

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ วิชาภาษาไทยพื้นฐาน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2/2566
ผู้วิจัย	ฤทธิรงค์ ช่อฮวด
ตำแหน่ง	ครูหมวดวิชาสามัญ
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
สถานศึกษาที่สังกัด	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ/โทร.083-440-5269 e-mail : 2305minigolf@gmail.com
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2566
ประเภทงานวิจัย	ประเภท 1 วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ วิชาภาษาไทยพื้นฐาน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 20 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย

1. เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ มีประสิทธิภาพอยู่ที่ 81.20/85.55 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
2. การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทย ผลคะแนนทดสอบหลังการใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลคะแนนทดสอบ ก่อนการใช้ อยู่ 4.16 คะแนน
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการฝึกทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน อยู่ในระดับ มาก

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสื่อสาร คือกระบวนการสำหรับแลกเปลี่ยนสาร รูปแบบอย่างง่ายของสาร คือ จะต้องส่งจากผู้ส่งสารหรืออุปกรณ์เข้ารหัส ไปยังผู้รับสารหรืออุปกรณ์ถอดรหัส อาจอยู่ในรูปแบบของท่าทางสัญลักษณ์ บางอย่างอยู่ในรูปแบบของภาษา การสื่อสารเกิดจากความต้องการที่คนจะส่งข้อมูลหากัน การศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารอาจจำแนกได้หลายหมวดหมู่

ผู้วิจัยได้จัดทำเกมในการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ วิชาภาษาไทยพื้นฐาน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2/2566 จากการสอนพบว่านักเรียนมีทักษะในการสื่อสาร เช่น การส่งข้อมูลต่อกัน การอธิบาย ไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ซึ่งผู้สอนมีได้นิ่งนอนใจและตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนในภายหน้า ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีและเกมมาใช้ในการเรียนการสอนโดยพัฒนาการสอนการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ วิชาภาษาไทยพื้นฐาน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2/2566 เพื่อใช้เป็นเครื่องมือให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทางด้านการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมการส่งสาร สัมพันธ์ และเป็นแนวทางให้นักเรียนพัฒนาตนเองได้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ วิชาภาษาไทยพื้นฐาน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 จำนวน 85 คน วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 จำนวน 20 คน วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิด

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีการสอนด้วยเกม
การส่งสาร สานสัมพันธ์



ตัวแปรตาม ได้แก่ นักเรียนมีการพัฒนา
ทักษะการสื่อสารด้านการพูดเพิ่มขึ้น
ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียน
การสอนโดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์

นิยามศัพท์

1. การสื่อสาร คือกระบวนการสำหรับแลกเปลี่ยนสาร รูปแบบอย่างง่ายของสาร คือ จะต้องส่งจากผู้ส่งสารหรืออุปกรณ์เข้ารหัส ไปยังผู้รับสารหรืออุปกรณ์ถอดรหัส อาจอยู่ในรูปแบบของท่าทางสัญลักษณ์ บางอย่างอยู่ในรูปแบบของภาษา การสื่อสารเกิดจากความต้องการที่คนจะส่งข้อมูลหากัน การศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารอาจจำแนกได้หลายหมวดหมู่
2. การพัฒนา” หมายถึง ความเจริญก้าวหน้าโดยทั่ว ๆ ไป เช่น การพัฒนาชุมชน พัฒนาประเทศ คือ การทำสิ่งเหล่านั้นให้ดีขึ้น เจริญขึ้นสนองความต้องการของประชาชนส่วนใหญ่ให้ได้ดียิ่งขึ้น

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 (มุตวะซซีญะฮ์) 3 ปี และอิสลามศึกษาตอนปลาย (ชานาวิยะฮ์) 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.) ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ สาขาวิชาการบัญชี คอมพิวเตอร์ธุรกิจ และการตลาด ได้รับอนุญาตจัดตั้งเมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2550 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้งและเปลี่ยนชื่อเป็น “วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ” มีนักเรียน ปวช. และ ปวส. ในปีการศึกษาแรก 259 คน ปัจจุบันมีนักศึกษารวม 724 คน

การสื่อสาร

การสื่อสารมีความสำคัญต่อมนุษย์ 5 ประการ สรุปได้ดังนี้ 1. ความสำคัญต่อชีวิตประจำวัน การสื่อสารมีบทบาทที่สำคัญยิ่งต่อชีวิตประจำวัน ในวันหนึ่งเราใช้การสื่อสาร ตลอดเวลา ทั้งการสื่อสารกับตนเอง การสื่อสารกับผู้อื่น ตั้งแต่บุคคลในครอบครัว กลุ่มเพื่อน ผู้ร่วมงาน และทุกกิจกรรมในการดำรงชีวิต ก็ต้องใช้การสื่อสารทั้งนั้น 2 ความสำคัญต่อความเป็นสังคม มนุษย์รวมตัวกันเป็นกลุ่มสังคมได้ตั้งแต่สังคมเล็กระดับ

ครอบครัว จนถึงสังคม ที่ใหญ่ระดับประเทศและระดับโลกได้ ก็เพราะอาศัยการสื่อสารเป็นพื้นฐาน เมื่อมนุษย์อยู่ร่วมกัน และดำเนินชีวิตร่วมกัน ก็ย่อมต้องมีข้อตกลงกัน โดยกำหนดเป็นระเบียบ กติกาต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของสังคม ทำให้สังคมนั้น ๆ ดำรงอยู่ได้ และมนุษย์ก็ใช้การสื่อสารทำให้เกิดความเข้าใจกันอันดีต่อกัน และการที่สังคมมนุษย์ได้รับการพัฒนามาตลอดเวลาและอย่างต่อเนื่อง ก็เพราะ ใช้การสื่อสารเป็นสายใยแห่งการสืบทอดวัฒนธรรม ประเพณี ความรู้สึกนึกคิดของคนรุ่นหนึ่งมาสู่ คนอีกรุ่นหนึ่งอย่าง 3 ความสำคัญต่ออุตสาหกรรมและธุรกิจ ภาคอุตสาหกรรมและธุรกิจ ตั้งแต่ขั้นตอนการตลาด การขาย การจัดหาวัตถุดิบ การวางแผนการผลิต การผลิต การเงิน การบัญชี และการบริหารงานบุคคล ต้องใช้ การสื่อสารทุกขั้นตอน นับตั้งแต่การสื่อสารกันระหว่างบุคคล จนกระทั่งถึงการสื่อสารกับมวลชน เช่น การโฆษณาประชาสัมพันธ์ โดยเฉพาะในปัจจุบันการสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทสำคัญและ กลายเป็นเรื่องจำเป็นมากด้านธุรกิจ รวมทั้งได้มีการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้ในการสื่อสาร มากมาย 4 ความสำคัญต่อการปกครอง การปกครองไม่ว่าจะเป็นการปกครองระดับใด หรือการปกครองระบอบใดก็ตาม ผู้ปกครองและผู้ถูกปกครองจะต้องมีการตกลงร่วมกันในกฎเกณฑ์หรือระเบียบต่าง ๆ ผู้ปกครองต้อง เผยแพร่ข่าวสารเหล่านี้ให้ผู้ถูกปกครองทราบทั้งทางตรงและทางอ้อม รวมทั้งประชาชนหรือผู้ถูก ปกครองก็จะต้องสื่อสารเรื่องต่าง ๆ ไปยังผู้ปกครองด้วย เพื่อความสงบสุขของบ้านเมืองเป็นสำคัญ 5 ความสำคัญต่อการเมืองและเศรษฐกิจ ทุกประเทศมีการติดต่อสื่อสารกันทั้งทางด้านการเมือง และเศรษฐกิจ และปัจจุบันมีหน่วยงานหรือองค์กรของแต่ละประเทศ ที่ทำหน้าที่ติดต่อสื่อสารข่าวสารการเมืองและ เศรษฐกิจทั้งในประเทศและระหว่างประเทศ เพื่อการสร้างเครือข่ายหรือพันธมิตร ซึ่งการ สื่อสารมวลชนก็เข้ามามีบทบาทร่วมด้วยเช่นกัน

กระบวนการสื่อสาร ส่วนประกอบสำคัญของกระบวนการสื่อสารประกอบด้วย 1. ผู้ส่งข้อมูลข่าวสาร (sender) 2. ตัวข่าวสาร (Message) 3. ช่องทางส่ง หรือ รับข่าวสาร (Channels) 4. ผู้รับข้อมูลข่าวสาร (receiver) 5. ความเข้าใจ (Understanding) หรือการสนองตอบ

เส้นทางการสื่อสาร 1. การสื่อสารจากเบื้องบนลงสู่เบื้องล่าง การสื่อสารลักษณะนี้จะเป็นไปตามเส้นทางของสายการบังคับบัญชา เช่น จากผู้บริหารลงมาที่รอง ผู้จัดการแผนก หัวหน้าส่วน หัวหน้างาน ลงมาถึงพนักงาน ลดหลั่นกันตามอำนาจหน้าที่ และความรับผิดชอบ สิ่งที่ผู้บริหารควรพิจารณาในการสื่อสารแบบนี้ คือ ประเภท และจำนวนของข้อมูล ข่าวสารอะไรที่ควรส่งจากผู้บริหาร ลงมายังกลุ่ม พนักงาน และการส่งข้อมูลข่าวสาร ควรกระทำอย่างไรจึงจะก่อให้เกิด ประสิทธิภาพสูงสุด 2.การสื่อสารจากเบื้องล่างขึ้นสู่เบื้องบน การสื่อสารลักษณะนี้มีความสำคัญต่อการผู้บริหารและการจัดการองค์กร เป็นอย่างมากเพราะจะก่อให้เกิดสิ่งต่อไปนี้ คือ 2.1พนักงานให้ข้อมูลที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจ ควบคุม กิจกรรมต่าง ๆ ของผู้บริหาร 2.2ทำให้ผู้บริหารทราบว่าเมื่อไรที่พนักงานพร้อมที่จะรับข้อมูลข่าวสาร และยอมรับสิ่งที่ฝ่ายบริหารได้บอกกล่าวมามากน้อยเพียงใด 2.3ทำให้ผู้บริหารทราบถึงสิ่งที่รบกวนและเป็นปัญหาที่บุคลากรผู้ปฏิบัติงานจริง ประสบอยู่ และทำให้รู้ว่าพนักงานเข้าใจความหมายของข้อมูลข่าวสารได้มากน้อยเพียงใด 2.4ทำให้เกิดความชื่นชมและความจงรักภักดีต่อองค์กร ด้วยการให้พนักงานมี โอกาสถามค าถาม และให้ข้อเสนอแนะทางด้านการดำเนินงานขององค์กรที่จะช่วยให้ พนักงานแก้ปัญหการทำงานของเขาได้ 3.การสื่อสารตามแนวนอน ประกอบด้วยการให้ข้อมูลข่าวสารระหว่างเพื่อนร่วมงานใน หน่วยงานเดียวกัน ซึ่งอยู่ในระดับอ

งานเจ้าหน้าที่เดียวกันภายในองค์กรและมี ผู้บังคับบัญชาคนเดียวกัน 3.1 การประสานงานและการมอบหมายงาน เช่น เจ้าหน้าที่ของ แผนกฝึกอบรมและพัฒนาต้องการจัดฝึกอบรมให้พนักงานของบริษัท ซึ่งพวกเขาจะต้องพบกันเพื่อประสานงานว่าใครจะต้องทำอะไร 3.2 การให้ข้อมูลเกี่ยวกับแผนงานและกิจกรรม ความคิดเห็นจาก บุคคลหลายคนย่อมดีกว่าความคิดเห็นของบุคคลเพียงคนเดียว การสื่อสาร ในระดับเดียวกันจึงมีความสำคัญ เช่น ในการจัดฝึกอบรมหรือการรณรงค์ ประชาสัมพันธ์ สมาชิกของแต่ละแผนกอาจจะต้องส่งข้อมูลเกี่ยวกับ แผนงานและสิ่งที่พวกเขาจะต้องทำร่วมกัน 3.3 การแก้ปัญหาพนักงานอาจจะได้รับมอบหมายงานให้ทำร่วมกันในหน่วยงานเดียวกัน ซึ่งต้องมีการพบและเกี่ยวข้องกันในการ ติดต่อสื่อสารตามแนวนอนเพื่อแก้ปัญหาบางอย่างของหน่วยงาน 3.4 การสร้างความเข้าใจร่วมกัน เมื่อการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น องค์กรจะต้องร่วมกันสร้างความเข้าใจถึงสิ่งที่ควรจะเป็นเปลี่ยนแปลงร่วมกัน การประชุมและสนทนาระหว่างพนักงานระดับเดียวกันและภายในหน่วยงาน เดียวกันเป็นสิ่งสำคัญต่อการบรรลุความเข้าใจร่วมกัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุริพร คลังพระศรี และ กุลธิดา ภูมิเหล่าแจ้ง (บทคัดย่อ : 2562) เรื่องการพัฒนารูปแบบการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการประชาสัมพันธ์การจัดการการท่องเที่ยวของชุมชนแกตา อำเภอกาตา จังหวัดมหาสารคาม” คณะผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการ รับรู้การจัดการการท่องเที่ยวที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ของชุมชนแกตา อำเภอกาตา จังหวัด มหาสารคาม และเพื่อศึกษาช่องทางการรับรู้ข่าวสารและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อ ประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการจัดการการท่องเที่ยวของชุมชนแกตา อำเภอกาตา จังหวัดมหาสารคาม เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยการสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่ม ตัวอย่างจากนักท่องเที่ยว จำนวน 346 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม โดยมีลักษณะ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า นักท่องเที่ยวรับรู้การจัดการท่องเที่ยวที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ของชุมชนแกตา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($X = 4.49$) เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ได้แก่ ด้านสถานที่ท่องเที่ยว ($X = 4.58$) คือ สะพานไม้แกตา รองลงมา ได้แก่ ด้านข้อมูลข่าวสาร ($X = 4.53$) และ ด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว คือ กิจกรรมดูนก ดูเปิดน้ำ ดูปลา ดูหิ่งห้อย และด้านความปลอดภัย ($X = 4.50$) ตามลำดับ ด้านช่องทางการรับรู้และความพึงพอใจต่อสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการจัดการท่องเที่ยวของชุมชน พบว่า นักท่องเที่ยวมีช่องทางการรับรู้และความพึงพอใจต่อสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการจัดการท่องเที่ยวของชุมชนแกตา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($X = 4.49$) เรียงล าดับ ค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ได้แก่ จากสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น เว็บไซต์ ทีวีจากพันทิป Facebook ($X = 4.56$) รองลงมา จากสื่อวิทยุ โทรทัศน์ ($X = 4.52$) และ จากสื่อบุคคล เช่น คำบอกเล่าของญาติ เพื่อน และแฟน ($X = 4.51$) ตามล าดับ ข้อมูลข้อเสนอแนะการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการประชาสัมพันธ์การจัดการท่องเที่ยวของชุมชนแก ต า พบว่า นักท่องเที่ยวเห็นว่าควรสนับสนุนให้เพิ่มเยาวชนในพื้นที่ท าหน้าที่ในการแนะนำให้ความรู้ เกี่ยวกับนักท่องเที่ยว ควรมีการโฆษณา ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวด้านวัฒนธรรมให้มากขึ้นและมี ความหลากหลายมากขึ้น และควรมีป้ายเตือนอันตรายที่ชัดเจนในเส้นทางชำรุดและมีการปรับปรุง ซ่อมแซมถนน

ธีร ชัยสุทธ (บทคัดย่อ : 2564) เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการสื่อสารความพึงพอใจต่อการสื่อสารและประสิทธิผล ของการสื่อสารภายในองค์กรของผู้ปฏิบัติงานสังกัดสำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา การวิจัย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารความพึงพอใจต่อการสื่อสารและประสิทธิผลของการสื่อสารภายในองค์กรของผู้ปฏิบัติงาน สังกัดสำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพาและ 2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการสื่อสารความพึงพอใจต่อการสื่อสารและประสิทธิผล ของการสื่อสารภายในองค์กรของผู้ปฏิบัติงานสังกัดสำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ปฏิบัติงานสำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพาจำนวน 305 คน จากทั้งหมด 14 กองงาน ซึ่งใช้วิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น ภูมิโดยเทียบสัดส่วนตามกองงานที่ผู้ปฏิบัติงานสังกัดเครื่องมือที่ใช้ ในการวิจัยได้แก่แบบสอบถามเพื่อการวิจัย (Questionnaire) สถิติที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยค่าร้อยละ ค่ามัชฌิมเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเบ้ค่าความโด่งและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ผลการศึกษา พบว่า 1) พฤติกรรมการสื่อสารและประสิทธิผลของการสื่อสารภายในองค์กรของผู้ปฏิบัติงานสังกัดสำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก 2) ความพึงพอใจ ต่อการสื่อสารภายในองค์กรของผู้ปฏิบัติงานสังกัดสำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพาโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง 3) พฤติกรรมการสื่อสารภายในองค์กรของผู้ปฏิบัติงานสำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจต่อการสื่อสารภายในองค์กรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) พฤติกรรมการสื่อสารภายในองค์กรของผู้ปฏิบัติงานสำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา มีความสัมพันธ์ทางบวกกับ ประสิทธิผลของการสื่อสารภายในองค์กรอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 และ 5) ความพึงพอใจ ต่อการสื่อสารภายในองค์กรของผู้ปฏิบัติงานสำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา มีความสัมพันธ์ทางบวกกับประสิทธิผลของการสื่อสารภายในองค์กรอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 ข้อเสนอแนะจากการวิจัยได้แก่ผู้บังคับบัญชาควรสร้างจิตสำนึกในการทำงานและควรใช้ถ้อยคำ ในการสื่อสารกับผู้ปฏิบัติงานด้วยภาษาที่ชัดเจน เข้าใจง่าย ซึ่งจะส่งผลให้ประสิทธิภาพของการสื่อสารสูงขึ้น

ชัยมนตรี โยธาบริบาล (2557 : บทคัดย่อ) ศึกษา “การพัฒนา รูปแบบการสื่อสารในการขยาย ผลการท านาข้าวอินทรีย์ของกลุ่มเกษตรกรอินทรีย์บ้านสันทราย หมู่ที่ 6 เทศบาลตำบลลงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่” พบว่า การวิจัยเรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการสื่อสารในการขยายผลการ ท านาข้าวอินทรีย์ของกลุ่มเกษตรกรอินทรีย์บ้านสันทราย หมู่ที่ 6 เทศบาลตำบลลงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่” มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อศึกษาบริบทพื้นที่และวิธีการสื่อสารในการท านา ข้าวอินทรีย์ที่ประสบความสำเร็จในสมาชิก 7 ราย ของกลุ่มเกษตรกรอินทรีย์บ้านสันทราย (2) เพื่อ วิเคราะห์เงื่อนไข ปัจจัยความสำเร็จและสภาพปัญหาของการสื่อสารในการทำนาข้าวอินทรีย์ของกลุ่ม 46 เกษตรอินทรีย์บ้านสันทราย และ (3) เพื่อพัฒนารูปแบบการสื่อสารที่เหมาะสมของการขยายผลการท านาข้าวอินทรีย์ภายในกลุ่มเกษตรกรอินทรีย์บ้านสันทราย ผู้ที่ให้ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ คือ กลุ่มสมาชิก เกษตรอินทรีย์บ้านสันทรายที่ประสบความสำเร็จในการทำนาข้าวอินทรีย์ จำนวน 7 ราย และกลุ่ม สมาชิกเกษตรกรอินทรีย์บ้านสันทรายที่เริ่มกระบวนการปรับเปลี่ยน แต่มีข้อจ ากัดในการเรียนรู้และ ปรับเปลี่ยนในการท านาข้าวอินทรีย์จำนวน 13 ราย ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการประชุม ระดมความคิดเห็น (Focus Group Discussion) การประชุม

กลุ่มย่อย สัมภาษณ์แบบมีแนวคำถาม สัมภาษณ์แบบเจาะลึก และการสังเกต การศึกษาพบว่า เจาะใจปัจจัยความสำเร็จ และสภาพปัญหาของการสื่อสาร คือ ความเชื่อถือใน ผู้นำการเปลี่ยนแปลง ผู้นำทางด้านความคิด และเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเกษตรกรอินทรีย์บ้านสันทราย ระบบความสัมพันธ์ที่สะท้อนผ่านแบบแผนภายในกลุ่มสมาชิกเกษตรกรอินทรีย์บ้านสันทราย คือ ระบบ เครือญาติ ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญในกระบวนการยอมรับ โดยมี ความคุ้มค่า คุ้มทุน ผ่านความเป็นจริงของ การปฏิบัติในการท านาข้าวอินทรีย์ ที่การสื่อสารต้องชี้ให้เห็นถึง ห่วงโซ่การผลิตในการทำนาข้าวอินทรีย์ ทั้งระบบ เกิดเป็นรูปธรรมในรูปแบบศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงของกลุ่มเกษตรกรอินทรีย์บ้านสัน ทราย ถือว่าเป็นเครื่องมือในการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสื่อสารในมิติของการเรียนรู้การ ปฏิบัติจริง ตลอดจนการจัดการพื้นที่เกษตรชุมชนเป็นแหล่งดูงานด้านเกษตรอินทรีย์ รวมทั้งมีเกษตรกร ตัวอย่างของกลุ่มเกษตรกรอินทรีย์บ้านสันทรายที่ประสบความสำเร็จ ซึ่งเป็นต้นแบบ การพัฒนาเกษตร พอเพียง ถือว่ารูปแบบการสื่อสารที่สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน การพัฒนารูปแบบ การสื่อสารที่เหมาะสมของการขยายผลการทำนาข้าวอินทรีย์ภายในกลุ่ม เกษตรอินทรีย์บ้านสันทราย คือการ ให้ความสำคัญต่อกิจกรรมภายในกลุ่มฯ โดยเฉพาะกิจกรรมการ ประชุมประจ าศเดือน ที่มีการ น ประสพการณ์ จากความสำเร็จมาแลกเปลี่ยนร่วมกันพร้อมทั้งมีการ กำหนดแผนหรือเป้าหมายในการดำเนินงานร่วมกัน โดยเฉพาะการพัฒนาระบบตลาด และการชี้ให้เห็น คุณค่าของผลผลิตจากการท านาข้าวอินทรีย์

ระเบียบวิธีวิจัย

การจัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ วิชาภาษาไทยพื้นฐาน ของ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2/2566 ผู้วิจัย ได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) วิธีการสร้างเครื่องมือ 4) รูปแบบการวิจัย 5) การเก็บรวบรวมข้อมูล 6) การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากร : ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัย อาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ทั้งหมดจำนวน 85 คน

เครื่องมือ : การฝึกทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ ซึ่งลักษณะของการส่งสาร คือต้นทาง จะต้องส่งสารที่ได้รับไปถึงปลายทางด้วยวิธีการพูดในการสื่อสารและการวาดภาพ

วิธีการสร้างเครื่องมือ : สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

การจัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ วิชาภาษาไทยพื้นฐาน ของ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2/2566 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน

1.2 ศึกษาวิธีการจัดทำเกมการสื่อสาร สานสัมพันธ์ จากอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 1.3 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา
- 1.4 กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น
- 1.5 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์
- 1.6 ดำเนินการจัดทำเกมส่งสาร สานสัมพันธ์ ตามลำดับของจุดประสงค์การเรียนรู้ ลำดับเนื้อหาและโครงสร้างที่กำหนดไว้
- 1.7 นำเกมการส่งสาร สานสัมพันธ์ ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 1 คน พิจารณา
 - ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา
 1. นางสาวกฤติมา มะลิวัลย์ ตำแหน่ง หัวหน้าหมวดสามัญ
 - ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ
 1. นางสาววิศัลยา ทองทับ ตำแหน่ง หัวหน้าสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
- 1.8 ปรับปรุงเกมการส่งสาร สานสัมพันธ์ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
- 1.9 นำเกมการส่งสาร สานสัมพันธ์ ทดลองใช้
- 1.10 จัดทำเกมการส่งสาร สานสัมพันธ์ สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนต่อไป

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

การเก็บรวบรวมข้อมูล : 1. นำเข้าสู่บทเรียน วิชาภาษาไทยพื้นฐาน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre test)

3. ทำการสอนทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยนำเกมส่งสาร สานสัมพันธ์ มาให้นักเรียนได้เล่น

4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน

วิเคราะห์ข้อมูล : ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของการสื่อสาร เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

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

1.1 ค่าร้อยละ

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

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ

F แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย

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

เมื่อ μ แทนค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

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

เมื่อ σ แทนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x$ แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัว

N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน
วิชาจิตวิทยา เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรรณิ
ลี กิจวัณนะ, 2551 : 145-146)

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

เมื่อ D แทนผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

μY แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน

μX แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน

$\sum$ แทนผลรวม

ผลการดำเนินการวิจัย

การหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชา
ภาษาไทยพื้นฐาน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาค
เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 ในการดำเนินการเพื่อ

หาประสิทธิภาพของการฝึกทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมการส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งนักเรียนยังไม่เคยมีทักษะการสื่อสาร และสอบถามความคิดเห็นปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียน การพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมการส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ผลการทดสอบปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนฝึก ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนดังกล่าว สามารถทำคะแนนระหว่างเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.0 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 60.00 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนนเต็มเท่ากับ 10 คะแนน ปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.50 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 75.00 ดังนั้นประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมการส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ที่ใช้สำหรับทดสอบในขั้นตอนนี้จึงเท่ากับ 60.00/75.00 ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐานตามเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ที่นำมาทดลองใช้กับนักเรียน จำนวน 3 คนนี้ ยังมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอีก คะแนนผลการทดสอบดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนจากการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ของนักเรียน 3 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	6.00	60.00	60.00/75.00
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	7.50	75.00	

2. ผู้วิจัยนำสิ่งที่ค้นพบจากการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 3 คน มาทำการปรับปรุงแก้ไข โดยเฉพาะในเรื่องของเนื้อหา ได้จัดทำใหม่ ให้เหมาะสม ให้มีความง่ายขึ้นจากเดิม

3. ผู้วิจัยนำการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จากขั้นตอนที่ผ่านมา ไปทดลองใช้อีกครั้งหนึ่ง แต่ครั้งนี้ได้เพิ่มจำนวนนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองให้มากขึ้นแต่ยังเป็นกลุ่มขนาดเล็กอยู่ คือมีจำนวน 9 คน โดยดำเนินการเช่นเดียวกันกับที่ทำในครั้งแรก ผลปรากฏว่านักเรียนทั้ง 9 คน ทำคะแนนระหว่างเรียน ได้เฉลี่ยเท่ากับ 8.12 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.20 และทำคะแนนจากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เท่ากับ 8.55 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 85.55 ผลการทดลองครั้งนี้ถือว่าดีกว่า ในครั้งแรก ประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ตามเกณฑ์มาตรฐาน

เท่ากับ 81.20/85.55 จึงกล่าวได้ว่า การพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน ที่สร้างขึ้นในการทดลองครั้งนี้ มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่สามารถนำไปใช้สอนในวิชานี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงคะแนนจากการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมการส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน ของนักเรียน 9 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	8.12	81.20	81.20/85.55
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	8.55	85.55	

จากการดำเนินการเป็นขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหาของ วิชาภาษาไทยพื้นฐาน เพื่อนำมาจัดทำ และพัฒนาออกมาเป็นเกมส่งสาร สานสัมพันธ์ ประกอบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยผ่านการปรับปรุงแก้ไขหลายครั้งจากผู้วิจัย และผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อจนสามารถนำไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 โดยในครั้งแรกทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 3 คน หลังมีการปรับปรุงแก้ไข ได้นำไปทดลองกับนักเรียน กลุ่มเล็ก จำนวน 9 คน ซึ่งได้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ ที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้แล้ว แต่เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นสูงสุด ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุง อีกเล็กน้อย และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่จำนวน 20 คน ซึ่งได้ผลที่สอดคล้องกัน จึงกล่าวได้ว่าการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาเพื่อนำมาใช้ฝึกทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. การทดลองใช้การพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

ตารางที่ 3 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนทดสอบและหลังทดสอบโดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์

คะแนน	ร้อยละ	μ	σ
คะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะ	41.60	4.16	1.28
คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะ	83.20	8.32	1.14

จากตารางที่ 3 พบว่าคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะมีค่าเฉลี่ย 4.16 ($\sigma = 1.28$) คิดเป็นร้อยละ 41.60 ส่วนคะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะมีค่าเฉลี่ย 8.32 ($\sigma = 1.14$) คิดเป็นร้อยละ 83.20

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

คะแนน	μ	D
คะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะ	4.16	4.16
คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะ	8.32	

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนทดสอบหลังการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะอยู่ 4.16 คะแนน นั่นคือ คะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังพัฒนาทักษะสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนพัฒนาทักษะซึ่งเป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

ผู้วิจัยได้สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ในด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบเกมส่งสาร สานสัมพันธ์ และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	σ	ความหมาย
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.11	0.63	มาก
1.2 เนื้อหา มีความเข้าใจง่าย	4.13	0.53	มาก
2. ด้านการออกแบบเกมส่งสาร สานสัมพันธ์			
2.1 สีสนับัตรโจทย์มีความน่าสนใจ	3.83	0.68	มาก
2.2 โจทย์มีความหลากหลาย	3.89	0.73	มาก
2.3 มีรูปแบบการเล่นที่น่าสนใจ	3.95	0.63	มาก
3. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์			
3.1 เพิ่มความเข้าใจให้กับนักเรียน	4.76	0.81	มากที่สุด
3.2 นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.81	0.59	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.21	0.65	มาก

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน จำนวน 20 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.21 ($\sigma = 0.65$)

สรุปผลการวิจัย

สรุปผล

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
2. การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน พบว่า คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะ
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

การพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ 1.ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน พบว่า มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ และได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมาทดลองใช้จริง มีความถูกต้องทันสมัย มีเนื้อหาสาระครบถ้วน มีความต่อเนื่อง มีความกระชับรัดกุม และชัดเจนอีกทั้งนักเรียนยังได้รับคำแนะนำวิธีการเรียนรู้จากครูผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ถูกต้องตามขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับ สุริพร คลังพระศรี และ กุลธิดา ภูมิเหล่าแจ้ง (บทคัดย่อ : 2562) เรื่องการพัฒนารูปแบบการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการประชาสัมพันธ์การจัดการการท่องเที่ยวของชุมชนแกดดา อำเภอกะกาด จังหวัดมหาสารคาม” คณะผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการ รับรู้การจัดการการท่องเที่ยวที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ของชุมชนแกดดา อำเภอกะกาด จังหวัด มหาสารคาม และเพื่อศึกษาช่องทางการรับรู้ข่าวสารและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการจัดการการท่องเที่ยวของชุมชนแกดดา อำเภอกะกาด จังหวัดมหาสารคาม เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยการสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่ม ตัวอย่างจากนักท่องเที่ยว จำนวน 346 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม โดยมีลักษณะ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า นักท่องเที่ยวรับรู้การจัดการท่องเที่ยวที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ของชุมชนแกดดา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$) เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ได้แก่ ด้าน สถานที่ท่องเที่ยว ($\bar{X} = 4.58$) คือ สะพานไม้แกดดา ร่องลงมา ได้แก่ ด้านข้อมูลข่าวสาร ($\bar{X} = 4.53$) และ ด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว คือ กิจกรรมดูนก ดูเปิดน้ำ ดูปลา ดูหิ่งห้อย และด้านความปลอดภัย ($\bar{X} = 4.50$) ตามลำดับ ด้านช่องทางการรับรู้

และความพึงพอใจต่อสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการจัดการการท่องเที่ยวของชุมชน พบว่า นักท่องเที่ยวมีช่องทางการรับรู้และความพึงพอใจต่อสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการจัดการการท่องเที่ยวของชุมชนแตกต่างกัน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($X = 4.49$) เรียงล าดับ ค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ได้แก่ จากสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น เว็บไซต์ รีวิวจากพันทิป Facebook ($X = 4.56$) รองลงมา จากสื่อวิทยุ โทรทัศน์ ($X = 4.52$) และ จากสื่อบุคคล เช่น คำบอก เล่าของญาติ เพื่อน และแฟน ($X = 4.51$) ตามล าดับ ข้อมูลข้อเสนอแนะการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการประชาสัมพันธ์การจัดการการท่องเที่ยวของชุมชนแ ก ด า พบว่า นักท่องเที่ยวเห็นว่าควรสนับสนุนให้เพิ่มเยาวชนในพื้นที่ ท าน้ำที่ในการแนะนำให้ความรู้ เกี่ยวกับนักท่องเที่ยว ควรมีการโฆษณา ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวด้านวัฒนธรรมให้มากขึ้นและมี ความหลากหลายมากขึ้น และควรมีป้ายเตือนอันตรายที่ชัดเจนในเส้นทางขำรุดและมีการปรับปรุง ซ่อมแซมถนน

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน พบว่า คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะอยู่ 4.16 คะแนน ทั้งนี้เนื่องจากเกมส่งสาร สานสัมพันธ์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้มีศึกษาค้นคว้า และผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความสอดคล้องในการนำเกมวงล้อเสี่ยงทาย ไปใช้เป็นการเรียนรู้ที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายมีเนื้อหาที่ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนทดสอบสูงขึ้น

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำเกมส่งสาร สานสัมพันธ์ ไปใช้
 - 1.1 เพิ่มเวลาในการเล่นให้มากขึ้น
 - 1.2 สามารถนำไปพัฒนาการเรียนกับนักเรียน ในรายวิชาอื่น ๆ ได้
2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป
 - 2.1 สามารถปรับข้อมูลเนื้อหาให้มีเนื้อหาแบบยาว ๆ
 - 2.2. เพิ่มทีมในการแข่งขันให้มากขึ้น

บรรณานุกรม

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. 2556. ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ.

สืบค้นเมื่อวันที่ 16 กันยายน 2566, จาก <http://www.sasana.ac.th>

การสื่อสาร

https://gened2.cmru.ac.th/ge_learning/src/gen1202/GEN1202C3.pdf

สุรีพร คลังพระศรี และ กุลธิดา ภูมิเหล่าแจ้ง (บทคัดย่อ : 2562) เรื่องการพัฒนารูปแบบการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการประชาสัมพันธ์การจัดการการ ท่องเที่ยวของชุมชนแกดดา อำเภอแกดดา จังหวัดมหาสารคาม
ธีร ชัยสุทธ (บทคัดย่อ : 2564) เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการสื่อสารความพึงพอใจต่อการสื่อสารและประสิทธิผล ของการสื่อสารภายในองค์กรของผู้ปฏิบัติงานสังกัดสำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

ชัยมนตรี โยธาภิบาล (2557 : บทคัดย่อ) ศึกษา “การพัฒนารูปแบบการสื่อสารในการขยาย ผลการทำนาข้าวอินทรีย์ของกลุ่มเกษตรกรอินทรีย์บ้านสันทราย หมู่ที่ 6 เทศบาลตำบลลวงเหนือ อำเภอ ดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่