

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาทักษะ การจัดแสดงสินค้า เรื่อง การออกแบบนิทรรศการ จัดแสดงสินค้า โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรม Canva ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567
ชื่อผู้วิจัย	ธณัฐดา ยิมิน
ตำแหน่ง	ครูผู้สอนสาขาการตลาด
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏราชชนครินทร์
สถานศึกษาที่ติดต่อ	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	พ.ศ. 2567
ประเภทงานวิจัย	ประเภทที่ 1 วิจัยการเรียนการสอน (ชั้นเรียน)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องรูปแบบการขายออนไลน์ โดยใช้การเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้นปีที่ 2 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนในใช้การเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) Facebook 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) Facebook เรื่องรูปแบบการขายออนไลน์ ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด วิชาการจัดแสดงสินค้า วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวน 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบก่อนและหลังการเรียน วิชาการขายออนไลน์ เรื่องรูปแบบการขายออนไลน์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการขายออนไลน์ เรื่อง รูปแบบการขายออนไลน์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) Facebook ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 5 ($\sigma=1.19$) ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.25 ($\sigma=0.72$)

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาการขายออนไลน์ เรื่องรูปแบบการขายออนไลน์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ที่ใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) Facebook พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาการขายออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.25

3.ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์(Social Media) Facebook วิชา การขายออนไลน์ เรื่องรูปแบบการขายออนไลน์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในประเทศไทยงานจัดแสดงสินค้า หรือ งานนิทรรศการ ถือว่าได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง เนื่องจากประเทศไทยมีชื่อเสียงในหลาย ๆ ด้านไม่ว่าจะเป็น สถานที่สวยงาม อาหารที่อร่อย ดังนั้น ประเทศไทยจึงมีการสนับสนุนการจัดงานแสดงสินค้าภายในประเทศไทยให้มากที่สุด โดยการจัดงานใน แต่ละครั้งจะนำรายได้เข้ามาในประเทศเป็นจํานวนมหาศาลและธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมไมซ์ ก็คือ โรงแรม ร้านอาหาร ร้านค้า การขนส่ง และอื่น ๆ โดยสถานที่จัดแสดงสินค้าขนาดใหญ่ในที่นี้ที่มี การจัดงานแสดงสินค้าอยู่บ่อยครั้งในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลนั้นมีงาน จัดแสดงสินค้าใหญ่ๆ อยู่ 3 ดังนี้1) ศูนย์แสดงสินค้าและการประชุม อิมแพ็คเมืองทองธานี2) ศูนย์ประชุมไบเทคบาง3) รอยัล พารากอน ฮอลล์(Royal Paragon Hall)

จากสถานการณ์ข้างต้นทางวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนรู้เป็นแบบผสมผสานการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)ร่วมกับโปรแกรม Canva ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดแม้จะเป็นการเรียนในระบบรูปแบบ on-อีกทั้งเพื่อสอดคล้องกับการจัดการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ 2562 (หน้า 3 , 2562) สามารถจัดการเรียนการสอนได้หลากหลาย รูปแบบ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในวิธีการและการดำเนินงาน มีทักษะการปฏิบัติงาน ในทุกๆด้าน โดยเฉพาะการจัดการการศึกษา ซึ่งต้องประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะไปสู่บริบทใหม่ ซึ่งผู้สอนจะประสบปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่นักศึกษาขาดความสนใจใฝ่ที่จะศึกษาครูผู้สอนจะถ่ายทอดความรู้ใช้วิธีการบรรยายหรืออธิบายสอนให้นักศึกษา และนักศึกษาจะไม่ให้ความร่วมมือในการเรียนการสอนจึงส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายให้ผู้วิจัยสนใจในการทำวิจัยเรื่อง และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่าเกณฑ์

จากสภาพปัญหาดังกล่าวนี้นี้ชี้ให้เห็นว่าปัญหาในการจัดการเรียนการสอนควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้การเรียนวิชาการจัดแสดงสินค้า เรื่อง การออกแบบนิทรรศการจัดแสดงสินค้า เพื่อให้สัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน แนวทางการแก้ปัญหา คือการพัฒนาทักษะ การจัดแสดงสินค้า โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ โปรแกรม Canva ซึ่งเป็นการนำโปรแกรมสำเร็จรูป มาบูรณาการกับกิจกรรมการเรียนรู้ โดยประกอบด้วย 5 กิจกรรม คือ1. กิจกรรมทำทนายความรู้ 2. กิจกรรมสร้างความรู้ 3.กิจกรรมสื่อสารแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ 4.กิจกรรมนำเสนอองค์ความรู้ 5.กิจกรรมประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ของการศึกษาไทย 4.0 (อัญญาณี สุมนและดร.อุทิศ บำรุงชีพ:2561) ซึ่งจะทำให้นักเรียน เกิดความสนใจ ทำทนายความสามารถของตนเอง ให้คิดเอง ทำเอง และสามารถแก้ปัญหาของตนเองได้ เรียนรู้สิ่งใหม่ที่เกิดประโยชน์ต่อตนเอง สามารถร่วมปฏิบัติงานกับผู้อื่นได้ (เจนจิรา เงินจันทร์: 2561)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ โปรแกรมสำเร็จรูป Canva วิชาการจัดแสดงสินค้า ของนักเรียนปวช.3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดแสดงสินค้า เรื่อง การออกแบบนิทรรศการจัดแสดงสินค้า ที่ได้รับการสอนแบบธรรมดากับการสอนโดยใช้จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการใช้ โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่สอนโดยใช้จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการใช้ โปรแกรมสำเร็จรูป Canva วิชาการจัดแสดงสินค้า เรื่อง การออกแบบนิทรรศการจัดแสดงสินค้า

ขอบเขตของการวิจัย

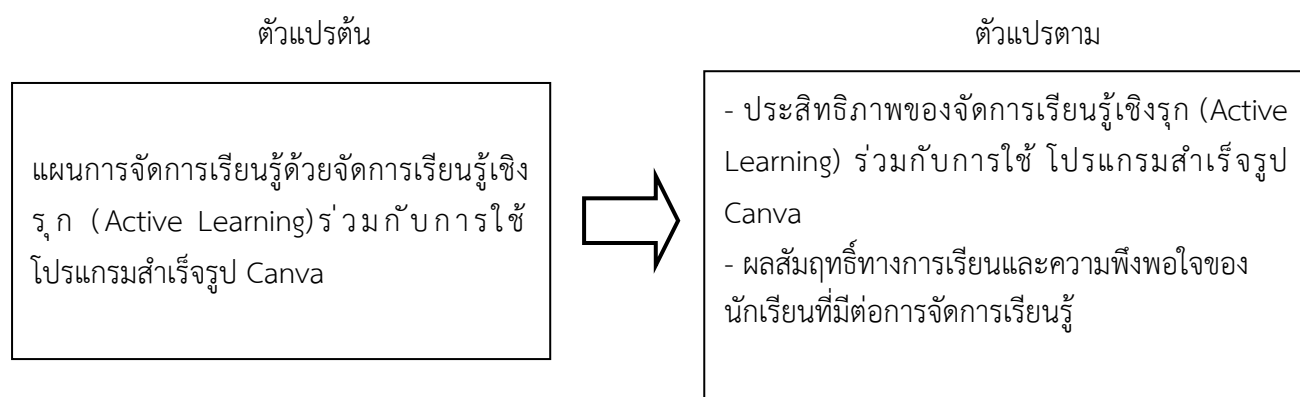
1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น ชั้นปีที่ 3 สาขา การตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจที่เรียนวิชาการขายจัดแสดงสินค้า ปีการศึกษา 2567 ทั้งหมด จำนวน 10 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการใช้ โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดแสดงสินค้า เรื่อง การออกแบบนิทรรศการจัดแสดงสินค้า และความพึงพอใจของผู้เรียน

กรอบแนวความคิด



นิยามคำศัพท์

การจัดแสดงสินค้า หมายถึง กิจกรรมทางการตลาด ที่หลายๆ องค์กรใช้ เป็นเครื่องมือ ในการช่วย ประชาสัมพันธ์ สินค้าและบริการ งานแสดงสินค้า เป็นเครื่องมือทางการตลาด แบบพบผู้บริโภคโดยตรง ปัจจัยหลัก ที่ทำให้งานแสดงสินค้า เป็นเครื่องมือในการสื่อสารทางการตลาด ที่มีประสิทธิภาพ คือ การให้ผู้บริโภคมีส่วนร่วมในการนำเสนอ หรือสาธิตผลิตภัณฑ์ การสอบถามข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับสินค้านั้นๆ จะทำให้เกิดประสิทธิผลสูงสุด

การเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง แนวการจัดการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานจากทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน สร้างองค์ความรู้ จัดระบบการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เกิดกระบวนการคิดในระดับสูง การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ได้อภิปรายความรู้ และมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ร่วมกัน

การพัฒนา หมายถึง การปรับปรุงและการเปลี่ยนแปลงด้านผลการเรียนในรายวิชาการขายออนไลน์ ในการประกอบอาชีพต่อไป

โปรแกรม Canva หมายถึง โปรแกรมสำหรับรูปที่ใช้งานบนเว็บไซต์ ช่วยเรื่องของการดีไซน์งานต่างๆ เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ สำหรับนักออกแบบงานกราฟิกหรือคนทั่วไป ยกตัวอย่างเช่น งานโฆษณา ทำโปสเตอร์ งาน Present ภาพสำหรับโซเชียลมีเดียหรือ Content บนรูปภาพ โดย Canva สามารถใช้งานผ่าน Application บนมือถือหรือจะใช้งานผ่านเว็บไซต์

บทที่ 2 : แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวคิด/ทฤษฎีและศึกษาเอกสาร/งานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

รูปแบบการสอน การปรับเนื้อหาวิชา การบ้าน การสอบ ทาวิธีการรูปแบบไหนที่จะเหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละวัย การจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** สามารถสร้างให้เกิดขึ้นในการเรียนออนไลน์ได้ รวมทั้งสามารถใช้ได้กับผู้เรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ โดยนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นตัวช่วยสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ของผู้เรียนให้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลที่สุด โดยผสมผสานทั้งการเรียนออนไลน์และออฟไลน์ร่วมกัน ภายใต้รูปแบบที่เกิดจากความคิดเห็นร่วมกันของผู้สอน

เทคโนโลยีการศึกษาช่วยเสริมกิจกรรมระหว่างการสอน ระหว่างเรียนต้องหากิจกรรมให้ผู้เรียนรู้สึกสนุก เพิ่มความสนใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนถามข้อสงสัยมากขึ้น แบ่งการวิดีโอคอลเป็นกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อยในการส่งงานหรือการนำเสนองาน ส่วนวิชาที่เป็นโครงงานที่ต้องมีการติดตาม ก็จะมีการกำหนดระยะเวลาในการนัดหมายออนไลน์เป็นกลุ่ม

การใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีในการสอน ผู้สอนอาจต้องเรียนรู้ทักษะการใช้อุปกรณ์การสอนให้คล่องแคล่วเพื่อให้ไม่สะดุดขณะไลฟ์สอน สิ่งสำคัญที่ผู้สอนต้องนึกถึง คือ วัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน สิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับผู้เรียนที่จะต้องเรียนรู้และนำเครื่องมือต่าง ๆ มาประยุกต์กับการสอน ศึกษาคู่มือการสร้าง Micro-Videos จาก Presentation Files ได้ที่ **Micro-Videos for Online Teaching Guide** และเทคนิคการสร้างกระดานไวท์บอร์ดออนไลน์ได้ที่ **Online Whiteboard Guide** (สืบค้นเมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2565,จาก <https://www.ets.kmutt.ac.th/post/new-normal-in-thai-education>)

วิธีการใช้งาน Canva สามารถใช้งานได้ 2 รูปแบบ

- 1) ผ่านแอปพลิเคชัน Canva
- 2) ผ่านเว็บไซต์ www.canva.com ผู้ใช้สามารถยืนยันลงทะเบียนการใช้งาน ผ่าน Google mail (Gmail), Facebook หรือ Email อื่นๆ ทั้งนี้ สามารถศึกษาการใช้งานเพิ่มเติม ได้ที่คู่มือการใช้งาน Canva

สรุปได้ว่า Canva เป็นแพลตฟอร์มที่มีความทันสมัย ออกแบบได้หลากหลาย ใช้งานง่าย และประหยัดเวลาในการทำงาน สามารถนำมาปรับปรุง สร้างกิจกรรม ทำงานให้กับนักเรียนได้ และที่สำคัญ คุณครูสามารถนำมาใช้กับการเรียนการสอนของนักเรียนได้ เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ด้านเทคโนโลยี สามารถออกแบบและนำเสนอความคิดผ่านแอปพลิเคชัน Canva ได้มีความรู้อันเกิดจากการจัดการสภาพแวดล้อมสังคมแห่ง การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องไร้ขีดจำกัดในเรื่องเวลาและสถานที่ ในการที่จะเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถสร้างความเข้าใจ สร้างแนวคิดเรื่องที่จะเรียนรู้ได้อย่างชัดเจนมี ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต สอดคล้องกับความจำเป็นรอบด้านของศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะที่ต้องพัฒนาให้กับผู้เรียนในยุคดิจิทัลอย่างต่อเนื่องและยั่งยืนเพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม (สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2565,จากharuthai_kdefault.groups.name.manager%23%23,+สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่+21)

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถตอบโจทย์ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติเพราะเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนมากกว่าเนื้อหาวิชาที่เรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นการเรียนรู้ตามสภาพจริงที่มีครูผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ เป็นผู้กระตุ้นผู้เรียนหรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง ดังนั้นจะกล่าวได้ว่าเป็นว่าคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ (รัศมี ศรีนนท์, 2561)

การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะความคิดระดับสูงอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินข้อมูลในสถานการณ์ใหม่ได้ดีในที่สุดจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจนสามารถขึ้นตาลอดชีวิตในฐานะผู้ฝึกฝนการเรียนรู้ ธรรมชาติของการเรียนรู้แบบ Active Learning ประกอบด้วยลักษณะสำคัญต่อไปนี้

1. เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งลดการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนสู่ผู้เรียนให้น้อยลงและพัฒนา ทักษะให้เกิดกับผู้เรียน
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนโดยลงมือกระทำมากกว่านั่งฟังเพียงอย่างเดียว
3. ผู้เรียนมีส่วนในกิจกรรมเช่น อ่าน อภิปรายและเขียน
4. เน้นการสำรวจเจตคติและคุณค่าที่มีอยู่ในผู้เรียน
5. ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดระดับสูงในการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินผลการนำไปใช้
6. ทั้งผู้เรียนและผู้สอนรับข้อมูลย้อนกลับจากการสะท้อนความคิดได้อย่างรวดเร็ว

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กวิสรา อุดมผล (2565: บทคัดย่อ)) ศึกษาการพัฒนาการจัดนิทรรศการมีชีวิตที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล ด้านการรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล ผลการศึกษาพบว่า 1)ผลการประเมินประสิทธิภาพแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมการเรียนรู้เชิงรุกจากผู้เชี่ยวชาญมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ก่อนและหลังเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก พบว่าคะแนนก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$ 10.10 ,S.D =1.97) คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ 16.90 ,S.D =1.32) แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 3.ผลการประเมินผลงานของผู้เรียน จากกการเรียนด้วยการสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก อยู่ระดับมาก ($\bar{X}$ 4.50 ,S.D =0.5)

กัณตภณ พาหุมนันโต (2560: บทคัดย่อ)) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัติ เรื่องการใช้โปรแกรมนำเสนอ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนแบบชี้แนะร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนโดยวิธีสอนแบบชี้แนะร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 21.27 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.94 หลังเรียนมีค่าเท่ากับ 25.53 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.82 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ทักษะการปฏิบัติของนักเรียนหลังจากใช้วิธีสอนแบบชี้แนะร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

กวิสรา อับดุลลาตีฟ (2563: บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การเสริมแอปพลิเคชันการเรียนการสอนเชิงรุก สำหรับภูเก็ลคลาสรูมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพด้านสมรรถนะของนักศึกษาอาชีวศึกษา วิทยาลัยการอาชีพปัตตานี ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.66 กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.77 จึงสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลอง สูงกว่าผู้เรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ผลการประเมินสมรรถนะระหว่างการจัดการสอนเชิงรุก พบว่าภาพรวมของการประเมินสมรรถนะโดยใช้การเสริมแอปพลิเคชันการเรียนการสอนเชิงรุก สำหรับภูเก็ลคลาสรูมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพด้านสมรรถนะของนักศึกษาอาชีวศึกษา เกณฑ์อยู่ในระดับดีมาก มีค่าร้อยละเท่ากับ 91-24 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าทักษะด้านความร่วมมือและการทำงานเป็นทีม (Collaboration and teamwork) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ด้านซอฟต์แวร์ที่หลากหลาย เพื่อการเข้าถึงและเผยแพร่ข้อมูลได้ มีค่าร้อยละเท่ากับ 89.52 ตามลำดับ

บทที่ 3 : ระเบียบวิธีวิจัย

การจัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาเทคนิคการขายออนไลน์ในยุค New Normal เรื่อง รูปแบบการขาย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) Facebook ของ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2564 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) วิธีการสร้างเครื่องมือ 4) รูปแบบการวิจัย 5) การเก็บรวบรวมข้อมูล 6) การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด ที่เรียนวิชาการขายออนไลน์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 วิทยาลัยอาชีวศึกษา สาธิตบริหารธุรกิจ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 และสามารถระบุจำนวนที่แน่นอนได้ จึงเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง ในการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาดที่เรียนวิชาการขายออนไลน์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ จำนวนประชากรทั้งหมด 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ที่สอนแบบธรรมดา
2. แบบทดสอบหลังการเรียนรู้ ที่สอนโดยใช้จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรมสำเร็จรูป Canva
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการขายออนไลน์ รูปแบบการขายออนไลน์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรมสำเร็จรูป Canva
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรมสำเร็จรูป Canva

วิชาการขายออนไลน์ เรื่องรูปแบบการขายออนไลน์ 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

สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การพัฒนาทักษะ การจัดแสดงสินค้า เรื่อง การจัดนิทรรศการการจัดแสดงสินค้า โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรมสำเร็จรูป Canva

ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้นปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.1. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) พุทธศักราช 2556 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

1.2. ศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์(Social Media) Facebook จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3. วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

1.4. กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1.5. กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.6. สร้างแบบทดสอบก่อนและหลัง จัดการเรียนรู้โดยใช้ จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรมสำเร็จรูป Canva ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบก่อนการเรียนรู้แบบธรรมดาจำนวน 10 ข้อ และสร้างแบบทดสอบหลังการเรียนรู้ โดยใช้ จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 10 ข้อ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์เป็นรายข้อ

1.7. นำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาพิจารณา จำนวน 3 ท่าน

1) อาจารย์เมทินี อิมามี

2) อาจารย์ยุพา ไทยพิทักษ์

3) ว่าที่ ร.ต ภาณุพงศ์ บุสมาน

1.8 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9. จัดทำแบบทดสอบให้สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในงานผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1. ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาหลักการขาย

2.2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3. วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการสอน

2.4. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์

2.5. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณา เพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.7 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก(r)โดยพิจารณาว่าข้อใดที่นักเรียนตอบถูกมากตัดออกข้อใดที่นักเรียนตอบถูกน้อยตัดออก

2.8 นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจนักเรียนที่มีต่อสื่อวีดิโอสื่อการสอน เรื่อง การเลือกใช้ Selection ให้เหมาะสมกับงาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารตำรา แนวคิด ทฤษฎี บทความทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.2 กำหนดลักษณะของข้อคำถามตามขอบเขตเนื้อหาตามกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.3 สร้างแบบสอบถามฉบับร่าง

3.4 นำแบบสอบถามฉบับร่างที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ นำในการปรับปรุง

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 8 คน นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อเก็บข้อมูลต่อไป

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

	O_1	X	O_2
O_1	=	การทดสอบก่อนเรียน	
X	=	การเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอน	
O_2	=	การทดสอบหลังเรียน	

วิธีดำเนินการทดลอง

1.ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์(Social Media) Facebook เรื่องรูปแบบการขายออนไลน์ ในวิชาการขายออนไลน์ ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยดำเนินการดังนี้

1.1 ให้นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของวิชาการขายออนไลน์

1.2 ให้นักเรียนเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง รูปแบบการขายออนไลน์

1.3 ให้นักเรียนเข้ากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)ร่วมกับ โปรแกรมสำเร็จรูป Canva

โดยครูกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ 1. กิจกรรมท้าทายความรู้ 2. กิจกรรมสร้างความรู้ 3. กิจกรรมสื่อสารแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ 4. กิจกรรมนำเสนอองค์ความรู้ 5. กิจกรรมประเมินผลการเรียนรู้ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) Facebook มาเป็นส่วนในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักศึกษามีความสนุกสนานในการเรียนรู้ โดยการพูดนำเสนอขายสินค้าออนไลน์ผ่าน Facebook

1.4 ครูให้นักศึกษาช่วยกันวิเคราะห์การทำกิจกรรมร่วมกันละครูคอยชี้แนะแนวทางแก้ไขเมื่อนักศึกษาทำผิดเพื่อให้แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ

1.5 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ

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

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

การวิเคราะห์ข้อมูล

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

2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) Facebook เรื่อง รูปแบบการขายออนไลน์ 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) ดังนี้

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

4. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน วิชา การจัดแสดงสินค้า เรื่อง ออกแบบนิทรรศการ ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรมสำเร็จรูป Canva โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรณี ลีกิจวัฒน์, 2551 : 145 - 146)

บทที่ 4 : ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาประสิทธิภาพของการออกแบบการจัดนิทรรศการ แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรมสำเร็จรูป Canva เรื่อง การจัดแสดงสินค้า ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ในการดำเนินการเพื่อหาประสิทธิภาพของการแผนพัฒนาการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรมสำเร็จรูป Canva เรื่อง การ วิชาการจัดแสดงสินค้า ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาขาสุนทรียกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 แต่ยังไม่เคยเรียนวิชา การจัดแสดงสินค้ามาก่อน และไม่ได้ถูกเลือกให้

เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง จำนวน 5 คน โดยเป็นนักเรียน ที่มีผลการเรียน ปานกลาง ทั้งนี้เพื่อสังเกต ปฏิกริยา และสอบถามความคิดเห็นปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียนด้วยบทเรียนที่ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง การออกแบบการจัดนิทรรศการ ร่วมกับโปรแกรมสำเร็จรูป Canva เป็นต้น ผล การทดลองปรากฏว่า นักเรียน ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียน ดังกล่าว สามารถทำคะแนนระหว่างเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.2 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 72.00 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนน เต็มเท่ากับ 10 คะแนน ปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.4 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 84.00 ดังนั้นประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง รูปแบบการขายออนไลน์ ที่ใช้สำหรับทดสอบในขั้นตอนนี้จึงเท่ากับ $72.00/84.00$ ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐาน ตามเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รูปแบบการขายออนไลน์ ด้วยแผนการจัดรู้เรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับสื่อโปรแกรมสำเร็จรูป Canva ที่นำมาทดลองใช้กับนักเรียน จำนวน 5 คนนี้ยังมี ประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอีก คะแนนผลการทดสอบ

3. ผู้วิจัยนำแผนการจัดกาเรียนรู้ วิชา การจัดแสดงสินค้า เรื่อง การจัดนิทรรศการ ด้วยการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรมสำเร็จรูป Canva ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จากขั้นตอนที่ ผ่านมา ไปทดลองใช้อีกครั้งหนึ่ง แต่ครั้งนี้ได้เพิ่มจำนวนนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชา การตลาด ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 แต่ยังไม่เคยเรียน วิชา การจัดแสดงสินค้า มาก่อนและไม่ได้ถูกเลือกให้ เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองให้ มากขึ้นแต่ยังเป็นกลุ่มขนาดเล็กอยู่ คือมีจำนวน 10 คน โดยดำเนินการเช่นเดียวกันกับที่ทำในครั้งแรก ผลปรากฏ ว่านักเรียนทั้ง 10 คน ทำคะแนนระหว่างเรียน ได้เฉลี่ยเท่ากับ 8.00 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.00 และทำ คะแนนจากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 8.80 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 88.00 ผลการทดลอง ครั้งนี้ถือว่าดีกว่า ในครั้งแรก ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ออกแบบนิทรรศการ ด้วยการ จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรมสำเร็จรูป Canva ตามเกณฑ์มาตรฐานเท่ากับ $80.00/88.00$ จึงกล่าวได้ว่า ในการทดลองครั้งนี้ มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่สามารถ นำไปใช้สอนในวิชานี้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด และคะแนนผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการ เรียนรู้โดยใช้จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรมสำเร็จรูป Canva วิชา การจัดแสดงสินค้า เรื่อง ออกแบบการจัดนิทรรศการจัดแสดงสินค้า ของนักเรียน 10 คน

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

จากการดำเนินการเป็นขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหาของ วิชา การจัดแสดงสินค้า เพื่อนำมาจัดทำและ พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ออกแบบการจัดนิทรรศการจัดแสดงสินค้า ด้วยจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรมสำเร็จรูป Canva โดยผ่านการปรับปรุงแก้ไขหลายครั้งจากผู้วิจัย และผู้เชี่ยวชาญ ทั้งด้านเนื้อหาและด้านรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้จนสามารถนำไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่ กำหนดไว้คือ 80/80 โดยในครั้งแรกทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 5 คน หลังมีการปรับปรุงแก้ไข ได้นำไปทดลองกับ

นักเรียน กลุ่มเล็ก จำนวน 10 คน ซึ่งได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้แล้ว แต่เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นสูงสุด ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุง อีกเล็กน้อย และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่จำนวน 20 คน ซึ่งได้ผลที่สอดคล้องกัน จึงกล่าวได้ว่าแผนการจัดการเรียนจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรมสำเร็จรูป Canva สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาการจัดแสดงสินค้า เรื่องการออกแบบการจัดแสดงสินค้า ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โดยจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรมสำเร็จรูป Canva

คะแนน	ร้อยละ	μ	σ
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	52.00	5.20	1.44
คะแนนทดสอบหลังเรียน	88.00	8.80	0.66

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 5 ($\sigma = 1.19$) คิดเป็นร้อยละ 50 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.25 ($\sigma = 0.70$) คิดเป็นร้อยละ 92.50 (ตารางภาคผนวกที่ 1, 2)

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาการจัดแสดงสินค้า เรื่อง ออกแบบการจัดนิทรรศการการจัดแสดงสินค้า ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาการตลาด โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) Facebook

คะแนน	μ	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	5	
		4.25
คะแนนทดสอบหลังเรียน	9.25	

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาการจัดแสดงสินค้า มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.25 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนเป็นจริง

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การจัดการจัดแสดงสินค้า โดยใช้จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรม Canva เรื่อง ออกแบบการจัดนิทรรศการ ในวิชาการจัดแสดงสินค้า ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ในภาคเรียนที่1 ปีการศึกษา 2567

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	σ	ความหมาย
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 ถูกต้องตามหลักวิชาการ	4.13	0.60	ดีมาก
1.2 ตรงตามจุดประสงค์รายวิชา	4.77	0.42	ดีมาก
1.3 ทันสมัยต่อปัจจุบัน	4.90	0.30	ดีมาก
2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
2.1 ใช้โปรแกรม Canva ในการทำกิจกรรมได้อย่างรวดเร็ว	4.88	0.33	ดีมาก
2.1 บรรยากาศในการเรียนมีความสนุกสนาน กระตุ้นให้เกิดความสนใจ	4.73	0.43	ดีมาก
2.3 ครูผู้สอนใช้วิธีการสอนหลากหลายทันสมัย ดึงดูดอยู่ตลอดเวลา	4.88	0.33	ดีมาก
3. ด้านเวลา			
3.1 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหา	4.13	0.40	ดีมาก
รวม	4.63	0.17	ดีมาก

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรม Canva เรื่อง ออกแบบการจัดนิทรรศการ ในวิชาการจัดแสดงสินค้า ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

จำนวน 20 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.63 ($\sigma = 0.17$)

สรุปผลการวิจัย

1.แผนการจัดการเรียนรู้วิชาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์(Social โปรแกรม Canva พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาการขายออนไลน์ เรื่อง รูปแบบการขายออนไลน์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ที่ใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์(Social Media) Facebook พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาการขายออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.25

3.ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรม Canva วิชาการจัดแสดงสินค้า เรื่อง ออกแบบการจัดแสดงสินค้า พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย การพัฒนาทักษะการจัดแสดงสินค้า เรื่อง ออกแบบนิทรรศการจัดแสดงสินค้า โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับโปรแกรม Canva ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการจัดแสดงสินค้า เรื่อง ออกแบบนิทรรศการการจัดแสดงสินค้า โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning ร่วมกับโปรแกรม Canva พบว่า มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ และได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมาทดลองใช้จริง มีความถูกต้องทันสมัย มีเนื้อหาสาระครบถ้วน มีความต่อเนื่อง มีความกระชับรัดกุม และชัดเจนอีกทั้งนักเรียนยังได้รับคำแนะนำวิธีการเรียนรู้จากครูผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ถูกต้องตามขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับ วรรณชร ไชยเดช, ก้องกาญจน์ วชิรพจน์ (2560 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกวิชาการออกแบบและการผลิตสื่อคอมพิวเตอร์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี พบว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุดและมีค่าประสิทธิภาพที่ เท่ากับ 83.25/87.56 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาการการจัดแสดงสินค้า เรื่อง ออกแบบนิทรรศการการจัดแสดงสินค้า ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning ร่วมกับออกแบบนิทรรศการการจัดแสดงสินค้า พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาการการจัดแสดงสินค้ามีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.25 คะแนน ทั้งนี้ เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) Facebook ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการใช้กิจกรรมต่างๆ มาช่วยในการจัดการเรียนการสอน โดยผ่านการพิจารณาและเห็นชอบของอาจารย์ผู้ตรวจสอบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ของ ดวงใจ สมภักดี (2560:บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกทางเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ สำหรับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

พบว่า นักศึกษาที่ผ่านการเรียนการสอนตามรูปแบบ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกทางเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อ การจัดการอาชีพ สำหรับหลักสูตรประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูงทางการบัญชี มีผลต่างของผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน เพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนการพัฒนายามี นัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} = 0.001$) โดยมีต่างของ คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นเท่ากับ 8.05คะแนน (95% CI: 7.06 – 9.04)

2.ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง หลักการขาย มีค่าเฉลี่ยในระดับ ดีมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล ได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สมิตตา พูลสุขเสริม (2559 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ของผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษา สันติราษฎร์ ในพระอุปถัมภ์ฯ ในด้านการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษา สันติราษฎร์ในพระอุปถัมภ์ฯ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยภาพรวมทั้งในด้านการจัดการเรียนรู้และด้านผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. จากการศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษาต่อไปดังนี้

1.1. การนำผลวิจัยไปใช้ ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันสรุปเนื้อหา พร้อมๆกับผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

1.2. ครูผู้สอนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมการทำกิจกรรมสื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน เพื่อพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียนและนำมาปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

2.1. การวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลร่วมกับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ

2.2. การวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเชิงรุกร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อพัฒนาทักษะที่สำคัญในยุคศตวรรษที่ 21

บรรณานุกรม

- กรรณิกา ปัญญาดี 2558. ผลการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา คอมพิวเตอร์ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- จุฑามาศ เพิ่มพูลเจริญยศ 2561. การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านห้องเรียนอัจฉริยะสำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลไทรโยค
- ดวงใจ สมภักดี 2560. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกทางเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการ อาชีพ สำหรับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
- แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้. สืบค้นเมื่อวันที่ 8 มกราคม 2564, จาก <http://www.acadmia.edu>
- รัศมี ศรีนนท์, อุดมกฤษฎี ศรีนนท์, วิภารัตน์ ยมดิษฐ์, กรรณิการ์ กิจนพเกียรติ 2561. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในยุคไทยแลนด์ 4.0 วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร; 9(2): 1-13 สืบค้นเมื่อวันที่ 8 มกราคม 2564, จาก C:/Users/Windows10-64-BIT/Desktop/193106-อื่น%20ๆ-576222-1-10-20190607%20(1).pdf
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2560-2579).
กรุงเทพฯ: พรักหวานกราฟฟิค จำกัด