติมีเดีย
  - 1.2. ศึกษาวิธีการจัดทำสื่อวิชาวจนศาสตร์ ด้วยโปรแกรม มัลติมีเดีย จากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 1.3. วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา
  - 1.4. กำหนดจุดประสงค์ทั่วไปจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการ
  - 1.5. กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์
  - 1.6. ดำเนินการจัดทำสื่อวิชาวจนศาสตร์ ด้วยโปรแกรม มัลติมีเดีย ตามลำดับของจุดประสงค์การเรียน ลำดับเนื้อหาและโครงสร้างที่กำหนดไว้
  - 1.7 นำสื่อวิชาวจนศาสตร์ ด้วยโปรแกรม มัลติมีเดีย ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คนและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 คน พิจารณา
  - 1.8ปรับปรุงสื่อวิชาวจนศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดีย ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
  - 1.9นำสื่อวิชาวจนศาสตร์ ด้วยโปรแกรม มัลติมีเดีย ไปทดลองใช้
  - 1.0 จัดทำสื่อวิชาวจนศาสตร์ ด้วยโปรแกรม มัลติมีเดีย สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

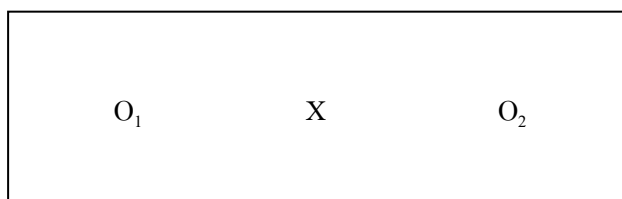
2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวจนศาสตร์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

- 2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีววิทยาจนศาสตราจารย์โปรแกรม มัลคิมิเดีย
- 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

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



- $O_1$  = การทดสอบก่อนเรียน  
 X = การเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสม power point  
 $O_2$  = การทดสอบหลังเรียน

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนชีววิทยาจนศาสตราจารย์เรื่องการค้าผ่านอินเทอร์เน็ตนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3/2

2.ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องการคำนวณอินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 3/2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

3.ดำเนินการสอนโดยใช้สื่อประสมวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องการคำนวณอินเทอร์เน็ตนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

4.ดำเนินการทดสอบหลังเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องการคำนวณอินเทอร์เน็ตนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3/2 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 (สูตรที่ใช้ในการคำนวณค่าเฉลี่ย (พรณี ลีกิจวัฒน์, 2551 : 135)

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

เมื่อ  $\mu$  แทนค่าเฉลี่ย

$\sum X$  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

$\sum x$  แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัว

X แทนคะแนนแต่ละตัว

N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม



2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อประสมวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเรื่องการคำผ่านอินเทอร์เน็ต ด้วยโปรแกรม Quizizz 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

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาสื่อออนไลน์วิชาจรรยาบรรณเรื่องการค้าผ่านอินเทอร์เน็ตด้วยโปรแกรม มัลติมีเดีย ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรม Quizizz ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ในการดำเนินการเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์วิชาจรรยาบรรณด้วยโปรแกรม Quizizz นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำสื่อออนไลน์วิชาจรรยาบรรณด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่1สาขาวิชาพาณิชยกรรมวิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 1ปีการศึกษา 2563 แต่ยังไม่เคยเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มาก่อน และไม่ได้ถูกเลือกให้เป็น กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง จำนวน 3 คน โดยเป็นนักเรียนที่มีผลการเรียน อยู่ในระดับเก่งปานกลาง และอ่อน ทั้งนี้เพื่อสังเกตปฏิกิริยา และสอบถามความคิดเห็นปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียนด้วยบทเรียนที่ใช้สื่อวิชาภาษาอังกฤษเรื่องการค้าผ่านอินเทอร์เน็ต ด้วยโปรแกรม Quizizz เช่น ภาษาที่ใช้มีความเข้าใจหรือไม่ ความชัดเจนของตัวอักษรภาพเหมาะสมหรือไม่ เป็นต้น ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในหน่วยการเรียน ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนดังกล่าว สามารถทำคะแนนแบบฝึกหัด ได้คะแนนรวมเท่ากับ4.33 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 43.33 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนนเต็มเท่ากับ 10 คะแนน ปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบได้

คะแนนรวมเท่ากับ 5.67 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 56.67 ดังนั้นประสิทธิภาพของสื่อวิชาภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรม Quizizz ที่ใช้สำหรับทดสอบในชั้นตอนนี้จึงเท่ากับ 56.67 ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐานตามเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าสื่อประสมวิชาภาษาอังกฤษเรื่องการค้าผ่านอินเทอร์เน็ต ด้วยโปรแกรม Quizizz ที่นำมาทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 3 คนนี้ยังมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอีกคะแนนผลการทดสอบดังแสดงในตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและคะแนนผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์วิชาวิทยาศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียของนักเรียน 3 คน

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

2. ผู้วิจัยนำสิ่งที่ค้นพบจากการทดลองใช้สื่อออนไลน์วิชาวิทยาศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 3 คน มาทำการปรับปรุงแก้ไข โดยเฉพาะในเรื่องภาพกราฟิกและภาพเคลื่อนไหว ได้จัดทำใหม่ ให้เหมาะสม รวมทั้งการปรับปรุงแก้ไขแบบฝึกหัดท้ายบทของหน่วยการเรียนรู้ให้มีความง่ายขึ้นกว่าเดิม

**ตารางที่ 2** แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด และคะแนนผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากการเรียนรู้โดยใช้สื่อวิชาวิทยาศาสตร์

ด้วยโปรแกรม มัลติมีเดีย

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. ผู้วิจัยนำสื่อออนไลน์วิชาวิทยาศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จากขั้นตอนที่ผ่านมา ไปทดลองใช้อีกครั้งหนึ่ง แต่ครั้งนี้ได้เพิ่มจำนวนนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3

**ตารางที่ 3** แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด และคะแนนผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ วิชาวิทยาศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียของนักเรียน 30 คน

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

## 2. การทดลองใช้สื่อออนไลน์ วิชาวิทยาศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดีย

**ตารางที่ 4** จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้สื่อวิชาวิทยาศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดีย

คะแนน	ร้อยละ	$\mu$	$\sigma$
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** การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและ  
หลังเรียนโดยใช้สื่อออนไลน์วิชาวิทยาศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดีย

คะแนน	$\mu$	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	8.00	0.61
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.61	

จากตารางที่ 5 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนโดยใช้สื่อออนไลน์วิชาวิทยาศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 0.61 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้ (ตารางภาคผนวกที่ 3)

### สรุปผล

1. ผลการหาประสิทธิภาพสื่อวิชาวิทยาศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียพบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ สื่อออนไลน์ วิชาวิทยาศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียพบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียน
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการการสอนโดยใช้สื่อออนไลน์ วิชาวิทยาศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียพบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

### อภิปรายผล

การพัฒนาสื่อออนไลน์วิชาวิทยาศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์วิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz พบว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า สื่อออนไลน์วิชาภาษาอาหรับ ด้วยโปรแกรม Quizizz ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ และได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมาทดลองใช้จริง มีความถูกต้องทันสมัย มีเนื้อหาสาระครบถ้วน มีความต่อเนื่อง มีความกระชับรัดกุม และชัดเจนอีกทั้งนักเรียนยังได้รับคำแนะนำวิธีการเรียนรู้จากครูผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ถูกต้องตามขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับ เบญจพรรณ ดวงเด่น (2550 :

บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้สื่อประสมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมู่บ้านสหกรณ์ 2 พบว่าสื่อประสมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมู่บ้านสหกรณ์ 2 มีประสิทธิภาพ 83.48/83.12

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ สื่อออนไลน์วิชาวิทยาศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียพบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียน อยู่ 0.61 คะแนน ทั้งนี้เนื่องมาจากสื่อออนไลน์วิชาวิทยาศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียผู้วิจัยสร้างขึ้นได้มีศึกษาค้นคว้า และผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความสอดคล้องในการนำสื่อออนไลน์วิชาวิทยาศาสตร์ด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียไปใช้ สื่อประสมวิชาภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรม Quizizz เป็นสื่อที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย มีเนื้อหาที่ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียนและการมอบหมายงานของครูผู้สอน ที่เกี่ยวข้องเนื้อหาวิชาและแบบฝึกให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติมีความเหมาะสมทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ สุพร วัฒนะประทีป (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการประยุกต์โปรแกรมตารางในงานบัญชี เรื่องการจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการประยุกต์โปรแกรมตารางในงานการบัญชี มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

### ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำสื่อออนไลน์ด้วยโปรแกรม มัลติมีเดีย ไปใช้
  - 1.1 สามารถนำสื่อออนไลน์ด้วยโปรแกรม มัลติมีเดีย ไปพัฒนาในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในรายวิชาอื่นๆต่อไป
  - 1.2 สื่อออนไลน์ด้วยโปรแกรม มัลติมีเดีย สามารถช่วยในการจัดการความรู้ให้บังเกิดผลในการเรียนรู้ในรายวิชาต่างๆ
  - 1.3 สื่อออนไลน์ด้วยโปรแกรม มัลติมีเดียมีความทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียนในยุคปัจจุบัน

### บรรณานุกรม

- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556, มกราคม – มิถุนายน). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสาร ศิลปากร ศึกษาศาสตร์วิจัย, 5(1), 7 – 20. ตองเตย คลังเพ็ชรและคณะ. (2558). ปัญหาทางการศึกษาของเด็กไทย. สืบค้นจาก [http://goldenorange\\_blossom.wikispaces.com](http://goldenorange_blossom.wikispaces.com)
- เบญจวรรณ ชื่นวิเศษ. (2552). การสร้างบทเรียนออนไลน์เรื่องการสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- ปิยพล จุฬาทักษ์. (2548). การสร้างบทเรียนออนไลน์เรื่องกระบวนการออกแบบและสร้างแอนิเมชัน 2 มิติโดยใช้ระบบการจัดการเรียนรู้. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

- พรพรรณ บุญเจริญ. (2548). การสร้างบทเรียนออนไลน์โดยใช้ระบบการจัดการเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การออกแบบหน้าจอบทเรียน. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- พีระพันธ์ เสริมศิริ. (2555). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ผ่านระบบเครือข่าย (e-Learning) วิชาคอมพิวเตอร์ พื้นฐาน 21101 ชื่อหน่วยเรามาเรียนรู้คอมพิวเตอร์กันดีกว่าชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. สุรินทร์:โรงเรียนจอมพระประชาสรรค์.
- ภคพร สารรักษ์. (2555). การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียออนไลน์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเรื่อง หลักการทำงานเบื้องต้นของคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศรีสุदारาม. การค้นคว้าอิสระ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มนต์ชัย เทียนทอง. (2554). การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- กรุงเทพมหานคร. (2556). รายงานการวิจัย เรื่อง การศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนผ่านสื่อออนไลน์. คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- วรลณี ทองแก้ว. (2556). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี (งานคอมพิวเตอร์) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีวิทยา อำเภอสวี จังหวัดชุมพร.
- วารุณี บำรุงสวัสดิ์. (2555). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ (Online) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media). กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเรื่องการใช้โปรแกรมตารางคำนวณ Microsoft office Excel 2007 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.
- นครพนม: สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนอนุบาลนครพนม.
- ศิริวรรณ อนันต์โท. (2558). องค์ประกอบของ E – Learning. สืบค้นจาก <http://www.oocities.org/>

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563
ผู้วิจัย	ฮัสนา และไหม
ตำแหน่ง	ครูหมวดสามัญ
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเคมีอุตสาหกรรม
สถานศึกษาที่สังกัด	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ/โทร.095-951-5707 e-mail : hasnapasdu@gmail.com
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2563
ประเภทงานวิจัย	ประเภท 1 วิจัยชั้นเรียน

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 27 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz แบบทดสอบความสามารถทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

### ผลการวิจัย

1. การพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
2. การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน อยู่ 4.29 คะแนน
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

## บทที่ 1 : บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัลส่งผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากต่อพฤติกรรมในการใช้ชีวิตรวมถึงการเรียนรู้ โลกแห่งการเรียนรู้ได้พัฒนาไปอย่างมากจากการที่มีระบบอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งระบบเครือข่ายความรู้ออนไลน์มีการขับเคลื่อนอย่างเห็นได้ชัด ระบบอินเทอร์เน็ตจะมีบทบาทมากขึ้นจะช่วยให้คนที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกลสามารถเข้าถึงความรู้ได้ ในขณะที่การเรียนรู้ในพื้นที่ที่ได้ปฏิบัติจริงซึ่งยังเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยพัฒนาเสริมทักษะด้านต่าง ๆ ในหลากหลายมิติ Platform ออนไลน์ ที่มีความนิยม มีตัวอย่างที่เป็นที่ประสบความสำเร็จ มีการใช้โดยแพร่หลายทั้งในและต่างประเทศ มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ มีโอกาสสูงที่คนรุ่นใหม่จะเข้าถึงได้ และมีแนวโน้มที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการเรียนรู้ในอนาคตอันใกล้ ได้แก่ หลักสูตรออนไลน์แบบเปิด Massive Open Online Courses (MOOCs) สื่อวีดิทัศน์ (Youtube) เกมคอมพิวเตอร์ (Games) สื่อสังคม (Social Media) สื่อทางเสียง (Audiobooks and Podcasts)

แรงจูงใจในการเรียนเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ โดยแรงจูงใจสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ความตั้งใจ และมีมานะพยายามในการเรียนการเข้าร่วมกิจกรรมหรือการทำงานต่าง ๆ แรงจูงใจจะช่วยกระตุ้น และชี้แนะแนวทางให้ผู้เรียนประพฤติตนในทางที่ดีงามและเหมาะสม เช่น ประพฤติปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ วินัย วัฒนธรรม และศีลธรรมอันดีงามของสังคม เป็นต้น

ผู้วิจัยได้ทำการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จากการสอนสังเกตเห็นว่านักเรียนมีพฤติกรรมติดโทรศัพท์มือถือ จึงไม่สนใจในการเรียนเท่าที่ควร ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชานี้ต่ำ ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีการศึกษามาใช้ในการเรียนการสอนโดยการนำ Quizizz มาใช้เป็นเครื่องมือให้นักเรียนได้ทบทวนและทดสอบความรู้ในรูปแบบของเกม เพื่อเป็นแรงดึงดูดความสนใจในการเรียนการสอนไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย ได้ความรู้และความสนุกไปพร้อม ๆ กัน

### วัตถุประสงค์

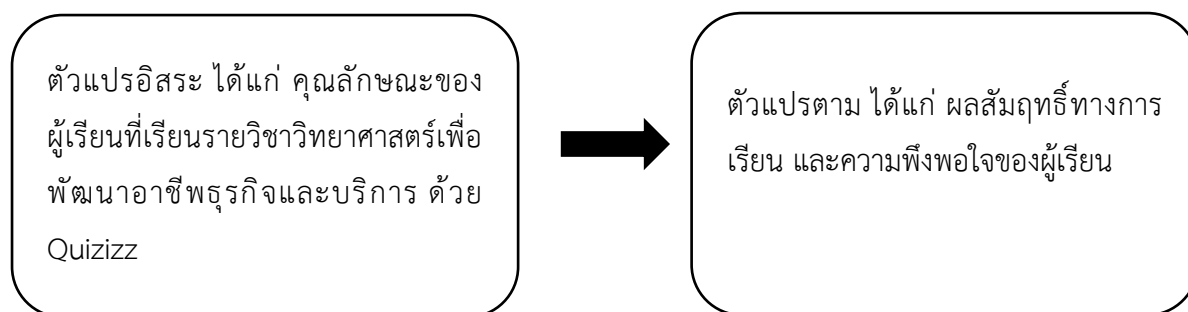
1. เพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz



### ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร

### กรอบแนวคิด



### นิยามศัพท์

1. Quizizz เป็นเว็บไซต์หนึ่งที่จะช่วยสร้างแบบทดสอบออนไลน์ e-Testing ได้ฟรี ผู้เรียนทำแบบทดสอบผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ Notebook Tablet Smart Phone ที่เชื่อมต่อระบบ Internet ผู้เรียนทราบผลการสอบทันที และผู้สอนได้รับรายงาน (Report) ผลการสอบและบันทึกลงเครื่องคอมพิวเตอร์ได้

### 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 (มศ. 3 ปี และอิสลามศึกษาตอนปลาย (ชานาวีเยฮ์) ของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2523 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้ง นายสมศักดิ์ มุฮำหมัด เป็นครูใหญ่ โดยมีศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนกรุงเทพมหานคร ได้ใช้สถานที่เป็นศูนย์ให้การศึกษาระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลายไปพร้อมกันด้วย ในปีการศึกษา 2550 โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา ได้สร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 4 ชั้น ห้องเรียนอีก 12 ห้อง และขออนุญาตจัดการเรียนการสอน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา พาณิชยกรรม และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

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

### การสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน

ความสำคัญของการจูงใจในการเรียนการสอน มีดังนี้

1. การจูงใจสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ความตั้งใจ และมีมานะพยายามในการเรียน การเข้าร่วมกิจกรรมหรือการทำงานต่าง ๆ
2. การจูงใจช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน และการทำงานตามความสามารถและความถนัดที่มีอยู่อย่างเต็มที่
3. การจูงใจจะช่วยกระตุ้น และชี้แนะแนวทางให้ผู้เรียนประพฤติตนในทางที่ดีงามและเหมาะสม เช่น ประพฤติปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ วินัย วัฒนธรรม และศีลธรรมอันดีงามของสังคม เป็นต้น
4. การจูงใจจะช่วยให้ผู้เรียนได้ทราบระดับความสามารถของตนสำหรับกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การสอบแข่งขันความรู้วิชาการ หรือการประกวดงานฝีมือ ทั้งยังมีโอกาสได้ทราบถึงความถนัดและความสามารถของตน อันนำไปสู่การพิจารณาในการตัดสินใจเลือกอาชีพในอนาคตด้วย
5. การจูงใจจะช่วยปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการเรียน การทำงาน หรือ การเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม
6. การจูงใจจะช่วยให้ผู้เรียนทราบถึงความก้าวหน้าของตนเอง ซึ่งจะมีส่วนช่วยบุคคลให้พยายามรักษาและเพิ่มพูนความสามารถขึ้นไปเรื่อย ๆ และช่วยให้ทราบถึงข้อบกพร่องต่าง ๆ ของตนเอง และป้องกันไม่ให้เกิดความผิดพลาดเกิดขึ้นซ้ำอีก ตลอดจนการแก้ไขความผิดพลาดให้หมดไปด้วย

การสร้างทั้งแรงจูงใจภายนอกและแรงจูงใจภายใน โดยวิธีการต่อไปนี้ คือ

1. การทำให้ตื่นตัว (Arousal) เป็นวิธีที่กระตุ้นสมองและกล้ามเนื้อให้ตื่นตัวอยู่เสมอ การตื่นตัวของบุคคลมี 3 ระดับ คือ ตื่นตัวมาก ตื่นตัวปานกลาง และตื่นตัวน้อย ถ้าตื่นตัวมากเกินไปก็จะตื่นเต้น ถ้าตื่นตัวน้อยเกินไปก็จะเฉื่อยชา แต่ถ้าตื่นตัวระดับปานกลางจะดีที่สุด
2. การตั้งจุดมุ่งหมาย (Objective) เป็นวิธีการกำหนดเป้าหมายของการเรียนการสอนในแต่ละครั้งว่า จ้องการเกิดอะไรขึ้นในตัวของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับรู้และเข้าใจ จะติดตามและประเมินผลการเรียนว่า บรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ได้ แต่ในกรณีที่ไม้อาจบรรลุจุดมุ่งหมายไว้ได้ก็พยายามหาวิธีการเพื่อให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายให้ได้
3. การใช้เครื่องล่อ (Incentives) เป็นวิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้มากขึ้นและบ่อยครั้งขึ้น เช่น นักศึกษาพิจารณาเห็นว่า ปริญญาบัตรเป็นเครื่องล่ออย่างหนึ่งที่นักศึกษาอยากจะได้ การที่นักศึกษาอยากได้ปริญญาบัตรดังกล่าว ทำให้นักศึกษาต้องขยันเรียนยิ่งขึ้น เครื่องล่ออาจเป็นวัตถุ สิ่งของสื่อการสอนและสื่อการเรียนอื่น ๆ เงินตรา เกียรติยศ ศักดิ์ศรี ฐานะตำแหน่ง สิทธิพิเศษ และคำชมเชย เป็นต้น ครูอาจใช้เครื่องล่อกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ และมีความมานะพยายามในการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้น

4. การลงโทษ (Punishment) เป็นวิธีกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งใจเรียนและมีความมานะพยายามในการเรียน โดยใช้วิธีการลงโทษ เช่น การดู การว่ากล่าวตักเตือน การตำหนิ การเขียนตี การตัดคะแนน และการตัดสิทธิบางประเภท

5. การแข่งขัน (Competition) เป็นวิธีกระตุ้นให้ผู้เรียนมีมานะอดทนและพยายามปรับปรุงตนเองหรือพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น การแข่งขันกระทำได้หลายวิธี เช่น ให้นักเรียนแข่งขันกับผลการเรียนของตนเองในแต่ละภาคเรียน เพื่อคิดว่าตนเองจะมีผลการเรียนดีขึ้นหรือไม่ หรือให้แข่งกับเพื่อนๆ หรือหมู่คณะในเรื่องที่เกี่ยวกับการเรียน การปฏิบัติงานเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล

การนำความรู้เรื่องแรงจูงใจไปใช้ในการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1. เกี่ยวกับความต้องการ จากคำอธิบายของมาสโลว์ที่ว่าความต้องการมีเป็นลำดับขั้น เป็นแนวคิดสำหรับครูว่า ก่อนที่ครูจะสร้างแรงจูงใจให้เด็กอยากรู้อยากเห็น ครูต้องสำรวจก่อนว่าความต้องการขั้นต้น ๆ ของเด็กได้รับการตอบสนองหรือยัง เพราะถ้าเด็กขาดการยอมรับหรือขาดความรัก จนบงกชไม่เหลือพลังงานไว้สำหรับที่จะรับรู้หรือทำความเข้าใจสิ่งที่ครูสอน

2. เกี่ยวกับเรื่องของการตื่นตัว ทฤษฎี การตื่นตัวกล่าวว่า การตื่นตัวในระดับที่พอดีมีผลต่อการเกิดพฤติกรรมที่ดีกว่าระดับอื่น ดังนั้นในการเรียนการสอน ครูต้องพยายามไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายหรือตื่นเต้นมากเกินไป ซึ่งนักจิตวิทยาได้เสนอแนะว่า วิธีที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวในระดับพอดี น่าจะได้แก่การสอนโดยให้ผู้เรียนได้ค้นพบด้วยตนเอง ซึ่งเป็นวิธีสนองธรรมชาติในการอยากรู้อยากเห็นของคนเรา ถ้าเขาได้ค้นคว้า ได้พิสูจน์ ได้ปฏิบัติด้วยตนเอง เขาจะเกิดการตื่นตัวที่จะเรียนรู้และรับรู้ได้ดี ผลงานการวิจัยที่สนับสนุนแนวคิดนี้ เช่น เคอร์ซ ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบวิธีสอน 2 วิธี ระหว่างวิธีที่ครูบอกเนื้อหาทุกอย่างกับวิธีที่ครูเพียงแต่ให้คำแนะนำหรือให้คำถามนำทางให้เด็กหาคำตอบ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่ได้ค้นหาคำตอบเองมีผลการเรียนดีกว่า เป็นต้น นอกจากนั้นครูควรจัดสถานการณ์ในการเรียนให้เหมาะสม เช่น มีอุปกรณ์การสอนที่น่าสนใจ มีกิจกรรมที่สอดคล้องกับบทเรียนและสนุกสนาน ก็ถือเป็นการทำให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวในการเรียนได้

3. เกี่ยวกับการคาดหวัง ในการเรียนการสอน ก่อนสอนครูควรบอกนักเรียนว่า เขาควรได้อะไรบ้างจากบทเรียนที่จะเรียนนั้น เป็นการทำให้เด็กตั้งความคาดหวัง นอกจากนั้นครูต้องช่วยให้ผู้เรียนได้ตั้งระดับความมุ่งหวัง ที่พอดีกับตนเอง การตั้งระดับความมุ่งหวัง หมายถึง การที่บุคคลตั้งเป้าหมายสำหรับตนเองเอาไว้ว่า จะทำอะไรให้ถึงระดับไหน จะเป็นอะไรให้ถึงระดับไหน จะเป็นอะไรในเวลาต่อไป เป็นต้น การตั้งเป้าหมายเอาไว้เช่นนี้ ย่อมเป็นสิ่งกระตุ้นหรือสิ่งท้าทาย ซึ่งรับเป็นแรงจูงใจให้บุคคลเกิดความมานะพยายาม หาหนทางบรรลุเป้าหมายให้ได้ แต่การตั้งระดับความมุ่งหวังนี้ บางทีอาจเป็นผลร้าย ถ้าตั้งสูงเกินไปไม่สามารถไปถึงจุดมุ่งหมายได้ ทำให้เกิดความท้อแท้คับข้องใจ หรือเป้าหมายต่ำเกินไป ก็อาจทำให้เกิดความเฉื่อยชา ไม่กระตือรือร้น ดังนั้นในการเรียนการสอน ครูต้องพยายามให้ผู้เรียนแต่ละคนได้ตั้งระดับความหวังที่เหมาะสม สมควรแก่เอกภาพ ไม่ต่ำเกินไปหรือสูงเกินไป ก็นับว่าเป็นแรงจูงใจที่ดีในการเรียนได้อีกประการหนึ่ง

4. เกี่ยวกับการใช้เครื่องล่อหรือสิ่งล่อใจ การชมเชย การตำหนิ หรือการให้รางวัลในรูปแบบต่าง ๆ นับเป็นเครื่องล่อรูปแบบหนึ่ง นอกจากนั้นเครื่องล่ออาจมีในรูปแบบอื่นอีก เช่น อุปกรณ์การสอน คำพูดของครู

กิริยาอาการของครู อาจจัดเป็นสิ่งเร้าหรือเป็นเครื่องล่อ ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ อยากรู้ อยากเห็น ซึ่งถือเป็นแรงจูงใจในการเรียน ในการใช้เครื่องล่อของครู ครูต้องระวังว่าเป็นสิ่งที่นักเรียนต้องการด้วย ถ้าเด็กไม่ต้องการแล้ว ครูเอาไปใช้ย่อมไม่ได้ผลในการจูงใจ เช่น ครูบอกนักเรียนว่า ใครทำงานเสร็จก่อนจะปล่อยให้ไปรับประทานอาหารก่อน เข้าชั้นเรียนสม่ำเสมอจะติดดาวให้ ก็ใช้ไม่ได้ผลเช่นกัน เป็นต้น

5. เกี่ยวกับเรื่องแรงจูงใจภายนอกและแรงจูงใจภายใน การสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนส่วนใหญ่มักใช้แรงจูงใจภายนอก และแรงจูงใจภายนอกมักก่อให้เกิดแรงจูงใจภายในอีกทีหนึ่ง เช่น วิธีสอนที่ดีของครูทำให้นักเรียนได้รับความสำเร็จในการเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ เกิดความอยากรู้ อยากเห็นเพิ่มขึ้น ถ้าครูสอนให้เด็กนำความรู้ที่เรียนไปใช้ประโยชน์ได้ เด็กย่อมเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียนมากขึ้น เป็นต้น

### Quizizz

<https://quizizz.com> เป็นเว็บไซต์หนึ่งที่ช่วยสร้างแบบทดสอบออนไลน์ e-Testing ได้ฟรี ผู้เรียนทำแบบทดสอบผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ Notebook Tablet Smart Phone ที่เชื่อมต่อระบบ Internet ผู้เรียนทราบผลการสอบทันที และผู้สอนได้รับรายงาน (Report) ผลการสอบและบันทึกผลเครื่องคอมพิวเตอร์ได้

Quizizz เหมาะกับการนำมาประยุกต์ใช้กับการทำข้อสอบก่อนเรียน หลังเรียนเพื่อวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียน หรือจัดกิจกรรมการสอบแบบเกมเพื่อเพิ่มความสุขสนุกสนานในการเรียนได้ อีกทั้งช่วยให้สถาบันการศึกษาประหยัดค่าใช้จ่ายจากการเตรียมสอบ และเป็นการใช้เทคโนโลยีได้อย่างเกิดประโยชน์ ช่วยให้ผู้สอนลดเวลาในการทำข้อสอบและจัดชุดทดสอบ อีกทั้งจะทราบจุดบกพร่องการเรียนของนักเรียนแต่ละคนในแต่ละเนื้อหาว่านักเรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาการเรียนเรื่องใด เพื่อนำมาปรับปรุง แก้ไข กระบวนการจัดการเรียนการสอนได้ดียิ่งขึ้น ในด้านของผู้เรียนเองก็จะได้ทราบข้อมูลและประเมินตนเองได้ว่าไม่เข้าใจเนื้อหาตรงส่วนใดเพื่อจะได้กลับไปทบทวนและทำความเข้าใจในเนื้อหานั้นอีกครั้งหนึ่ง เสมือนการสร้างแรงจูงใจในการเรียน และให้ผู้เรียนต้องเตรียมพร้อมในการเรียนอยู่เสมอ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บุริศร์ กองมะลิ (2562: การใช้โปรแกรม Quizizz ในการวัดผลระหว่างเรียนเพื่อแก้ไขปัญหาการขาดความกระตือรือร้นของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสุขกับการเรียนรู้ ได้รับความสนุกสนาน สามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนได้สูงขึ้น ถึง 4.85 คะแนนโดยเฉลี่ย แสดงถึงประสิทธิภาพของสื่อโปรแกรม Quizizz ในการวัดผลระหว่างเรียนซึ่งได้ค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 3.84 จัดอยู่ในระดับดีมาก การเป็นการเรียนรู้แบบเชิงรุก ทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและมีความสุขสนุกสนาน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและมีความคงทนมากขึ้น

สาวิตรี บูละ (2562: การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง นโยบายการเงิน การคลัง ในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยวิธีการทำแบบทดสอบด้วยโปรแกรม Quizizz) ผลการวิจัยพบว่า 1.) ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2.) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง นโยบายการเงิน การคลัง ในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยวิธีการทำแบบทดสอบด้วยโปรแกรม Quizizz โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.53$ ) , (S.D. = 0.55)

### บทที่ 3 : ระเบียบวิธีวิจัย

การจัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) วิธีการสร้างเครื่องมือ 4) รูปแบบการวิจัย 5) การเก็บรวบรวมข้อมูล 6) การวิเคราะห์ข้อมูล

**ประชากร :** ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ทั้งหมดจำนวน 27 คน

**เครื่องมือ :** 1. การเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz

2. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการด้วย Quizizz

3. แบบสอบถามพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ซึ่งลักษณะแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scales) แบ่งเป็น 5 ระดับ โดยมีค่าคะแนนดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับมาก

คะแนน 3 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ระดับน้อย

คะแนน 1 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ระดับน้อยที่สุด

**วิธีการสร้างเครื่องมือ :** สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ

1.2 ศึกษาวิธีการใช้ Quizizz จากเว็บไซต์ เอกสารต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

1.4 กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1.5 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.6 ดำเนินการจัดทำ Quizizz ตามลำดับของจุดประสงค์การเรียนรู้ ลำดับเนื้อหาและโครงสร้างที่กำหนดไว้

1.7 นำ Quizizz ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 2 คน พิจารณา

- ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

1. นางสาวกฤติมา มะลิวัลย์ ตำแหน่ง หัวหน้าหมวดสามัญ

- ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

1. นางสาววิศัลยา ทองทับ ตำแหน่ง หัวหน้าสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

2. นางสาวสุพนา หมัดหมุด ตำแหน่ง ครูผู้สอนสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

1.8 ปรับปรุง Quizizz ในเรื่องความคมชัดของรูปภาพที่ใช้ตั้งคำถาม ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำ Quizizz ทดลองใช้

1.10 จัดทำ Quizizz ที่สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน การพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับ วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบที่มีคุณภาพจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการจัดการเรียนรู้

2.4 สร้างแบบทดสอบการฝึกทักษะการคำนวณให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์

2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณา

1. นางสาวปราณี มีสกาวัน 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 จัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz 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 มีสกาวัน ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการวิทยาลัย

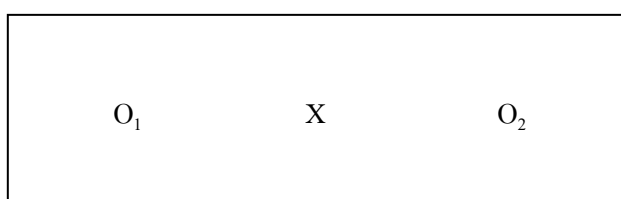
2. นางเมทินี อิมามิ ตำแหน่ง ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

3. นางสาวกฤติมา มะลิวัลย์ ตำแหน่ง หัวหน้าหมวดสามัญ

3.6 นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

3.7 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อเก็บข้อมูลต่อไป

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



$O_1$  = การทดสอบก่อนเรียน

X = การเรียนการสอนโดยใช้ Quizizz

$O_2$  = การทดสอบหลังเรียน

**การเก็บรวบรวมข้อมูล :** 1. นำเข้าสู่บทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563

2. ทำการทดสอบก่อนเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563

3. ทำการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563

4. ทดสอบหลังเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563

**วิเคราะห์ข้อมูล :** ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

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

2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz จากคะแนนระหว่างเรียน และคะแนนจากการทำแบบทดสอบหาผลสัมฤทธิ์หลังเรียน โดยหาค่า  $E_1$  และ  $E_2$  (ยงยุทธ สุทธิชาติ, 2544 : 39 - 40)

3. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน การพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรณี ลีกิจวัฒน์, 2551 : 145 - 146)

**บทที่ 4 : ผลการดำเนินการวิจัย**

1. การหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80

ในการดำเนินการเพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 แต่ยังไม่เคยเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการมาก่อน และไม่ได้ถูกเลือกให้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง จำนวน 3 คน โดยเป็นนักเรียนที่มีผลการเรียนปานกลาง ทั้งนี้เพื่อสังเกตปฏิกิริยาและสอบถามความคิดเห็น ปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียนด้วยบทเรียนที่ใช้การเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz เช่น ภาษาที่ใช้มีความเข้าใจหรือไม่ ความชัดเจนของภาพเหมาะสมหรือไม่ เป็นต้น ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนดังกล่าว สามารถทำคะแนนระหว่างเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.33



คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 43.33 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนนเต็มเท่ากับ 10 คะแนน ปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.33 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 73.33 ดังนั้นประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้าง แรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ที่ใช้สำหรับทดสอบ ในขั้นตอนนี้จึงเท่ากับ 43.33/73.33 ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐานตามเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ที่นำมาทดลองใช้กับนักเรียน จำนวน 3 คนนี้ ยังมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงต้องมีการ ปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอีก คะแนนผลการทดสอบดังแสดงในตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและคะแนนผลการทดสอบการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อ สร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ของ นักเรียน 3 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	4.33	43.33	43.33/73.33
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	7.33	73.33	

2. ผู้วิจัยนำสิ่งที่ค้นพบจากการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชา วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 3 คน มาทำการปรับปรุงแก้ไข โดยเฉพาะในเรื่องของเนื้อหา ได้จัดทำใหม่ให้เหมาะสม รวมทั้งการ ปรับปรุงแก้ไขแบบฝึกหัดท้ายบทของหน่วยการเรียนรู้ให้มีความง่ายขึ้นกว่าเดิม

3. ผู้วิจัยนำการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนา อาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จากขั้นตอนที่ผ่านมา ไป ทดลองใช้อีกครั้งหนึ่ง แต่ครั้งนี้ได้เพิ่มจำนวนนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ของ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 แต่ยังไม่เคย เรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ มาก่อนและไม่ได้ถูกเลือกให้ เป็นกลุ่มตัวอย่างในการ ทดลองให้มากขึ้นแต่ยังเป็นกลุ่มขนาดเล็กอยู่ คือมีจำนวน 10 คน โดยดำเนินการเช่นเดียวกันกับที่ทำในครั้ง แรก ผลปรากฏว่านักเรียนทั้ง 10 คน ทำคะแนนระหว่างเรียน ได้เฉลี่ยเท่ากับ 8.20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.00 และทำคะแนนจากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 8.40 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 84.00 ผลการทดลองครั้งนี้ถือว่าดีกว่า ในครั้งแรก ประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจใน การเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ตามเกณฑ์มาตรฐานเท่ากับ 82.00/84.00 จึงกล่าวได้ว่าการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ที่สร้างขึ้น ในการทดลองครั้งนี้ มีประสิทธิภาพเป็นไปตาม เกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่สามารถนำไปใช้สอนในวิชานี้ได้อย่าง มีประสิทธิภาพ ดังแสดงในตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด และคะแนนผลการทดสอบทางการเรียน จากการเรียนรู้โดยใช้ การพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพ ธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ของนักเรียน 10 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	8.2	82.00	82.00/84.00
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	8.4	84.00	

จากการดำเนินการเป็นขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหาของ วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจ และบริการ เพื่อนำมาจัดทำและพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วย Quizizz ประกอบการสอน เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียน และทบทวนเนื้อหาในเรื่องที่เรียน โดยผ่านการ ปรับปรุงแก้ไขหลายครั้งจากผู้วิจัย และผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อจนสามารถนำไปทดลอง ใช้เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 โดยในครั้งแรกทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 3 คน หลังมีการปรับปรุงแก้ไข ได้นำไปทดลองกับนักเรียน กลุ่มเล็ก จำนวน 10 คน ซึ่งได้แบบทดสอบ Quizizz ที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้แล้ว แต่เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นสูงสุด ผู้วิจัยได้ทำ การปรับปรุง อีกเล็กน้อย และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่จำนวน 30 คน ซึ่งได้ผลที่สอดคล้องกัน จึง กล่าวได้ว่าการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพ ธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาเพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อ พัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของวิทยาลัยอาชีวศึกษาसन บริหารธุรกิจมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

## 2. การทดลองใช้การพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อ พัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz

**ตารางที่ 3** จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจ และบริการ ด้วย Quizizz

คะแนน	ร้อยละ	$\mu$	$\sigma$
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	44.07	4.41	0.83
คะแนนทดสอบหลังเรียน	87.04	8.70	0.72

จากตารางที่ 3 พบว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.41 ( $\sigma = 0.83$ ) คิดเป็นร้อยละ 44.07 ส่วนคะแนนทดสอบเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.70 ( $\sigma = 0.72$ ) คิดเป็นร้อยละ 87.04

**ตารางที่ 4** การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz

คะแนน	$\mu$	D
คะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะ	4.41	4.29
คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะ	8.70	

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.29 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้

**3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz**

ผู้วิจัยได้สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ในด้านเนื้อหา รูปแบบของสื่อ และด้านเวลาที่ใช้ โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

**ตารางที่ 5** ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	$\mu$	$\sigma$	ความหมาย
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>			
1.1 ถูกต้องตามหลักวิชาการ	3.85	0.45	มาก
1.2 ตรงตามจุดประสงค์รายวิชา	4.04	0.19	มาก
1.3 ความยากง่ายของเนื้อหา	3.81	0.39	มาก
1.4 ความทันสมัยของเนื้อหา	3.70	0.46	มาก
<b>2. ด้านรูปแบบของสื่อ</b>			
2.1 รูปภาพชัดเจน	3.70	0.46	มาก

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	$\mu$	$\sigma$	ความหมาย
2.2 สีสันสวยงาม	3.93	0.26	มาก
2.3 ขนาดตัวอักษรเหมาะสม	3.89	0.31	มาก
<b>3. ด้านเวลา</b>			
3.1 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหา	4.96	0.19	มากที่สุด
<b>เฉลี่ย</b>	4.22	1.07	มาก

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz จำนวน 27 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.22 ( $\sigma = 1.07$ )

### บทที่ 5 : สรุปผลการวิจัย

#### สรุปผล

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
2. การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

#### อภิปรายผล

การพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz พบว่า มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการเรียนการสอนด้วย Quizizz ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ และได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมาทดลองใช้จริง มีความถูกต้องทันสมัย มีเนื้อหาสาระครบถ้วน มีความต่อเนื่อง มีความกระชับรัดกุม และชัดเจนอีกทั้งนักเรียนยังได้รับคำแนะนำวิธีการเรียนรู้จากครูผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ถูกต้องตามขั้นตอน

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน อยู่ 4.29 คะแนน ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนการสอนด้วย Quizizz ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้มีการศึกษาค้นคว้า และผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความสอดคล้องในการนำ Quizizz ไปใช้ เป็นการเรียนรู้ที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน ทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนทดสอบสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ บุริศร์ กองมะลิ (2562 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้โปรแกรม Quizizz ในการวัดผลระหว่างเรียนเพื่อแก้ไขปัญหาการขาดความกระตือรือร้นของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนมีความสุขกับการเรียนรู้ ได้รับความสนุกสนาน สามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนได้สูงขึ้น ถึง 4.85 คะแนนโดยเฉลี่ย แสดงถึงประสิทธิภาพของสื่อโปรแกรม Quizizz ในการวัดผลระหว่างเรียนซึ่งได้ค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 3.84 จัดอยู่ในระดับดีมาก การเป็นการเรียนรู้แบบเชิงรุกทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและมีความสุข สนองผลให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและมีความคงทนมากขึ้น

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ สาวิตรี บูละ (2562 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง นโยบายการเงิน การคลัง ในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยวิธีการทำแบบทดสอบด้วยโปรแกรม Quizizz ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง นโยบายการเงิน การคลัง ในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยวิธีการทำแบบทดสอบด้วยโปรแกรม Quizizz โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.53$ ) , (S.D. = 0.55)

### ข้อเสนอแนะ

#### 1. ข้อเสนอแนะในการประยุกต์ใช้

การพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ด้วย Quizizz ส่งผลให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนและมีผลการทดสอบดีขึ้น ซึ่งเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ได้

#### 2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น จึงควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคนิควิธีการสอนใหม่ ๆ อยู่เสมอ ใช้สื่อการเรียนหรือนวัตกรรมการศึกษาที่เข้ากับช่วงอายุของผู้เรียนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนแก่ผู้เรียน

## บรรณานุกรม

จิตวิทยาสำหรับครู. แร่งจูงใจกับการเรียนการสอน.

สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2563 จาก

<https://sites.google.com/site/citwithyasahrabkhr1/kar-srang-raeng-cungci-hi-kab-phu-reiyn/raeng-cungci-kab-kar-reiyn-kar-sxn>

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

บุริศร์ กองมะลิ. 2562. : การใช้โปรแกรม Quizizz ในการวัดผลระหว่างเรียนเพื่อแก้ไขปัญหาการขาดความกระตือรือร้นของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. 2556. ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ.

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

สาวิตรี บูละ. 2562. : การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง นโยบายการเงิน การคลัง ในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยวิธีการทำแบบทดสอบด้วยโปรแกรม Quizizz.

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ ร่วมกับ สถาบันการเรียนรู้ มจร. (2560). รูปแบบการเรียนรู้สำหรับคนรุ่นใหม่.

Education Technology Development and Services. (2561). คู่มือการใช้งาน Quizizz. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 มกราคม 2564, จาก [https://mgt.skru.ac.th/mgt\\_km/file/profile/20180731-8103600.pdf](https://mgt.skru.ac.th/mgt_km/file/profile/20180731-8103600.pdf)

ไฟ้หาคณาภรู่<sup>๒</sup>  
เชิดชูคุณธรรม  
กาอนำวิชาการ  
เชิดชูชาติภทศโนไลย

73 ม.9 แขวงหน๑๑๑๑๑ เขตหน๑๑๑๑๑ กรุงเทพมหานคร 105 30

โทร. 0-2989-6401 โทรสาร. 0-2543-1229

[www.sasana.ac.th](http://www.sasana.ac.th)