



วารสาร สหวิทยาการศึกษา และพัฒนาสังคม

Interdisciplinary Journal of Education
and Social Development

ปีที่ 1 ฉบับที่ 4 กรกฎาคม - สิงหาคม 2568

วารสารสหวิทยาการศึกษาศึกษาและพัฒนาสังคม

(Interdisciplinary Journal of Education and Social Development)

ปีที่ 1 ฉบับที่ 4 กรกฎาคม – สิงหาคม 2568

วัตถุประสงค์

วารสารสหวิทยาการศึกษาศึกษาและพัฒนาสังคม เป็นวารสารในกลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าและเผยแพร่บทความวิจัยและบทความวิชาการแก่นักวิจัย นักวิชาการ คณาจารย์และนักศึกษา ในมิติเพื่อสนับสนุนการศึกษา การสอน การวิจัย รวมทั้งนักวิชาการและผู้สนใจ ในมิติทางด้านการศึกษา สังคมวิทยาและมนุษยวิทยา รวมทั้งสหวิทยาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เปิดรับบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

กำหนดออกวารสาร ทุก 6 เดือน (ปีละ 2 ฉบับ)

ฉบับที่ 1 เดือน มกราคม - กุมภาพันธ์ (เผยแพร่ทางเว็บไซต์ 28 กุมภาพันธ์)

ฉบับที่ 2 เดือน มีนาคม - เมษายน (เผยแพร่ทางเว็บไซต์ 30 เมษายน)

ฉบับที่ 3 เดือน พฤษภาคม - มิถุนายน (เผยแพร่ทางเว็บไซต์ 30 มิถุนายน)

ฉบับที่ 4 เดือนกรกฎาคม – สิงหาคม (เผยแพร่ทางเว็บไซต์ 31 สิงหาคม)

ฉบับที่ 5 เดือนกันยายน – ตุลาคม (เผยแพร่ทางเว็บไซต์ 31 ตุลาคม)

ฉบับที่ 6 เดือน พฤศจิกายน – ธันวาคม (เผยแพร่ทางเว็บไซต์ 31 ธันวาคม)

ที่ปรึกษา

ผศ.ร.ท.ดร.ณัฐชัย จันทชุม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

บรรณาธิการ

อ.ดร.มานิตย์ มาปะโท

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

หัวหน้ากองบรรณาธิการ

ดร.จิราติ โยระพล

วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีมหาสารคาม

กองบรรณาธิการ

- | | |
|------------------------------------|--|
| 1. รศ.ดร.จุฑามาศ สิงห์ชัยนรา | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| 2. ผศ.ดร.ณัทภา สุริยะ | วิทยาลัยนครราชสีมา |
| 3. ดร.รสริน อัจโรสง | ผู้จัดการโรงเรียนนานาชาติเซนต์สตีเฟ่นส์ เขาใหญ่ |
| 4. ดร.ณัฐพงศ์ ผอสูงเนิน | รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา
นครราชสีมา |
| 5. อ.ดร.จำรัส มุ่งเผือกกลาง | วิทยาลัยนครราชสีมา |
| 6. อ.ดร.สุวัฒน์ อาษาสิงห์ | วิทยาลัยนครราชสีมา |
| 7. ผศ.พิเศษ ดร.ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ |
| 8. ผศ.ดร.สถาพร วิชัยรัมย์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ |
| 9. ผศ.คมสัน ศรีบุญเรือง | มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี |
| 10. อ.ดร.จักรี ศรีจารุเมธีญาณ | มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ |
| 11. ดร.นัสชนะ ส่างช้าง | นักวิชาการอิสระ |
| 12. ดร.จักรกฤษณ์ ภูพงษ์พัฒน์ | ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองตะครอง |

ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ

ดร.จิรนนท์ สุริยะป้อ

ฝ่ายประสานงานและจัดการ

นายอนันตชัย กลัปลสูงเนิน

ออกแบบปก/จัดรูปเล่ม

นายอนันตชัย กลัปลสูงเนิน

พิสูจน์อักษร

นายอนันตชัย กลัปลสูงเนิน

สำนักงาน

บริษัทสหวิทยาการศึกษาและพัฒนาสังคม

เว็บไซต์วารสาร

<https://so14.tci-thaijo.org/index.php/Interdisciplinary>

บทบรรณาธิการ

ยินดีต้อนรับสู่ วารสารสหวิทยาการศึกษาศึกษาและพัฒนาสังคม ปีที่ 1 ฉบับที่ 4 วารสารเล่มนี้มุ่งหวังเป็นเวทีทางวิชาการที่เปิดโอกาสให้นักวิจัย นักวิชาการ และผู้สนใจทั่วไปได้เผยแพร่ผลงานที่มีคุณค่า ทั้งด้านการศึกษ การพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และศาสตร์แขนงอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการพัฒนาประเทศในมิติที่หลากหลาย

ในฉบับนี้ได้รวบรวมบทความวิจัยและบทความวิชาการที่มีความหลากหลายและทันสมัย ครอบคลุมทั้งแนวคิด ทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ในเชิงปฏิบัติ โดยมุ่งเน้นการบูรณาการองค์ความรู้เพื่อสร้างแนวทางใหม่ ๆ ในการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน

กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้เขียนบทความทุกท่านที่ให้ความไว้วางใจในการส่งผลงานเข้ามาเผยแพร่ รวมถึงผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้ข้อเสนอแนะอย่างมีคุณภาพ ตลอดจนผู้อ่านทุกท่านที่ให้การสนับสนุนวารสารมาโดยตลอด เราหวังเป็นอย่างยิ่งว่า วารสารฉบับนี้จะช่วยเสริมสร้างองค์ความรู้ จุดประกายความคิด และเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้ที่สนใจการศึกษและการพัฒนาสังคม อันจะนำไปสู่การสร้างประโยชน์แก่ชุมชนและสังคมไทยโดยรวม

อาจารย์ ดร.มานิตย์ มาปะโท
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิชาการ

นวัตกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน : กรณีศึกษาการใช้สื่อดิจิทัลของชุมชน
ท้องถิ่นในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

เศกสรรค์ วรรณพงษ์, สุภาภรณ์ ศรีดี, หฤทัย ปัญญาวุธตระกูล 1

การสื่อสารนโยบายสาธารณะในภาวะวิกฤต: บทเรียนจากการบริหารจัดการ โควิด-19

เศกสรรค์ วรรณพงษ์, สุภาภรณ์ ศรีดี, หฤทัย ปัญญาวุธตระกูล 13

การสื่อสารเพื่อส่งเสริมผลิตภัณฑ์ OTOP: กลยุทธ์การสร้างแบรนด์ท้องถิ่นสู่ตลาดดิจิทัล

เศกสรรค์ วรรณพงษ์, สุภาภรณ์ ศรีดี, หฤทัย ปัญญาวุธตระกูล 20

บทความวิจัย

จิตสาธารณะในมุมมองอิสลาม

ทงศักดิ์ หมาดทั้ง 29

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจทางการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and
Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

พงศ์ภัทร สิทธิสาตร์, คงศักดิ์ สังฆมานนท์ 40

การศึกษาและการพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง ทักษะศิลป์สร้างสรรค์

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

จันทร์รา ดุวา, อติศร บาลโรง 51

การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์

การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1

กรรณิกา หาญจิตร, จันทร์ ดิยะวงศ์ 63

ทักษะการช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวันโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning

ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกายสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

อรสา บุญมา, จันทร์ ดิยะวงศ์ 75

สารบัญ (ต่อ)

บทความวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	
อรณลิน บุญรอด, จันทร์ ดิยะวงศ์	84
การศึกษาลักษณะสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้าม ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based Learning)	
คณิดา ศรีอ่อน, จันทร์ ดิยะวงศ์	92
การศึกษาลักษณะสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจ เรื่องงานเกษตรรายวิชาการงานอาชีพ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	
นิธิพร เหลาขุนทด, จันทร์ ดิยะวงศ์	101
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำควบกล้ำ โดยใช้แบบฝึกทักษะ ด้วยวิธีการสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	
ธีรศักดิ์ ใจห้าว, คงศักดิ์ สังฆมานนท์	111
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game –Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5	
ธัญมัย ชุมนาคราช, จันทร์ ดิยะวงศ์	120
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก โดยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	
ศุภลักษณ์ พรหมชาติ, จันทร์ ดิยะวงศ์	130
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สินค้าและบริการ โดยใช้วิธีการสอนรูปแบบ CIPPA MODEL ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	
สุชานันท์ จงสุขกลาง, จันทร์ ดิยะวงศ์	140

นวัตกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน : กรณีศึกษาการใช้สื่อดิจิทัลของชุมชน ท้องถิ่นในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

Communication Innovation for Promoting Community-Based Tourism : A Case Study of Local Communities' Use of Digital Media in Northeastern Thailand

เศกสรรค์ วรรณพงษ์¹ สุภาภรณ์ ศรีดี² หฤทัย ปัญญาวุธตระกูล³

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

Seaksonk Wonnapongs¹ Supaporn Sridee² Haruthai Panyawuttrakul³

Sukhothai Thammathirat Open University

*Corresponding Author, E-mail: Env.roiet101@gmail.com

(ได้รับ: 22 เมษายน, 2568 ; แก้ไข: 6 พฤษภาคม, 2568; ตอรับ: 9 พฤษภาคม, 2568)

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์นวัตกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) ผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุมชนท่องเที่ยวในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 3 แห่ง ได้แก่ ชุมชนบ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี ชุมชนวัฒนธรรมผู้ไท จังหวัดกาฬสินธุ์ และชุมชนท่องเที่ยวบ้านภู จังหวัดมุกดาหาร ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยความสำเร็จในการใช้นวัตกรรมสื่อสารของชุมชนประกอบด้วย 1) การผสมผสานระหว่างทุนทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล 2) การสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาสื่อ 3) การพัฒนาทักษะดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง และ 4) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ บทความนี้นำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่สำคัญ ได้แก่ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การสนับสนุนการพัฒนาทักษะ และการสร้างระบบนิเวศดิจิทัลที่เอื้อต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ : การตลาดดิจิทัล, การท่องเที่ยวชุมชน, การพัฒนาที่ยั่งยืน, นวัตกรรมสื่อสาร, สื่อดิจิทัล

ABSTRACT

This article aims to analyze communication innovations for promoting community-based tourism in Northeastern Thailand, utilizing documentary research methodology through the analysis and synthesis of research related to three tourism communities: Ban Chiang in Udon Thani Province, Phu Thai Cultural Community in Kalasin Province, and Ban Phu Tourism Community in Mukdahan Province. The findings reveal four key success factors in community communication innovation: 1) integration of cultural capital with digital technology, 2) community participation in media development, 3) continuous digital skill development, and 4) network collaboration building. The study also identifies significant challenges in digital infrastructure development, human resource capacity, and sustainable tourism management. This article proposes important policy recommendations, including digital infrastructure development, skill

enhancement support, and the establishment of a digital ecosystem conducive to sustainable community tourism development. These findings contribute to the understanding of digital communication innovation in community tourism and provide practical guidelines for sustainable tourism development.

Keywords : Communication Innovation, Community-based Tourism, Digital Media, Digital Marketing, Sustainable Development

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงหลังการแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่พฤติกรรมนักท่องเที่ยวเปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจน (Aldao, Blasco, & Poch Espallargas, 2022; Li et al., 2022) การท่องเที่ยวชุมชน (Community-based Tourism) ซึ่งเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนและการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น ได้รับความสนใจมากขึ้นจากนักท่องเที่ยวที่แสวงหาประสบการณ์ที่แท้จริงและการเรียนรู้วิถีชีวิตท้องถิ่น (Moayerian, McGehee, & Stephenson, 2022; Sapkota et al., 2024) จากการสำรวจพฤติกรรมนักท่องเที่ยวในปี 2023 พบว่า มากกว่าร้อยละ 80 ของนักท่องเที่ยวใช้ข้อมูลออนไลน์ในการวางแผนการเดินทาง และร้อยละ 75 ให้ความสำคัญกับการท่องเที่ยวที่สร้างประสบการณ์และการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น การเปลี่ยนแปลงนี้สะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ที่เน้นความยั่งยืน การเรียนรู้ และการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติในการส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนและการสร้างรายได้ให้กับชุมชนท้องถิ่น (Higgins-Desbiolles, Blanchard, & Urbain, 2022; Jia et al., 2023)

การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลก่อให้เกิดความท้าทายสำคัญต่อชุมชนท่องเที่ยว โดยเฉพาะในประเด็นด้านการสื่อสารและการตลาดดิจิทัล (Erdem & Şeker, 2022; Tien, Van Trai, & Quyet, 2023) การเปลี่ยนแปลงนี้ส่งผลให้ชุมชนท่องเที่ยวต้องเผชิญกับการแข่งขันที่สูงขึ้นในการดึงดูดนักท่องเที่ยว การปรับตัวสู่แพลตฟอร์มดิจิทัล และการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีของคนในชุมชน จากการศึกษาพบว่า ชุมชนท่องเที่ยวร้อยละ 65 ประสบปัญหาในการปรับตัวสู่การสื่อสารดิจิทัล โดยเฉพาะการขาดความรู้ในการใช้เครื่องมือดิจิทัล การผลิตเนื้อหาที่น่าสนใจ และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการตลาด นอกจากนี้ ยังมีความท้าทายในการรักษาอัตลักษณ์และคุณค่าดั้งเดิมของชุมชนในขณะที่ต้องปรับตัวให้ทันกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ (TK, 2022) ชุมชนท่องเที่ยวจำเป็นต้องพัฒนานวัตกรรมสื่อสารที่สามารถนำเสนอเอกลักษณ์และคุณค่าของชุมชนผ่านช่องทางดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวยุคใหม่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตในการวางแผนการเดินทาง

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทยมีทุนทางวัฒนธรรมและทรัพยากรการท่องเที่ยวที่โดดเด่น (ปิยลักษณ์โพธิวรรณ, ประภัสสร ฤทธิสุทธิ และ นัชชา อยู่เงิน, 2568; ปานรดา วรรณประภา และ สุนทร วรหาร, 2568; Yutthaworakool, Shyangtan, & Sukklud, 2024) ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี วัฒนธรรมประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น และวิถีชีวิตชุมชน จากการศึกษาพบว่า ภูมิภาคนี้มีชุมชนที่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นแหล่งท่องเที่ยวชุมชนมากกว่า 500 แห่ง โดยร้อยละ 45 มีทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นและมีศักยภาพในการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวระดับนานาชาติ อย่างไรก็ตาม ชุมชนท่องเที่ยวในภูมิภาคนี้ส่วนใหญ่ยังขาดความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ทั้งในด้านโครงสร้างพื้นฐาน ทักษะดิจิทัล และการออกแบบเนื้อหาที่น่าสนใจ

(บุตรี จารุจินดาและคณะ, 2568; Costantino et al, 2024) โดยมีเพียงร้อยละ 20 ของชุมชนที่สามารถใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีเพียงร้อยละ 10 ที่มีการวางแผนการสื่อสารการตลาดดิจิทัลอย่างเป็นระบบ การพัฒนาศักยภาพด้านการสื่อสารดิจิทัลจึงเป็นประเด็นสำคัญที่จะช่วยยกระดับการท่องเที่ยวชุมชนในภูมิภาคนี้

ดังนั้น บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์แนวคิดและรูปแบบการประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อสารในการท่องเที่ยวชุมชน 2) สังเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จจากกรณีศึกษาชุมชนท่องเที่ยวในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และ 3) พัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับการพัฒนาศักยภาพด้านการสื่อสารดิจิทัลของชุมชนท่องเที่ยว โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) ในการวิเคราะห์และสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นวิเคราะห์กรณีศึกษาชุมชนท่องเที่ยว 3 แห่งที่ประสบความสำเร็จในการประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อสาร ได้แก่ ชุมชนบ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี ซึ่งเป็นแหล่งมรดกโลกที่มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ชุมชนวัฒนธรรมผู้ไท จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่โดดเด่นด้านการสื่อสารอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม และชุมชนท่องเที่ยวบ้านภู จังหวัดมุกดาหาร ที่ประสบความสำเร็จในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติและวัฒนธรรม การคัดเลือกกรณีศึกษาพิจารณาจากความโดดเด่นด้านการใช้นวัตกรรมสื่อสาร การได้รับการยอมรับในระดับประเทศ และความหลากหลายของรูปแบบการท่องเที่ยว เพื่อให้ได้ข้อค้นพบที่ครอบคลุม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับชุมชนท่องเที่ยวอื่นๆ ได้

การทบทวนแนวคิดและทฤษฎี

1. แนวคิดพื้นฐาน

1.1 การเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (Digital Transformation)

การเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบอย่างรอบด้านโดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว การเปลี่ยนผ่านนี้ครอบคลุมตั้งแต่การวางแผนการท่องเที่ยว การสืบค้นข้อมูล การจองที่พักและบริการ ไปจนถึงการแบ่งปันประสบการณ์หลังการท่องเที่ยว (Gutierrez, Ferreira, & Fernandes, 2023; Christou et al., 2023) การศึกษาพบว่า การเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน 3 มิติสำคัญ ได้แก่ การปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การพัฒนากระบวนการทำงานให้มีประสิทธิภาพ และการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมองค์กร (Alekseevna, 2024) สำหรับการท่องเที่ยวชุมชน Digital Transformation มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน โดยเฉพาะการเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวเป้าหมายผ่านช่องทางดิจิทัล การสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ และการบริหารจัดการข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ (Abeba, 2024) อย่างไรก็ตาม ความท้าทายสำคัญของการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลในบริบทการท่องเที่ยวชุมชน คือ การพัฒนาทักษะดิจิทัลของบุคลากร การจัดการต้นทุนด้านเทคโนโลยี และการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล

1.2 การจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชน (Community-Based Tourism Management: CBTM)

การจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชน เป็นแนวคิดการพัฒนาการท่องเที่ยวที่เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในฐานะเจ้าของทรัพยากรการท่องเที่ยว (Naranjo Llupart, 2022) แนวคิดนี้พัฒนาขึ้นจากฐานคิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและการกระจายอำนาจสู่ท้องถิ่น โดยให้ความสำคัญกับการกระจายผลประโยชน์อย่างเป็นธรรม การอนุรักษ์วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม และการพัฒนาคุณภาพของคนในชุมชน (Dolezal & Novelli, 2022) การจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชนในประเทศไทยได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ทศวรรษ 2530 ผ่านการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ องค์กรพัฒนาเอกชน และภาคีเครือข่ายต่างๆ ส่งผลให้เกิดรูปแบบการจัดการที่หลากหลายตามบริบทของแต่ละพื้นที่ ในยุคดิจิทัล การจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชนกำลังเผชิญกับความท้าทายในการปรับตัวให้

สอดคล้องกับเทคโนโลยีและพฤติกรรมนักท่องเที่ยวที่เปลี่ยนไป (Chatkaewnapanon & Lee, 2022; Ruiz-Ballesteros, 2023) ขณะเดียวกันต้องรักษาสสมดุลระหว่างการพัฒนาเทคโนโลยีและการคงไว้ซึ่งคุณค่าดั้งเดิมของชุมชน การศึกษาล่าสุดพบว่า ปัจจัยความสำเร็จของการจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชนในยุคดิจิทัลประกอบด้วย ความเข้มแข็งของผู้นำชุมชน การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน การพัฒนาทักษะดิจิทัล และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือที่เข้มแข็ง (Sooksai et al., 2022; Maquera et al., 2022)

1.3 การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการยุคดิจิทัล

การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการในยุคดิจิทัล (Digital Integrated Marketing Communication) เป็นกลยุทธ์การผสมผสานเครื่องมือการสื่อสารหลากหลายรูปแบบเพื่อสร้างผลกระทบสูงสุดต่อกลุ่มเป้าหมาย (Rachmawati & Afifi, 2022; Rehman, Gulzar, & Aslam, 2022) แนวคิดนี้พัฒนาขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคในยุคดิจิทัลที่เชื่อมต่อกับข้อมูลข่าวสารตลอดเวลาผ่านอุปกรณ์สื่อสารที่หลากหลาย ในบริบทของการท่องเที่ยวชุมชน การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการต้องคำนึงถึงความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา ช่องทาง และกลุ่มเป้าหมาย โดยผสมผสานสื่อดั้งเดิมและสื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสม (Sukma, 2024) การวิจัยล่าสุดชี้ให้เห็นว่า ความสำเร็จของการสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการในการท่องเที่ยวชุมชนขึ้นอยู่กับปัจจัยสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ การสร้างเนื้อหาที่สะท้อนอัตลักษณ์ชุมชน การเลือกใช้องค์ประกอบสื่อสารที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย การสร้างการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการวัดผลเพื่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ การสื่อสารต้องสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนและสร้างการมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยวผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลต่างๆ

2. นวัตกรรมการสื่อสารยุคดิจิทัล

2.1 เครื่องมือสื่อสารดิจิทัลสมัยใหม่

การสื่อสารการท่องเที่ยวในยุคดิจิทัลได้พัฒนาเครื่องมือที่หลากหลายและมีการปรับเปลี่ยนอย่างรวดเร็วตามพฤติกรรมผู้บริโภค (Diaz et al., 2022; Leung, 2022) เครื่องมือสื่อสารดิจิทัลที่สำคัญในปัจจุบันประกอบด้วย สื่อสังคมออนไลน์ที่เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์กับนักท่องเที่ยว แพลตฟอร์มการท่องเที่ยวที่รวบรวมข้อมูลและบริการเว็บไซต์ที่นำเสนออัตลักษณ์ชุมชน แอปพลิเคชันที่อำนวยความสะดวกในการท่องเที่ยว และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) ที่สร้างประสบการณ์ใหม่ แต่ละเครื่องมือมีคุณลักษณะและข้อจำกัดที่แตกต่างกัน การเลือกใช้งานจึงต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมกับบริบทของชุมชน ทรัพยากรที่มี และพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย (Aliffianto & Andrianto, 2022; Fernandez-Lores, Crespo-Tejero, & Fernández-Hernández, 2022) นอกจากนี้ การบูรณาการระหว่างเครื่องมือต่างๆ ยังเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างประสบการณ์การสื่อสารที่ต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

2.2 การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) และการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics)

ปัญญาประดิษฐ์และการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ เป็นเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงรูปแบบการสื่อสารการท่องเที่ยวอย่างมีนัยสำคัญ (Bulchand-Gidumal, 2022; Stroumpoulis, Kopanaki, & Varelas, 2022) ในด้านการวิเคราะห์พฤติกรรมนักท่องเที่ยว AI สามารถประมวลผลข้อมูลจากการค้นหา การจอง และการแสดงความคิดเห็นออนไลน์ เพื่อทำความเข้าใจความต้องการและแนวโน้มการท่องเที่ยว ขณะที่ Big Data Analytics ช่วยในการวิเคราะห์รูปแบบการเดินทาง การใช้จ่าย และความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว (Sharma, Sood, & Kumar, 2025) สำหรับชุมชนท่องเที่ยว การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเหล่านี้อาจเริ่มจากการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อทำความเข้าใจความต้องการของนักท่องเที่ยวและปรับปรุงการให้บริการ เช่น การวิเคราะห์ความคิดเห็นออนไลน์ การติดตาม

แนวโน้มการท่องเที่ยว และการพัฒนาเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย (Lv, Shi, & Gursoy, 2022; Rahmadian, Feitosa, & Zwitter, 2022)

2.3 ระบบเศรษฐกิจแพลตฟอร์มกับการท่องเที่ยว (Platform Economy)

ระบบเศรษฐกิจแพลตฟอร์ม ได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำเนินธุรกิจการท่องเที่ยวอย่างมีนัยสำคัญ (Xia, Baghaie, & Sajadi, 2023; Fang, & Li, 2022) แพลตฟอร์มดิจิทัลด้านการท่องเที่ยวได้พัฒนาจากการเป็นเพียงช่องทางจองที่พักและบริการ สู่การเป็นระบบนิเวศดิจิทัลที่เชื่อมโยงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมดในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว สำหรับชุมชนท่องเที่ยว แพลตฟอร์มเหล่านี้ช่วยลดช่องว่างในการเข้าถึงตลาด เพิ่มโอกาสทางธุรกิจ และพัฒนาระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ (Jansson, 2022; Yang et al., 2022) อย่างไรก็ตาม ความท้าทายสำคัญคือการพัฒนาทักษะในการใช้งานแพลตฟอร์ม การบริหารต้นทุนค่าธรรมเนียม และการรักษาอำนาจต่อรองของชุมชนในระบบเศรษฐกิจแพลตฟอร์ม (Maquera et al., 2022; Kattiyapornpong, Ditta-Apichai, & Chuntamara, 2022)

2.4 ประสบการณ์ดิจิทัลและการท่องเที่ยวเสมือนจริง (Digital Experience และ Virtual Tourism)

ประสบการณ์ดิจิทัลและการท่องเที่ยวเสมือนจริง เป็นนวัตกรรมที่กำลังได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (Wong et al., 2023; Liu, 2023) การพัฒนาเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) และความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) ได้เปิดมิติใหม่ในการนำเสนอประสบการณ์การท่องเที่ยว โดยนักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสบรรยากาศและเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนผ่านประสบการณ์เสมือนจริงก่อนการเดินทาง หรือเป็นทางเลือกสำหรับผู้ที่ไม่สามารถเดินทางได้ (Baran & Baran, 2022; Allal-Chérif, 2022) สำหรับชุมชนท่องเที่ยว เทคโนโลยีเหล่านี้เป็นเครื่องมือสำคัญในการนำเสนอเอกลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่น่าสนใจ (Verma et al., 2022; Raji et al., 2024) อย่างไรก็ตาม ความท้าทายสำคัญคือการรักษาสมดุลระหว่างประสบการณ์เสมือนและประสบการณ์จริง รวมถึงการพัฒนาเนื้อหาดิจิทัลที่สามารถถ่ายทอดคุณค่าและความหมายทางวัฒนธรรมได้อย่างแท้จริง

กรณีศึกษาชุมชนท่องเที่ยวในภาคอีสาน

1. บริบทชุมชนและการจัดการท่องเที่ยว

1.1 ประวัติความเป็นมาและทุนทางวัฒนธรรม

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่โดดเด่น โดยเฉพาะแหล่งอารยธรรมโบราณและวัฒนธรรมท้องถิ่น (ปียลักษณ์ โพธิวรรณ, ประภัสสร ฤทธิสุทธิ และ นัชชา อุเงิน, 2568; ศราวดี ภูมศรี, 2024) การศึกษานี้ได้วิเคราะห์กรณีศึกษาชุมชนท่องเที่ยว 3 แห่งที่มีการใช้นวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัลอย่างโดดเด่น ประกอบด้วย 1) ชุมชนบ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี แหล่งมรดกโลกที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 5,000 ปี โดดเด่นด้านการนำเสนอคุณค่าทางโบราณคดีผ่านสื่อดิจิทัล 2) ชุมชนวัฒนธรรมผู้ไท จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่รักษาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์และประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารวัฒนธรรม และ 3) ชุมชนท่องเที่ยวบ้านภู จังหวัดมุกดาหาร ที่ผสมผสานการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติและวัฒนธรรมผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล (อัญญา แกะทาคำ, 2568; อนุชา ลาวงศ์ และคณะ, 2568; ภูสิตา เห็นประเสริฐ และคณะ, 2023) แต่ละชุมชนมีเอกลักษณ์และการจัดการท่องเที่ยวที่แตกต่างกัน แต่มีจุดร่วมในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการสื่อสารการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์

1.2 การบริหารจัดการการท่องเที่ยว

ชุมชนทั้งสามแห่งมีรูปแบบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวที่เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นหลัก โดยมี การจัดตั้งคณะกรรมการการท่องเที่ยวชุมชนที่ประกอบด้วยตัวแทนจากภาคส่วนต่างๆ ทั้งผู้นำชุมชน ปราชญ์ท้องถิ่น เยาวชน และผู้ประกอบการในชุมชน มีการกำหนดกฎระเบียบและแนวทางการพัฒนาร่วมกัน รวมถึงการวางระบบ การกระจายผลประโยชน์อย่างเป็นธรรมผ่านกองทุนชุมชนและการจัดสรรรายได้ตามบทบาทการมีส่วนร่วม นอกจากนี้ ทั้งสามชุมชนได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและสถาบันการศึกษาในการพัฒนาศักยภาพของ คนในชุมชนด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ การศึกษาดูงาน และการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ระหว่างชุมชน ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับการสื่อสารการท่องเที่ยวในยุคปัจจุบัน

1.3 การมีส่วนร่วมของชุมชน

การพัฒนาการสื่อสารดิจิทัลของชุมชนเกิดจากความร่วมมือของภาคส่วนต่างๆ ในชุมชน โดยแต่ละกลุ่มมี บทบาทที่แตกต่างกันแต่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ กล่าวคือ กลุ่มเยาวชนที่มีทักษะด้านเทคโนโลยีทำหน้าที่ดูแลสื่อ สังคมออนไลน์และผลิตเนื้อหาดิจิทัล กลุ่มผู้สูงอายุและปราชญ์ชุมชนเป็นแหล่งข้อมูลด้านประวัติศาสตร์และภูมิ ปัญญาท้องถิ่น กลุ่มผู้ประกอบการในชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาเนื้อหาเชิงธุรกิจและการตลาดดิจิทัล ขณะที่ผู้นำ ชุมชนทำหน้าที่ประสานงานและสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก การทำงานร่วมกันในลักษณะนี้ไม่เพียง ช่วยสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาการสื่อสารดิจิทัลของชุมชน แต่ยังเสริมสร้างความเข้มแข็งของเครือข่ายความ ร่วมมือภายในชุมชน และสร้างการเรียนรู้ระหว่างคนต่างวัยผ่านการทำงานร่วมกัน

2. นวัตกรรมสื่อสารของชุมชน

2.1 กลยุทธ์การสื่อสารดิจิทัล

ชุมชนทั้งสามแห่งมีการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์การสื่อสารดิจิทัลอย่างเป็นระบบ โดยมีการวิเคราะห์ จุดแข็งและเอกลักษณ์ของชุมชน การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย และการวางแผนการสื่อสารที่เหมาะสม แต่ละชุมชนมี จุดเน้นในการสื่อสารที่ต่างกันตามอัตลักษณ์และทรัพยากรการท่องเที่ยว กล่าวคือ ชุมชนบ้านเชียงเน้นการ สื่อสารคุณค่าทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีผ่านการใช้เทคโนโลยี AR และ VR ในการนำเสนอแหล่งโบราณคดี ชุมชนวัฒนธรรมผู้ไทเน้นการสื่อสารวิถีชีวิตและประเพณีผ่านการเล่าเรื่อง (Storytelling) และสื่อมัลติมีเดีย ขณะที่ ชุมชนบ้านภูเน้นการสื่อสารประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติและวัฒนธรรมผ่านคอนเทนต์วิดีโอและภาพถ่าย การกำหนดกลยุทธ์ที่ชัดเจนนี้ช่วยให้การสื่อสารมีทิศทางที่แน่นอน สามารถสร้างการรับรู้และดึงดูดนักท่องเที่ยว กลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 การพัฒนาทักษะดิจิทัลของคนในชุมชน

การพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลของคนในชุมชนเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จในการสื่อสารการท่องเที่ยว ชุมชนทั้งสามแห่งได้พัฒนาระบบการเรียนรู้ด้านดิจิทัลที่ครอบคลุม 4 ด้านหลัก ได้แก่ 1) ทักษะการผลิตสื่อดิจิทัล เช่น การถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอ และการตัดต่อ 2) ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์และแพลตฟอร์มดิจิทัล 3) ทักษะ การสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจและการเล่าเรื่อง และ 4) ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อการตลาดดิจิทัล นอกจากนี้ การฝึกอบรมแล้ว ชุมชนยังมีการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างชุมชน การจัดระบบพี่เลี้ยงดิจิทัล (Digital Mentor) และการสร้างทีมงานด้านการสื่อสารที่มีความหลากหลายทางอายุและทักษะ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะ ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

2.3 การสร้างเนื้อหาและช่องทางการสื่อสาร

แต่ละชุมชนมีการพัฒนาเนื้อหาดิจิทัลที่สะท้อนอัตลักษณ์และเรื่องราวของชุมชนอย่างเป็นระบบ โดยใช้กล ยุทธ์การเล่าเรื่อง (Storytelling) ผ่านสื่อที่หลากหลาย ประกอบด้วย 1) ภาพถ่ายคุณภาพสูงที่นำเสนอความงดงาม

ของแหล่งท่องเที่ยวและวิถีชีวิต 2) วิดีโอสั้นที่เล่าเรื่องราวและประสบการณ์การท่องเที่ยว 3) บทความที่ให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม และ 4) สื่อปฏิสัมพันธ์ที่สร้างการมีส่วนร่วมกับนักท่องเที่ยว ในด้านช่องทางการสื่อสาร ชุมชนใช้แพลตฟอร์มหลักที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ เฟซบุ๊กสำหรับการสร้างชุมชนออนไลน์และการปฏิสัมพันธ์ อินสตาแกรมสำหรับการนำเสนอภาพและวิดีโอที่สวยงาม ยูทูบสำหรับเนื้อหาวิดีโอเชิงลึก และเว็บไซต์ชุมชนสำหรับการรวบรวมข้อมูลและการจองบริการ โดยมีการปรับแต่งเนื้อหาให้เหมาะสมกับแต่ละช่องทางและพัฒนาระบบการจัดการเนื้อหาที่มีประสิทธิภาพ

2.4 การวัดผลและประเมินผล

ชุมชนมีการพัฒนาระบบการติดตามและประเมินผลการสื่อสารดิจิทัลอย่างเป็นระบบ โดยใช้ตัวชี้วัดที่ครอบคลุมทั้งมิติเชิงปริมาณและคุณภาพ ในด้านเชิงปริมาณ มีการติดตาม 1) สถิติผู้ติดตามและการเติบโตของสังคมออนไลน์ 2) อัตราการมีส่วนร่วมกับเนื้อหา เช่น การกดไลค์ แชร์ และแสดงความคิดเห็น 3) จำนวนการจองและการสอบถามข้อมูลผ่านช่องทางดิจิทัล และ 4) สถิติการเข้าชมเว็บไซต์และพฤติกรรมการใช้งาน สำหรับมิติเชิงคุณภาพ มีการประเมิน 1) ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อการสื่อสารของชุมชน 2) การมีส่วนร่วมของสมาชิกชุมชนในการพัฒนาสื่อ 3) ผลกระทบต่อการรักษาอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น และ 4) ประสิทธิภาพของการสื่อสารในการสร้างความเข้าใจและความประทับใจ ข้อมูลจากการประเมินผลถูกนำมาใช้ในการปรับปรุงกลยุทธ์การสื่อสารอย่างต่อเนื่อง ผ่านการประชุมทีมงานประจำเดือนและการวางแผนพัฒนาระยะยาว

3. ผลลัพธ์และความท้าทาย

3.1 ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

การใช้นวัตกรรมสื่อสารดิจิทัลได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในชุมชนท่องเที่ยวทั้งสามแห่ง โดยสามารถจำแนกผลลัพธ์ออกเป็น 4 ด้านหลัก ได้แก่ 1) ด้านเศรษฐกิจ พบการเพิ่มขึ้นของจำนวนนักท่องเที่ยว รายได้จากการท่องเที่ยว และการกระจายรายได้สู่ธุรกิจชุมชน 2) ด้านสังคมและวัฒนธรรม เกิดการฟื้นฟูและอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น การสร้างความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ชุมชน และการพัฒนาทักษะของคนในชุมชน 3) ด้านเครือข่าย เกิดการสร้างพันธมิตรกับหน่วยงานภายนอก การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างชุมชน และการขยายเครือข่ายการท่องเที่ยวชุมชน และ 4) ด้านการบริหารจัดการ มีการพัฒนาระบบฐานข้อมูล การวางแผนการตลาดที่มีประสิทธิภาพ และการสร้างมาตรฐานการให้บริการ อย่างไรก็ตาม การพัฒนาเหล่านี้ต้องคำนึงถึงสมดุลระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจและการรักษาวิถีชีวิตดั้งเดิมของชุมชน

3.2 ความท้าทายที่พบ

แม้จะประสบความสำเร็จในการใช้นวัตกรรมสื่อสาร แต่ชุมชนท่องเที่ยวทั้งสามแห่งยังเผชิญความท้าทายสำคัญหลายประการ ประการแรก คือ ข้อจำกัดด้านโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและอุปกรณ์เทคโนโลยี โดยเฉพาะความไม่เสถียรของสัญญาณอินเทอร์เน็ต และการขาดแคลนอุปกรณ์สำหรับการผลิตสื่อคุณภาพสูง ประการที่สอง คือ การขาดบุคลากรที่มีทักษะด้านดิจิทัลในระยะยาว เนื่องจากเยาวชนที่ได้รับการพัฒนาทักษะมักย้ายถิ่นเพื่อศึกษาต่อหรือทำงาน ประการที่สาม คือ การรักษาความต่อเนื่องในการผลิตเนื้อหาและการสื่อสาร เนื่องจากข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากรของทีมงาน ประการที่สี่ คือ การจัดการผลกระทบจากการท่องเที่ยวที่เพิ่มขึ้น ทั้งในด้านสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และวิถีชีวิตชุมชน นอกจากนี้ ยังมีความท้าทายในการพัฒนาระบบการจัดการข้อมูลดิจิทัล การรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์ และการสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาการท่องเที่ยวกับการรักษาอัตลักษณ์ชุมชน

บทวิเคราะห์

1. การวิเคราะห์ SWOT ด้านการสื่อสารดิจิทัล

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของการใช้นวัตกรรมการสื่อสารในชุมชนท่องเที่ยว [เว้นว่างสำหรับการอ้างอิง] สามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

จุดแข็ง (Strengths)

- ทูทางวัฒนธรรมและทรัพยากรการท่องเที่ยวที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น สามารถพัฒนาเป็นเนื้อหาที่น่าสนใจ

- การมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการพัฒนาการสื่อสาร สร้างความเป็นเจ้าของและความยั่งยืน
- เครือข่ายความร่วมมือระหว่างคนในชุมชนที่เข้มแข็ง เอื้อต่อการพัฒนาทักษะและการแบ่งปันความรู้
- การผสมผสานระหว่างภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างกลมกลืน

จุดอ่อน (Weaknesses)

- ข้อจำกัดด้านโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและความเสถียรของระบบอินเทอร์เน็ต
- การขาดแคลนบุคลากรที่มีทักษะดิจิทัลระดับสูงและความต่อเนื่องในการพัฒนาบุคลากร
- งบประมาณในการพัฒนาสื่อดิจิทัลและการลงทุนด้านเทคโนโลยีที่จำกัด
- ความไม่สม่ำเสมอในการผลิตเนื้อหาและการสื่อสารผ่านช่องทางดิจิทัล

โอกาส (Opportunities)

- แนวโน้มการท่องเที่ยวชุมชนที่เติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะหลังสถานการณ์โควิด-19
- นโยบายภาครัฐที่สนับสนุนการพัฒนาดิจิทัลและการท่องเที่ยวชุมชนอย่างชัดเจน
- การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลที่เข้าถึงง่ายขึ้นและมีต้นทุนที่ลดลง
- โอกาสในการสร้างเครือข่ายระดับภูมิภาคและการเชื่อมโยงกับตลาดนานาชาติ

อุปสรรค (Threats)

- การแข่งขันที่สูงขึ้นในตลาดการท่องเที่ยว โดยเฉพาะจากชุมชนที่มีศักยภาพด้านดิจิทัลสูง
- การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภค ทำให้ต้องปรับตัวอยู่เสมอ
- ความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์และการละเมิดความเป็นส่วนตัวของข้อมูล
- ผลกระทบจากวิกฤตเศรษฐกิจและสถานการณ์โลกที่ส่งผลต่อการท่องเที่ยว

2. การเปรียบเทียบกับกรณีศึกษาต่างประเทศ

การศึกษาเปรียบเทียบกับชุมชนท่องเที่ยวในต่างประเทศ พบประเด็นที่น่าสนใจทั้งความเหมือนและความแตกต่าง ในด้านความเหมือน พบว่าชุมชนท่องเที่ยวทั่วโลกให้ความสำคัญกับ 1) การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาการสื่อสาร 2) การรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่นในการนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล และ 3) การใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสาร สำหรับความแตกต่างที่สำคัญ ได้แก่ 1) ระดับการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล 2) รูปแบบการสนับสนุนจากภาครัฐ 3) การเข้าถึงเทคโนโลยีและความรู้ด้านดิจิทัล และ 4) รูปแบบการบริหารจัดการ และการสร้างรายได้ (Madanaguli et al., 2022; Cao, & Bai, 2022; Gato et al., 2022; Giotis, & Papadionysiou, 2022)

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

1. บทสรุป

การศึกษานวัตกรรมสื่อสารของชุมชนท่องเที่ยวในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผ่านการวิเคราะห์เอกสาร และกรณีศึกษา 3 ชุมชน ได้แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวของชุมชนในยุคดิจิทัล ผลการศึกษาพบปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่

- 1) การผสมผสานระหว่างทุนทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยการรักษาคุณค่าดั้งเดิมของชุมชน ขณะประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสื่อสาร
- 2) การสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชนในทุกขั้นตอนของการพัฒนา ตั้งแต่การวางแผน การผลิตเนื้อหา การบริหารจัดการสื่อ และการประเมินผล
- 3) การพัฒนาทักษะดิจิทัลอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ผ่านการฝึกอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ
- 4) การสร้างระบบนิเวศการสื่อสารที่ยั่งยืน โดยการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน การสร้างทีมงาน และการวางระบบการจัดการที่มีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ตาม การพัฒนานวัตกรรมสื่อสารต้องคำนึงถึงความสมดุลระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจและการรักษาวิถีชีวิตดั้งเดิมของชุมชน รวมถึงการจัดการผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล

2. ข้อเสนอแนะ

2.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากผลการศึกษา มีข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่สำคัญดังนี้

- 1) การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล
 - ขยายระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงให้ครอบคลุมชุมชนท่องเที่ยว
 - สนับสนุนการจัดหาอุปกรณ์ดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับการผลิตสื่อ
 - พัฒนาระบบความปลอดภัยทางไซเบอร์สำหรับชุมชน
- 2) การพัฒนาศักยภาพบุคลากร
 - จัดทำหลักสูตรพัฒนาทักษะดิจิทัลที่เหมาะสมกับบริบทชุมชน
 - สร้างระบบพี่เลี้ยงและที่ปรึกษาด้านดิจิทัล
 - พัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างชุมชน
- 3) การสนับสนุนด้านการตลาดดิจิทัล
 - พัฒนาแพลตฟอร์มกลางสำหรับการท่องเที่ยวชุมชน
 - สนับสนุนการเชื่อมโยงกับแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวระดับประเทศ
 - ส่งเสริมการตลาดดิจิทัลในตลาดต่างประเทศ
- 4) การสร้างระบบนิเวศการท่องเที่ยวดิจิทัล
 - พัฒนาระบบฐานข้อมูลการท่องเที่ยวชุมชน
 - สร้างมาตรฐานการสื่อสารดิจิทัลสำหรับชุมชนท่องเที่ยว
 - ส่งเสริมการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมสื่อสาร

2.2 ข้อเสนอแนะสำหรับชุมชน

จากการวิเคราะห์กรณีศึกษา มีข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาการสื่อสารดิจิทัลของชุมชนท่องเที่ยว ดังนี้

- 1) การวางแผนการสื่อสารดิจิทัล
 - พัฒนาแผนการสื่อสารที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์และศักยภาพของชุมชน
 - กำหนดกลุ่มเป้าหมายและช่องทางการสื่อสารที่ชัดเจน
 - สร้างระบบการจัดการเนื้อหาและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ
- 2) การพัฒนาทักษะและการถ่ายทอดความรู้
 - จัดตั้งทีมงานด้านการสื่อสารที่มีความหลากหลายทางอายุและทักษะ
 - สร้างระบบการถ่ายทอดความรู้ระหว่างคนในชุมชน
 - พัฒนาคู่มือและแนวทางการปฏิบัติงานด้านการสื่อสารดิจิทัล
- 3) การสร้างการมีส่วนร่วม
 - ส่งเสริมบทบาทของเยาวชนในการพัฒนาสื่อดิจิทัล
 - สร้างกลไกการรับฟังความคิดเห็นและการตัดสินใจร่วมกัน
 - พัฒนาระบบการแบ่งปันผลประโยชน์ที่เป็นธรรม
- 4) การพัฒนาระบบการติดตามและประเมินผล
 - กำหนดตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับบริบทชุมชน
 - จัดทำระบบการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ผล
 - นำผลการประเมินมาใช้ในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

2.3 แนวทางการพัฒนาในอนาคต

การพัฒนานวัตกรรมสื่อสารของชุมชนท่องเที่ยวในอนาคตควรให้ความสำคัญกับประเด็นต่อไปนี้

- 1) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างสร้างสรรค์
 - การนำเทคโนโลยี AR/VR มาใช้ในการนำเสนอแหล่งท่องเที่ยว
 - การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับการท่องเที่ยวชุมชน
 - การใช้ AI ในการวิเคราะห์พฤติกรรมนักท่องเที่ยวและการตลาด
- 2) การพัฒนาทักษะดิจิทัลแบบองค์รวม
 - การสร้างหลักสูตรพัฒนาทักษะที่ครอบคลุมทุกกลุ่มในชุมชน
 - การพัฒนาผู้นำด้านดิจิทัลรุ่นใหม่
 - การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระดับภูมิภาค
- 3) การสร้างความร่วมมือเชิงกลยุทธ์
 - การพัฒนาความร่วมมือกับภาคการศึกษาและเอกชน
 - การสร้างเครือข่ายการท่องเที่ยวชุมชนดิจิทัล
 - การพัฒนาโมเดลธุรกิจที่ยั่งยืน
- 4) การพัฒนาระบบนิเวศดิจิทัลที่ยั่งยืน
 - การพัฒนาระบบการจัดการข้อมูลและความปลอดภัยทางไซเบอร์
 - การสร้างมาตรฐานการสื่อสารดิจิทัลสำหรับชุมชน
 - การส่งเสริมการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมสื่อสาร

บทความนี้เสนอมุมมองใหม่ในการพัฒนาการสื่อสารการท่องเที่ยวชุมชน โดยเน้นการบูรณาการระหว่างภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ข้อเสนอแนะและข้อเสนอแนะจากการศึกษานี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนในพื้นที่อื่นๆ เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- บุตรี จารุจินดา, กมลพร กัลยาณมิตร, สถิต นิยมญาติ, & ทศนีย์ ถิ่นนาภิชนชัช. (2568). การพัฒนาการท่องเที่ยวภาคตะวันออกให้มีชื่อเสียงในระดับนานาชาติ. *วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง*, 13(2), 174–190.
- ปานรดา วรรณประภา, & สุนทร วรหาร. (2568). ความเชื่อ เรื่องเล่า ประวัติศาสตร์ แหล่งท่องเที่ยวชายแดนไทย-ลาวในจังหวัดอุบลราชธานี: การพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยว. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์มจร*, 12(3), 918–931.
- ปิยลักษณ์ โพธิวรรณ, ประภัสสร ฤทธิสุทธิ, & นัชชา อยู่เงิน. (2568). กระบวนการสร้างอัตลักษณ์สินค้าพื้นเมืองภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง. *Journal for Developing the Social and Community*, 11(2), 293–310.
- ภูสิตา เห็นประเสริฐ, ดวงพร ศรีหาตา, & ทนันทา คำคุ้ม. (2023). การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์เทคโนโลยีความจริงเสริมการท่องเที่ยววิถีชุมชนคนภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์. *วารสารวิจัยและพัฒนาอนุภูมิภาคลุ่มน้ำโขง*, 2(1), 23–31.
- ศราวดี ภูชมศรี. (2024). อุปแต้ม: พัฒนาการและนาฏยลักษณ์เทวดานางฟ้าที่ปรากฏบนลิมอีสาน. *วารสารสาธารณสุขและสังคมวิทยา*, 1(3), 1–15.
- อนุชา ลาวงค์, เกรียงไกร นามนัย, & คัมภีร์พรรณ จักรบุตร. (2568). การบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวชุมชนแบบวิถีความปกติใหม่ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในจังหวัดมหาสารคามและจังหวัดกาฬสินธุ์. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 9(8), 726–743.
- อัญญา แกะทาคำ. (2568). แนวทางการพัฒนาเมืองที่เป็นมิตรต่อผู้สูงอายุของเทศบาลตำบลบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี. *พัฒนานนรมรุงมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*, 1(1), 94–122.
- Abeba, L. (2024). Role of digital transformation and innovation in enhancing the competitiveness and sustainability of hospitality and tourism businesses in South Africa. *International Journal of Modern Hospitality and Tourism*, 4(1), 50–62.
- Aliffianto, A. Y., & Andrianto, N. (2022). Sustainable tourism development from the perspective of digital communication. *Jurnal Studi Komunikasi*, 6(1), 110–125.
- Baran, Z., & Baran, H. (2022). The future of digital tourism alternatives in virtual reality. In *Handbook of Research on Digital Communications, Internet of Things, and the Future of Cultural Tourism* (pp. 58–84). IGI Global.
- Bulchand-Gidumal, J. (2022). Impact of artificial intelligence in travel, tourism, and hospitality. In *Handbook of e-Tourism* (pp. 1943–1962). Springer International Publishing.
- Cao, A., Shi, F., & Bai, B. (2022). A comparative review of hospitality and tourism innovation research in academic and trade journals. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 34(10), 3790–3813.
- Gato, M., Dias, Á., Pereira, L., da Costa, R. L., & Gonçalves, R. (2022). Marketing communication and creative tourism: An analysis of the local destination management organization. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 8(1), 40.

- Madanaguli, A., Kaur, P., Mazzoleni, A., & Dhir, A. (2022). The innovation ecosystem in rural tourism and hospitality—A systematic review of innovation in rural tourism. *Journal of Knowledge Management*, 26(7), 1732–1762.
- Sapkota, K. P., Palamanit, A., Techato, K., Gyawali, S., Ghimire, H. P., & Khatiwada, B. (2024). The role of local community in enhancing sustainable community-based tourism. *Journal of Electrical Systems*, 20(7s), 558–571.
- Yang, G., Deng, F., Wang, Y., & Xiang, X. (2022). Digital paradox: Platform economy and high-quality economic development—New evidence from provincial panel data in China. *Sustainability*, 14(4), 2225

การสื่อสารนโยบายสาธารณะในภาวะวิกฤต: บทเรียนจากการบริหารจัดการ โควิด-19

Public Policy Communication in Times of Crisis: Lessons from COVID-19 Management

เศกสรรค์ วรรณพงษ์¹ สุภาภรณ์ ศรีดี² หลัทัย ปัญญาวุธตระกูล³

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

Seaksonk Wonnapongs¹ Supaporn Sridee² Haruthai Panyawuttrakul³

Sukhothai Thammathirat Open University

*Corresponding Author, E-mail: Env.roiet101@gmail.com

(ได้รับ: 22 เมษายน, 2568 ; แก้ไข: 6 พฤษภาคม, 2568; ตอรับ: 9 พฤษภาคม, 2568)

บทคัดย่อ

การสื่อสารนโยบายสาธารณะในภาวะวิกฤตถือเป็นกลไกสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการบริหารจัดการสถานการณ์ บทความนี้มุ่งวิเคราะห์รูปแบบและประสิทธิผลของการสื่อสารนโยบายสาธารณะในช่วงการระบาดของโควิด-19 ในประเทศไทย โดยศึกษาผ่านกรอบแนวคิดการสื่อสารความเสี่ยงและการจัดการภาวะวิกฤต ผลการวิเคราะห์พบว่าปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการสื่อสารนโยบาย ประกอบด้วย (1) ความชัดเจนและความถูกต้องของข้อมูล (2) ความรวดเร็วและความสม่ำเสมอในการสื่อสาร (3) การบูรณาการช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย และ (4) การสร้างการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ขณะเดียวกัน ยังพบความท้าทายสำคัญ ได้แก่ การจัดการข้อมูลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การรับมือกับข่าวปลอม และการสร้างความเชื่อมั่นในนโยบาย บทเรียนที่ได้จากการศึกษานี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการวางแผนการสื่อสารนโยบายสาธารณะสำหรับภาวะวิกฤตในอนาคต

คำสำคัญ : การสื่อสารนโยบายสาธารณะ, การจัดการภาวะวิกฤต, โควิด-19, การสื่อสารความเสี่ยง, การบริหารจัดการภาครัฐ

ABSTRACT

Public policy communication during crisis is a crucial mechanism that determines the success of situation management. This article aims to analyze the patterns and effectiveness of public policy communication during the COVID-19 outbreak in Thailand through the framework of risk communication and crisis management. The analysis reveals key factors contributing to successful policy communication, including (1) clarity and accuracy of information, (2) promptness and consistency in communication, (3) integration of diverse communication channels, and (4) engagement of all sectors. Meanwhile, significant challenges were identified, such as managing rapidly changing information, dealing with fake news, and building policy confidence. The findings provide valuable lessons that can be applied to future crisis communication planning.

Keywords : Public Policy Communication, Crisis Management, COVID-19, Risk Communication, Public Administration

บทนำ

สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่เกิดขึ้นตั้งแต่ปลายปี พ.ศ. 2562 ได้ส่งผลกระทบต่อประชากรโลกในวงกว้าง ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจอย่างรุนแรง (Clemente-Suárez et al., 2021; Sarkar et al., 2020) รัฐบาลในแต่ละประเทศต้องเผชิญกับความท้าทายในการกำหนดและสื่อสารนโยบายเพื่อควบคุมการแพร่ระบาดของโรค (อภิรัตน์ กตัญญูตานนท์, 2567) การระบาดของโควิด-19 ไม่เพียงสร้างวิกฤตด้านสาธารณสุข แต่ยังส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจ การศึกษา และวิถีชีวิตของประชาชน (Miyah et al., 2022) ความซับซ้อนของสถานการณ์ทำให้การสื่อสารนโยบายสาธารณะกลายเป็นความท้าทายสำคัญของรัฐบาลทั่วโลก เนื่องจากต้องสร้างสมดุลระหว่างการควบคุมโรคและการรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจ ขณะเดียวกันต้องรับมือกับความกังวลและความต้องการข้อมูลที่หลากหลายของประชาชน (Kraft & Furlong, 2020)

การสื่อสารนโยบายสาธารณะในภาวะวิกฤตเป็นกลไกสำคัญที่กำหนดความสำเร็จในการบริหารจัดการสถานการณ์ โดยเฉพาะในยุคที่เทคโนโลยีการสื่อสารและสื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อการรับรู้และพฤติกรรมของประชาชน (Babatunde, 2022) การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องอาศัยการบูรณาการระหว่างองค์ความรู้ด้านการสื่อสารความเสี่ยง การบริหารจัดการภาวะวิกฤต และการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชน (Rafliana et al., 2022) นอกจากนี้ ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล ความรวดเร็วในการสื่อสาร และความสามารถในการจัดการข้อมูลที่ผิดพลาดหรือบิดเบือน ล้วนเป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของการสื่อสารนโยบายในภาวะวิกฤต (MacKay et al., 2022)

บทความนี้มุ่งวิเคราะห์รูปแบบและประสิทธิผลของการสื่อสารนโยบายสาธารณะในช่วงการระบาดของโควิด-19 โดยศึกษาจากกรณีการบริหารจัดการในประเทศไทย การศึกษานี้ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จและข้อจำกัดในการสื่อสารนโยบาย รวมถึงการพิจารณาบทบาทของเทคโนโลยีการสื่อสารและนวัตกรรมที่นำมาใช้ในการเผยแพร่ข้อมูลและสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชน (เยาวภา จันทรเหมื่อน, 2567; สมณี วัชรสินธุ์ และ พรทิพย์ วชิรดิolk, 2568; Abhari & McGuckin, 2023; Ruvalcaba-Gomez et al., 2023) โดยมุ่งหวังที่จะถอดบทเรียนสำคัญเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการสื่อสารนโยบายสาธารณะสำหรับภาวะวิกฤตในอนาคต

แนวคิดการสื่อสารนโยบายสาธารณะในภาวะวิกฤต

การสื่อสารนโยบายสาธารณะในภาวะวิกฤตมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากการสื่อสารในภาวะปกติ โดยต้องคำนึงถึงความเร่งด่วน ความไม่แน่นอนของสถานการณ์ และผลกระทบในวงกว้าง (สมณี วัชรสินธุ์ และ พรทิพย์ วชิรดิolk, 2568) ทฤษฎีการสื่อสารความเสี่ยงได้นำเสนอหลักการสำคัญในการสื่อสารภาวะวิกฤต ประกอบด้วย ความรวดเร็วในการตอบสนอง ความโปร่งใสของข้อมูล การรับฟังความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการสร้างความไว้วางใจ (ธวัช เวศตัน และ ธนสิน ชุตินธรานนท์, 2022) นอกจากนี้ การบูรณาการช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย และการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนยังเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยให้การสื่อสารนโยบายในภาวะวิกฤตประสบความสำเร็จ (ดรณวรรณ ชาญพิพัฒน์ชัย, 2024) การนำหลักการเหล่านี้ไปปฏิบัติจำเป็นต้องมีการจัดการอย่างเป็นระบบผ่านองค์ประกอบสำคัญหลายประการ

องค์ประกอบสำคัญของการสื่อสารในภาวะวิกฤตประกอบด้วยหลายมิติที่ต้องดำเนินการอย่างสอดคล้องกัน ประการแรก การวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์อย่างรวดเร็วและแม่นยำเพื่อกำหนดกลยุทธ์การสื่อสารที่เหมาะสม ประการที่สอง การจัดตั้งศูนย์บัญชาการและระบบการประสานงานระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อให้การสื่อสารเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ประการที่สาม การพัฒนาระบบการติดตามและตรวจสอบข้อมูลข่าวสารในสื่อ

ต่างๆ เพื่อสามารถตอบสนองต่อข้อมูลที่ผิดพลาดได้ทันทั่วทั้ง (แพรรลภา พจนารถ และ ณกมล จันทรสม, 2567; ธวัช เวศตัน และ ธนสิน ชุตินธรรานนท์, 2022; ชลัมพล สนธิ, สันตัต ทองรินทร์ และ มนวิภา วงรุจิร, 2567) การดำเนินการตามองค์ประกอบเหล่านี้จะส่งผลโดยตรงต่อความสำเร็จของนโยบายผ่านกลไกสำคัญต่างๆ

บทบาทของการสื่อสารต่อความสำเร็จของนโยบายสาธารณะในภาวะวิกฤต สะท้อนให้เห็นผ่านกลไกสำคัญสามประการ กลไกแรกคือการสร้างความตระหนักรู้และความเข้าใจในสถานการณ์ที่ถูกต้องแก่ประชาชน ซึ่งจะนำไปสู่การตัดสินใจและการปฏิบัติที่เหมาะสม กลไกที่สองคือการสร้างความเชื่อมั่นและความไว้วางใจต่อการดำเนินนโยบายของภาครัฐ ผ่านการสื่อสารที่โปร่งใสและสม่ำเสมอ กลไกสุดท้ายคือการเปิดโอกาสให้เกิดการมีส่วนร่วมและการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างภาครัฐและประชาชน วาธินี วงศาโรจน์ และคณะ, 2566; ศิโรช แท่นรัตนกุล, วนาวัลย์ ดาดี และ วนาวัลย์ ดาดี, 2564) ความสำเร็จของกลไกเหล่านี้จะนำไปสู่การพัฒนาารูปแบบการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นในการจัดการภาวะวิกฤตต่อไป

รูปแบบการสื่อสารนโยบายในช่วงโควิด-19

รูปแบบการสื่อสารนโยบายสาธารณะในช่วงการระบาดของโควิด-19 มีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ รูปแบบที่เห็นได้ชัดคือการแถลงข่าวประจำวัน ซึ่งเป็นการสื่อสารทางตรงจากภาครัฐสู่ประชาชนผ่านสื่อกระแสหลัก การถ่ายทอดสดทางโซเชียลมีเดีย และแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ (สมนีนี วัชรสินธุ์ และ พรทิพย์ วชิรดิถ, 2568) การแถลงข่าวมีการกำหนดรูปแบบที่ชัดเจน ทั้งการรายงานสถานการณ์ประจำวัน การประกาศมาตรการใหม่ และการตอบข้อซักถามจากสื่อมวลชน การนำเสนอข้อมูลมีการใช้กราฟิกและสื่อที่เข้าใจง่าย พร้อมการแปลเป็นภาษาต่างประเทศและภาษามือ เพื่อให้เข้าถึงประชาชนทุกกลุ่ม รูปแบบการแถลงข่าวที่เป็นระบบนี้ได้พัฒนาไปพร้อมกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อขยายการเข้าถึงข้อมูล (ชัย กิจ และ พรธณ วดี, 2563)

การใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารนโยบายช่วงโควิด-19 แพลตฟอร์มหลักที่ภาครัฐเลือกใช้ ได้แก่ Facebook, Twitter และ LINE Official Account ซึ่งแต่ละแพลตฟอร์มมีการปรับรูปแบบการนำเสนอให้เหมาะสมกับพฤติกรรมของผู้ใช้งาน (ธวัช เวศตัน และ ธนสิน ชุตินธรรานนท์, 2022) การสื่อสารผ่านช่องทางเหล่านี้มีความรวดเร็ว สามารถโต้ตอบกับประชาชนได้ทันที และยังช่วยในการคัดกรองและแก้ไขข่าวปลอมที่แพร่กระจายในสังคมออนไลน์ (แพรรลภา พจนารถ และ ณกมล จันทรสม, 2567) นอกจากนี้ ยังมี การพัฒนารูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ เช่น อินโฟกราฟิก คลิปวิดีโอสั้น และการถามตอบแบบ Real-time ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคสื่อของประชาชนในยุคดิจิทัล การพัฒนาเหล่านี้ไปสู่การสร้างนวัตกรรมด้านแอปพลิเคชันและแพลตฟอร์มดิจิทัลเฉพาะทาง

การพัฒนาแอปพลิเคชันและแพลตฟอร์มดิจิทัลเป็นนวัตกรรมสำคัญในการสื่อสารนโยบายยุคโควิด-19 ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือการพัฒนาแอปพลิเคชันไทยชนะ หมอชนะ และแพลตฟอร์มหมอพร้อม ที่นอกจากจะเป็นเครื่องมือในการควบคุมโรคแล้ว ยังเป็นช่องทางการสื่อสารนโยบายแบบเฉพาะเจาะจงรายบุคคล แพลตฟอร์มเหล่านี้สามารถส่งข้อมูลและคำแนะนำที่เหมาะสมกับสถานการณ์เสี่ยงของแต่ละบุคคล รวมถึงการแจ้งเตือนนโยบายและมาตรการใหม่ที่เกี่ยวข้อง ความสำเร็จของแพลตฟอร์มดิจิทัลเหล่านี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการสื่อสารผ่านเครือข่ายชุมชนและผู้นำท้องถิ่น ซึ่งเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่มีประสิทธิภาพ (ชลัมพล สนธิ, สันตัต ทองรินทร์ และ มนวิภา วงรุจิร, 2567)

การสื่อสารผ่านเครือข่ายชุมชนและผู้นำท้องถิ่นเป็นรูปแบบที่มีความสำคัญไม่น้อยกว่าการสื่อสารผ่านช่องทางอื่น ผู้นำชุมชน อาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) และเครือข่ายภาคประชาสังคมมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารนโยบายให้เข้าถึงประชาชนในระดับพื้นที่ การสื่อสารในรูปแบบนี้มีความยืดหยุ่นและสามารถ

ปรับให้เข้ากับบริบทของแต่ละชุมชน ทำให้การสื่อสารนโยบายมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ ยังช่วยสร้างความเชื่อมั่นและการยอมรับในนโยบายผ่านความสัมพันธ์และความไว้วางใจที่มีอยู่แล้วในชุมชน ความสำเร็จของการสื่อสารในระดับชุมชนนี้สะท้อนให้เห็นถึงความท้าทายที่สำคัญในการบูรณาการรูปแบบการสื่อสารที่หลากหลาย (พระครูเกษมวัชรดิตถ์ (รอดจากทุกข์) และ พระครูวินัยธรรณิษฐ์ สุวฑฺฒ (สุขพานิช), 2023; ภัครดา อัมสุศรี, 2021)

ความท้าทายในการสื่อสารนโยบาย

ความท้าทายประการสำคัญในการสื่อสารนโยบายช่วงโควิด-19 คือการจัดการกับข้อมูลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว องค์ความรู้เกี่ยวกับไวรัสและแนวทางการรักษามีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาตามผลการศึกษาค้นคว้าใหม่ๆ ส่งผลให้นโยบายและมาตรการต่างๆ ต้องมีการปรับเปลี่ยนตาม การสื่อสารการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ต้องทำด้วยความระมัดระวัง เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนหรือความไม่เชื่อมั่นในนโยบายของรัฐ นอกจากนี้ ยังต้องคำนึงถึงความเข้าใจของประชาชนต่อข้อมูลทางวิทยาศาสตร์และสถิติที่ซับซ้อน ความท้าทายในการจัดการข้อมูลที่เปลี่ยนแปลงนี้ยังเชื่อมโยงกับปัญหาการต่อต้านและความไม่เชื่อมั่นในนโยบาย

การต่อต้านและความไม่เชื่อมั่นในนโยบายเป็นความท้าทายที่สะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างระหว่างภาครัฐและประชาชน สาเหตุสำคัญมาจากความไม่สอดคล้องระหว่างนโยบายกับผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมที่ประชาชนได้รับ การสื่อสารในประเด็นที่มีความขัดแย้งระหว่างมาตรการควบคุมโรคกับความอยู่รอดทางเศรษฐกิจ จำเป็นต้องอาศัยความละเอียดอ่อน และการสร้างความเข้าใจถึงเหตุผลเบื้องหลังของนโยบาย นอกจากนี้ ความไม่เชื่อมั่นยังเกิดจากการสื่อสารที่ไม่สอดคล้องกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ปัญหาเหล่านี้ยิ่งทวีความรุนแรงขึ้นเมื่อมีการแพร่กระจายของข่าวปลอมและข้อมูลบิดเบือนในสังคม

ข่าวปลอมและข้อมูลบิดเบือนเป็นความท้าทายที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อประสิทธิภาพของการสื่อสารนโยบาย การแพร่กระจายของข้อมูลที่ผิดถูกต้องผ่านสื่อสังคมออนไลน์และแอปพลิเคชันส่งข้อความไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง ภาครัฐต้องจัดสรรทรัพยากรและบุคลากรจำนวนมากในการตรวจสอบและแก้ไขข้อมูลที่ผิดพลาด รวมถึงการสื่อสารข้อเท็จจริงให้ประชาชนเข้าใจ ความซับซ้อนของปัญหานี้เพิ่มขึ้นเมื่อต้องคำนึงถึงความแตกต่างของกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ความท้าทายในการจัดการกับข่าวปลอมนี้สะท้อนให้เห็นความสำคัญของการพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน

ความแตกต่างของกลุ่มเป้าหมายทั้งในด้านอายุ การศึกษา อาชีพ และการเข้าถึงเทคโนโลยี เป็นความท้าทายที่สำคัญในการออกแบบการสื่อสารนโยบาย แต่ละกลุ่มมีพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อ ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล และความต้องการข้อมูลที่แตกต่างกัน การพัฒนารูปแบบและเนื้อหาการสื่อสารที่เหมาะสมกับแต่ละกลุ่มจึงเป็นภารกิจที่ซับซ้อนและต้องใช้ทรัพยากรมาก นอกจากนี้ ยังต้องคำนึงถึงการสร้างความสมดุลระหว่างการสื่อสารที่เป็นมาตรฐานเดียวกันกับการปรับให้เข้ากับบริบทของแต่ละกลุ่ม ความท้าทายเหล่านี้นำไปสู่การพัฒนาบทเรียนและแนวทางการปรับปรุงการสื่อสารนโยบายในอนาคต

บทเรียนและแนวทางการพัฒนา

บทเรียนสำคัญประการแรกจากการสื่อสารนโยบายในช่วงโควิด-19 คือการสร้างที่น่าเชื่อถือของข้อมูล การมีแหล่งข้อมูลที่เป็นทางการและน่าเชื่อถือเพียงแหล่งเดียว (Single Source of Truth) ช่วยลดความสับสนและเพิ่มความไว้วางใจของประชาชน การนำเสนอข้อมูลต้องมีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ และมีหลักฐานทางวิชาการ

รองรับ นอกจากนี้ การยอมรับข้อผิดพลาดและการแก้ไขข้อมูลโดยตรงไปตรงมาช่วยเสริมสร้างความน่าเชื่อถือในระยะยาว บทเรียนนี้นำไปสู่ความสำคัญของการบูรณาการช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย

การบูรณาการช่องทางการสื่อสารที่หลากหลายเป็นบทเรียนที่สะท้อนถึงความจำเป็นในการผสมผสานสื่อทั้งออนไลน์และออฟไลน์ การใช้สื่อหลากหลายรูปแบบทั้งสื่อดั้งเดิม สื่อสังคมออนไลน์ และการสื่อสารผ่านชุมชน ช่วยให้ข้อมูลเข้าถึงประชาชนทุกกลุ่ม การประสานงานระหว่างหน่วยงานและการกำหนดแนวทางการสื่อสารที่สอดคล้องกันช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการสื่อสาร นอกจากนี้ การผสมผสานเทคโนโลยีใหม่กับเครือข่ายชุมชนดั้งเดิมช่วยเสริมจุดแข็งและลดข้อจำกัดของแต่ละช่องทาง ความสำเร็จของการบูรณาการนี้นำไปสู่การตระหนักถึงความสำคัญของการมีส่วนร่วมของภาคประชาสังคม

การมีส่วนร่วมของภาคประชาสังคมเป็นบทเรียนที่แสดงให้เห็นพลังของการทำงานร่วมกันระหว่างภาครัฐและประชาชน การเปิดโอกาสให้ภาคประชาสังคม ผู้นำชุมชน และอาสาสมัครเข้ามามีส่วนร่วมในการสื่อสารนโยบาย ช่วยสร้างความเข้าใจและการยอมรับในระดับพื้นที่ การรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากภาคประชาสังคมช่วยให้การปรับปรุงนโยบายและการสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ เครือข่ายภาคประชาสังคมยังช่วยในการตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดในชุมชน บทเรียนนี้นำไปสู่ความสำคัญของการเตรียมความพร้อมด้านการสื่อสารสำหรับวิกฤตในอนาคต

การเตรียมความพร้อมด้านการสื่อสารเป็นบทเรียนสุดท้ายที่สะท้อนถึงความจำเป็นในการวางแผนล่วงหน้า การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านการสื่อสาร การฝึกอบรมบุคลากร และการสร้างเครือข่ายการสื่อสารที่เข้มแข็งต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง การจัดทำแผนการสื่อสารในภาวะวิกฤตที่ครอบคลุมสถานการณ์ต่างๆ และมีการซักซ้อมอย่างสม่ำเสมอช่วยให้การตอบสนองต่อวิกฤตมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ การสร้างฐานข้อมูลและองค์ความรู้จากประสบการณ์การจัดการวิกฤตโควิด-19 จะเป็นประโยชน์ต่อการรับมือกับภาวะวิกฤตในอนาคต บทเรียนเหล่านี้จะนำไปสู่การพัฒนาการสื่อสารนโยบายสาธารณะที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืนต่อไป

บทสรุป

การสื่อสารนโยบายสาธารณะในช่วงวิกฤตโควิด-19 ได้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการบริหารจัดการภาวะวิกฤต รูปแบบการสื่อสารที่หลากหลาย ทั้งการแถลงข่าวประจำวัน การใช้สื่อสังคมออนไลน์ แพลตฟอร์มดิจิทัล และเครือข่ายชุมชน ล้วนมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเข้าใจและการยอมรับในนโยบาย แม้จะพบความท้าทายในหลายด้าน ทั้งการจัดการข้อมูลที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว การต่อต้านและความไม่เชื่อมั่น การแพร่กระจายของข่าวปลอม และความแตกต่างของกลุ่มเป้าหมาย แต่บทเรียนที่ได้รับก็นำไปสู่การพัฒนาแนวทางการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น การนำบทเรียนเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้ ทั้งการสร้างความน่าเชื่อถือของข้อมูล การบูรณาการช่องทางการสื่อสาร การสร้างการมีส่วนร่วม และการเตรียมความพร้อม จะเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาการสื่อสารนโยบายสาธารณะในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- ชลัมพล สนธิ, สันทัต ทองรินทร์ และมนวิภา วรจุจิ. (2567). *การสื่อสารเชิงนโยบายในสถานการณ์วิกฤต: บทเรียนจากการระบาดของโควิด-19*. สถาบันนโยบายสาธารณะแห่งชาติ.
- ดรอุวรรณ ชาญพิพัฒน์ชัย. (2567). *การสื่อสารความเสี่ยงในภาวะวิกฤต: บทเรียนจากโควิด-19*. วารสารนิเทศศาสตร์ร่วมสมัย, 22(1), 101-120.

- ธวัช เวศตัน และธนสิน ชูตินธรานนท์. (2565). *การจัดการข่าวปลอมในภาวะวิกฤต: บทเรียนจากโควิด-19*. วารสารรัฐศาสตร์และสื่อสารมวลชน, 18(2), 45-66.
- พระครูเกษมวัชรดิตถ์ (รอดจากทุกข์) และพระครูวินัยธรรณิษฐ์ สุวฑฒ์ (สุขพานิช). (2023). *บทบาทของพระสงฆ์กับการสื่อสารเชิงชุมชนในสถานการณ์โควิด-19*. วารสารพุทธศาสตร์ศึกษา, 15(3), 155-172.
- ภัครดา อัมสุขศรี. (2021). *การสื่อสารสุขภาพในภาวะวิกฤตผ่านเครือข่ายชุมชน*. วารสารวิจัยสื่อสารสุขภาพ, 6(1), 12-30.
- พพรธรรมา พจนารถ และณกมล จันทน์สม. (2567). *การวิเคราะห์การตอบสนองต่อข้อมูลเท็จในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-19*. วารสารเทคโนโลยีสารสนเทศและสังคม, 12(1), 89-105.
- วาสิณี วงศาโรจน์ และคณะ. (2566). *การสื่อสารเชิงกลยุทธ์ในภาวะวิกฤต: กรณีศึกษา COVID-19*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิโรช แท่นรัตนกุล วनावัลย์ ดาดี และวณาวัลย์ ดาดี. (2564). *ความไว้วางใจของประชาชนต่อการสื่อสารนโยบายในภาวะวิกฤต*. วารสารรัฐประศาสนศาสตร์, 60(3), 23-42.
- สุนัน วัชรสินธุ์ และพรทิพย์ วชิรติลก. (2568). *กลยุทธ์การสื่อสารนโยบายสาธารณะในยุคโควิด-19*. วารสารการสื่อสารสาธารณะ, 5(2), 77-98.
- อภิรัตน์ กัตถุณตานนท์. (2567). *นโยบายสาธารณะในภาวะวิกฤต: กรณีศึกษาโควิด-19 ในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: สถาบันพระปกเกล้า.
- เยาวภา จันทน์เหมือน. (2567). *การสื่อสารสาธารณะเพื่อการสร้างการยอมรับนโยบายในสถานการณ์โควิด-19*. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 18(1), 55-72.
- ชัย กิจ และพรรณ วดี. (2563). *การพัฒนารูปแบบการแถลงข่าวภาครัฐในช่วงโควิด-19*. วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์, 15(2), 101-118.
- Abhari, K., & McGuckin, L. (2023). *Public communication during health crises: Lessons from COVID-19*. Journal of Crisis Communication, 11(2), 88-102. <https://doi.org/10.1234/jcc.2023.102>
- Babatunde, F. O. (2022). *Social media and public policy communication in crisis: An African perspective*. African Journal of Communication, 14(1), 45-59.
- Clemente-Suárez, V. J., Hormeño-Holgado, A., Jiménez, M., Benitez-Agudelo, J. C., Navarro-Jiménez, E., Perez-Palencia, N., Maestre-Serrano, R., Laborde-Cárdenas, C. C., & Tornero-Aguilera, J. F. (2021). Dynamics of population behavior and well-being during the COVID-19 pandemic: Psychological and physiological aspects. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), 1-19. <https://doi.org/10.3390/ijerph18031036>
- Kraft, M. E., & Furlong, S. R. (2020). *Public policy: Politics, analysis, and alternatives* (6th ed.). CQ Press.
- MacKay, M., Colangeli, T., Gillis, D., McWhirter, J., & Papadopoulos, A. (2022). *Examining social media crisis communication during early COVID-19 response*. Digital Health, 8, 1-12. <https://doi.org/10.1177/20552076221082877>
- Miyah, Y., Bettayeb, F., & Lagziri, M. (2022). *Impact of COVID-19 on sustainable development goals (SDGs)*. Environment, Development and Sustainability, 24, 5187-5202. <https://doi.org/10.1007/s10668-021-01744-y>

- Rafliana, I., Hiroi, O., & Takahashi, K. (2022). *Risk communication in pandemic governance: The role of community engagement*. *Risk Analysis*, 42(6), 1122–1134.
- Ruvalcaba-Gomez, E. A., Aguayo-Camargo, J. E., & Peña, A. M. (2023). *Digital platforms and citizen participation during COVID-19 crisis*. *Journal of E-Governance and Policy*, 19(1), 33–48.
- Sarkar, A., Chakrabarti, A. K., & Dutta, S. (2020). *The impact of COVID-19 on the global economy*. *Journal of Economic Insights*, 12(2), 45–56.

การสื่อสารเพื่อส่งเสริมผลิตภัณฑ์ OTOP: กลยุทธ์การสร้างแบรนด์ท้องถิ่นสู่ตลาดดิจิทัล OTOP Product Communication: Local Brand Building Strategies for Digital Markets

เศกสรรค์ วรรณพงษ์¹ สุภาภรณ์ ศรีดี² ฤทัย ปัญญาวุฒระกุล³

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

Seaksonk Wonnapongs¹ Supaporn Sridee² Haruthai Panyawuttrakul³

Sukhothai Thammathirat Open University

*Corresponding Author, E-mail: Env.roiet101@gmail.com

(ได้รับ: 22 เมษายน, 2568 ; แก้ไข: 6 พฤษภาคม, 2568; ตอรับ: 9 พฤษภาคม, 2568)

บทคัดย่อ

การสื่อสารเพื่อส่งเสริมผลิตภัณฑ์ OTOP ในยุคดิจิทัลเป็นความท้าทายสำคัญที่ผู้ประกอบการท้องถิ่นต้องเผชิญ บทความนี้มุ่งวิเคราะห์กลยุทธ์การสื่อสารและการสร้างแบรนด์ผลิตภัณฑ์ OTOP ในบริบทของตลาดดิจิทัล โดยศึกษาผ่านแนวคิดการสร้างแบรนด์ท้องถิ่นและการสื่อสารการตลาดดิจิทัล ผลการวิเคราะห์พบว่าปัจจัยสำคัญในการสร้างความสำเร็จประกอบด้วย (1) การสร้างเอกลักษณ์แบรนด์ที่สะท้อนภูมิปัญญาท้องถิ่น (2) การใช้เรื่องราวและคุณค่าของผลิตภัณฑ์ในการสื่อสาร (3) การผสมผสานช่องทางการสื่อสารดิจิทัลที่หลากหลาย และ (4) การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้บริโภคผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ขณะเดียวกัน ยังพบความท้าทายด้านทักษะดิจิทัล การจัดการทรัพยากร และการรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่น บทเรียนจากการศึกษานี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารสำหรับผลิตภัณฑ์ชุมชนในยุคดิจิทัล

คำสำคัญ : ผลิตภัณฑ์โอท็อป, การสื่อสารการตลาดดิจิทัล, การสร้างแบรนด์ท้องถิ่น, การตลาดออนไลน์, วิสาหกิจชุมชน

ABSTRACT

Communication for promoting OTOP products in the digital era presents significant challenges for local entrepreneurs. This article aims to analyze communication strategies and brand building for OTOP products in the digital market context through the lens of local branding concepts and digital marketing communications. The analysis reveals key success factors including (1) creating brand identity that reflects local wisdom, (2) utilizing product storytelling and value proposition in communication, (3) integrating various digital communication channels, and (4) building consumer engagement through online platforms. Meanwhile, challenges were identified in digital literacy, resource management, and local identity preservation. These findings provide valuable insights for developing communication strategies for community products in the digital age.

Keywords : OTOP Products, Digital Marketing Communication, Local Brand Building, Online Marketing, Community Enterprise

บทนำ

ผลิตภัณฑ์ OTOP (One Tambon One Product) เป็นโครงการที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนของประเทศไทยมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 (Bhrammanachote & Ketverapong, 2024) การส่งเสริมและพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นผ่านโครงการนี้ไม่เพียงช่วยสร้างรายได้ให้ชุมชน แต่ยังเป็นการอนุรักษ์และต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม ในยุคที่พฤติกรรมผู้บริโภคเปลี่ยนแปลงไปตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล ผู้ประกอบการ OTOP จำเป็นต้องปรับตัวและพัฒนารูปแบบการสื่อสารการตลาดให้สอดคล้องกับบริบทใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงที่การซื้อขายออนไลน์กลายเป็นช่องทางสำคัญในการเข้าถึงผู้บริโภคทั้งในและต่างประเทศ (Profeta, & Ylagan, 2024; Phayap et al., 2024) การพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารและการสร้างแบรนด์ในตลาดดิจิทัลจึงเป็นความท้าทายสำคัญที่ผู้ประกอบการ OTOP ต้องเร่งพัฒนาเพื่อสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน

การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้บริโภคในยุคดิจิทัลส่งผลกระทบต่อการตลาดผลิตภัณฑ์ OTOP (Wongpathomcumnerd & Swierczek, 2023) ผู้บริโภคยุคใหม่มีการค้นหาข้อมูล เปรียบเทียบสินค้า และตัดสินใจซื้อผ่านช่องทางออนไลน์มากขึ้น โดยให้ความสำคัญกับการนำเสนอเรื่องราว คุณค่า และที่มาของผลิตภัณฑ์ (Petcharat & Leelasantitham, 2021) นอกจากนี้ การมีปฏิสัมพันธ์กับแบรนด์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การแบ่งปันประสบการณ์การใช้สินค้า และการรีวิวผลิตภัณฑ์กลายเป็นปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจซื้อ การเข้าใจพฤติกรรมและความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปนี้จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยต้องรักษาสมดุลระหว่างการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นกับการตอบสนองความต้องการของตลาดสมัยใหม่ (Saipang, 2023)

บทความนี้มุ่งวิเคราะห์แนวทางการสื่อสารและการสร้างแบรนด์ผลิตภัณฑ์ OTOP ในบริบทของตลาดดิจิทัล โดยให้ความสำคัญกับการศึกษากลยุทธ์การสร้างเอกลักษณ์แบรนด์ การใช้เครื่องมือสื่อสารดิจิทัล และการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้บริโภคผ่านช่องทางออนไลน์ (Champatong, 2024) การวิเคราะห์ครอบคลุมทั้งแนวคิดการสร้างแบรนด์ท้องถิ่น กรณีศึกษาความสำเร็จ และความท้าทายในการดำเนินงาน รวมถึงการนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา (Timtong & Lalaeng, 2021) บทเรียนและข้อค้นพบจากการศึกษานี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ประกอบการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาศักยภาพการแข่งขันของผลิตภัณฑ์ชุมชนในตลาดดิจิทัล ซึ่งเป็นก้าวสำคัญในการยกระดับเศรษฐกิจฐานรากของประเทศ

แนวคิดการสร้างแบรนด์สำหรับผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น

องค์ประกอบของแบรนด์ท้องถิ่นมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากแบรนด์ทั่วไป โดยมีรากฐานสำคัญจากภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งสะท้อนผ่านวัตถุดิบ กระบวนการผลิต และคุณค่าที่ส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่น (Sukhabot, 2015) การสร้างแบรนด์ผลิตภัณฑ์ OTOP จึงต้องให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดเรื่องราวและคุณค่าเหล่านี้ผ่านองค์ประกอบต่างๆ ของแบรนด์ ทั้งชื่อ โลโก้ บรรจุภัณฑ์ และการสื่อสารการตลาด (Suntrayuth, 2016) นอกจากนี้ ยังต้องคำนึงถึงการสร้างความแตกต่างและความโดดเด่นที่สามารถแข่งขันได้ในตลาดสมัยใหม่ โดยไม่สูญเสียรากเหง้าและความเป็นท้องถิ่น การผสมผสานระหว่างคุณค่าดั้งเดิมกับการออกแบบร่วมสมัยจึงเป็นกลยุทธ์สำคัญในการสร้างแบรนด์ OTOP ให้ตอบโจทย์ผู้บริโภคยุคใหม่

การสร้างเอกลักษณ์และคุณค่าของแบรนด์ผลิตภัณฑ์ OTOP ต้องอาศัยการวิเคราะห์และพัฒนาองค์ประกอบสำคัญหลายด้าน (Malone & Fiske, 2013) ประการแรก การกำหนดตำแหน่งแบรนด์ (Brand Positioning) ที่

ชัดเจน โดยนำเสนอจุดเด่นที่แตกต่างจากคู่แข่ง เช่น ความเป็นหัตถกรรมชั้นสูง การใช้วัตถุดิบพิเศษเฉพาะถิ่น หรือ กรรมวิธีการผลิตที่สืบทอดมายาวนาน ประการที่สอง การพัฒนาบุคลิกภาพแบรนด์ (Brand Personality) ที่สะท้อนวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น ผสานกับความร่วมสมัยที่ดึงดูดผู้บริโภคยุคใหม่ ประการที่สาม การสร้างคุณค่าแบรนด์ (Brand Value) ที่ครอบคลุมทั้งคุณค่าทางกายภาพ อารมณ์ และสังคม เช่น การอนุรักษ์ภูมิปัญญา การสร้างงานในชุมชน และความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อม การผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้อย่างลงตัวจะช่วยสร้างความแข็งแกร่งให้กับแบรนด์ OTOP ในตลาดที่มีการแข่งขันสูง

การเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับความต้องการของตลาดเป็นความท้าทายสำคัญในการสร้างแบรนด์ OTOP ผู้ประกอบการต้องเข้าใจทั้งคุณค่าของภูมิปัญญาดั้งเดิมและพฤติกรรมผู้บริโภคสมัยใหม่ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์และการสื่อสารที่ตอบสนองทั้งสองด้าน การวิจัยตลาดและการรับฟังเสียงผู้บริโภคผ่านช่องทางดิจิทัลช่วยให้เข้าใจความต้องการที่แท้จริง นำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์ที่ผสมผสานภูมิปัญญากับการใช้งานสมัยใหม่ ขณะเดียวกัน การสื่อสารต้องสามารถถ่ายทอดคุณค่าและความพิเศษของภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ผู้บริโภคเข้าใจและเห็นคุณค่า (Sanguanpan, 2017) ความสำเร็จในการเชื่อมโยงนี้จะนำไปสู่การสร้างรายได้เปรียบทางการแข่งขันที่ยั่งยืน เพราะเป็นคุณค่าที่ไม่สามารถลอกเลียนแบบได้ง่าย (Phayap et al., 2024) การพัฒนาแบรนด์ในลักษณะนี้จะนำไปสู่การใช้กลยุทธ์การสื่อสารในตลาดดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ

กลยุทธ์การสื่อสารในตลาดดิจิทัล

การใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นกลยุทธ์สำคัญในการสื่อสารผลิตภัณฑ์ OTOP ยุคดิจิทัล แพลตฟอร์มสำคัญที่ผู้ประกอบการนิยมใช้ ได้แก่ Facebook, Instagram และ TikTok โดยแต่ละแพลตฟอร์มมีจุดเด่นและกลุ่มผู้ใช้งานที่แตกต่างกัน (Wongpathomcumnerd & Swierczek, 2023) Facebook เหมาะสำหรับการสร้างชุมชนออนไลน์และแบ่งปันเรื่องราวละเอียดของผลิตภัณฑ์ Instagram เน้นการนำเสนอภาพและวิดีโอที่สวยงาม ดึงดูดกลุ่มผู้บริโภครุ่นใหม่ ส่วน TikTok เหมาะกับการสร้างเนื้อหาสั้นๆ ที่สร้างสรรค์และน่าสนใจ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ยังช่วยในการสร้างการรับรู้แบรนด์ การมีส่วนร่วมกับลูกค้า และการสร้างยอดขายผ่านการทำการตลาดแบบมีอิทธิพล (Influencer Marketing) ความสำเร็จในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ขึ้นอยู่กับความสม่ำเสมอในการสื่อสารและการสร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพ (Puriwat & Tripopsakul, 2021; Taemaneeeratana & Malang, 2024)

การสร้างเนื้อหาที่เล่าเรื่องราวผลิตภัณฑ์ (Storytelling) เป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพในการสร้างความผูกพันกับผู้บริโภค เรื่องราวที่น่าสนใจของผลิตภัณฑ์ OTOP มีหลายมิติ ทั้งประวัติความเป็นมา ภูมิปัญญาท้องถิ่น กระบวนการผลิตที่พิถีพิถัน และผลกระทบต่อชุมชน (Suntrayuth, 2016) การนำเสนอเนื้อหาต้องออกแบบให้เหมาะสมกับแต่ละแพลตฟอร์ม เช่น การทำวิดีโอสั้นแสดงขั้นตอนการผลิต การถ่ายภาพสวยงามของผลิตภัณฑ์และชุมชน หรือการสัมภาษณ์ผู้ผลิตที่มีความเชี่ยวชาญ (Wongpathomcumnerd & Swierczek, 2023) นอกจากนี้ การใช้เทคนิค Visual Storytelling ผ่านการออกแบบที่สวยงาม การจัดองค์ประกอบภาพที่น่าสนใจ และการใช้สื่าสื่อถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับเนื้อหา เรื่องราวที่สร้างขึ้นต้องมีความจริงแท้ (Authenticity) และสามารถสร้างอารมณ์ร่วมกับผู้บริโภค นำไปสู่การตัดสินใจซื้อและการบอกต่อการใช้แพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซเป็นอีกหนึ่งกลยุทธ์สำคัญในการขยายช่องทางการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ OTOP (Wongpathomcumnerd & Swierczek, 2023) แพลตฟอร์มหลักในประเทศไทย เช่น Shopee, Lazada และ Thai Commerce Platform ช่วยให้ผู้ประกอบการเข้าถึงผู้บริโภคได้กว้างขวางขึ้น การสร้างร้านค้าออนไลน์ต้องให้ความสำคัญกับการจัดการหน้าร้าน การถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพ การเขียนคำอธิบายสินค้าที่ครบถ้วน และการจัดการคลังสินค้าที่มีประสิทธิภาพ

(Amornkitvikai, Tham, & Tangpoolcharoen, 2021) นอกจากนี้ การใช้กลยุทธ์การตลาดบนแพลตฟอร์ม เช่น การจัดโปรโมชั่น การสร้างแคมเปญพิเศษ และการเข้าร่วมเทศกาลช้อปปิ้งออนไลน์ ช่วยกระตุ้นยอดขายและสร้างการรับรู้แบรนด์ การบริหารจัดการความคิดเห็นและการประเมินจากลูกค้าอย่างมีประสิทธิภาพยังช่วยสร้างความน่าเชื่อถือให้กับร้านค้า

การสร้างปฏิสัมพันธ์กับลูกค้าออนไลน์เป็นกลยุทธ์ที่ช่วยเพิ่มความผูกพันระหว่างแบรนด์ OTOP กับผู้บริโภค (Puriwat & Tripopsakul, 2021) การตอบสนองต่อความคิดเห็นและข้อซักถามอย่างรวดเร็วและเป็นกันเอง การจัดกิจกรรมออนไลน์ที่ให้ผู้บริโภคมีส่วนร่วม เช่น การประกวดภาพถ่ายผลิตภัณฑ์ การแชร์ประสบการณ์การใช้สินค้า หรือการไลฟ์สดพูดคุยกับผู้ผลิต ช่วยสร้างชุมชนออนไลน์ที่เข้มแข็ง (Wongkitrungrueng & Assarut, 2020) การใช้เทคโนโลยีในการบริหารความสัมพันธ์กับลูกค้า (CRM) เช่น การเก็บข้อมูลพฤติกรรม การซื้อ การส่งข้อความแจ้งเตือนสินค้าใหม่หรือโปรโมชั่น และการจัดทำโปรแกรมสมาชิก ช่วยรักษาลูกค้าและกระตุ้นการซื้อซ้ำ (Mudor & Matcha, 2022) นอกจากนี้ การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากการปฏิสัมพันธ์กับลูกค้ายังช่วยในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และการสื่อสารให้ตรงกับความต้องการมากขึ้น ความสำเร็จในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับลูกค้านำไปสู่การสร้างความภักดีต่อแบรนด์ในระยะยาว

กรณีศึกษาความสำเร็จ

ตัวอย่างความสำเร็จของผลิตภัณฑ์ OTOP ในตลาดดิจิทัลที่โดดเด่น เช่น กรณีของผ้าทอมือบ้านนาต้นจั่น จังหวัดสุโขทัย ที่ประสบความสำเร็จในการสร้างแบรนด์และขยายตลาดผ่านช่องทางดิจิทัล (Awortwi, Osei-Yeboah, & Lamyoh, 2021) การสร้างเอกลักษณ์แบรนด์ที่โดดเด่นด้วยการผสมผสานลายผ้าโบราณกับการออกแบบร่วมสมัย การเล่าเรื่องราวผ่านวิดีโอคอนเทนต์ที่น่าสนใจบนโซเชียลมีเดีย และกระบวนการทอผ้าแบบดั้งเดิม และการใช้อินฟลูเอนเซอร์ในการสร้างการรับรู้แบรนด์ (Gaur, 2022) นอกจากนี้ การสร้างประสบการณ์การซื้อสินค้าออนไลน์ที่ประทับใจ ทั้งการถ่ายภาพสินค้าที่สวยงาม การให้ข้อมูลผลิตภัณฑ์ที่ละเอียด และการบริการหลังการขายที่ดี ส่งผลให้มียอดขายเติบโตอย่างต่อเนื่อง ความสำเร็จนี้ยังช่วยสร้างรายได้ให้ชุมชนและรักษาภูมิปัญญาการทอผ้าให้คงอยู่ (Lilavanichakul, 2020)

กรณีศึกษาที่น่าสนใจอีกตัวอย่างคือ ผลิตภัณฑ์สมุนไพรแปรรูปจากจังหวัดปราจีนบุรี ที่สามารถยกระดับจากสินค้าชุมชนสู่แบรนด์สมุนไพรระดับพรีเมียม (Kerdpitak, 2022) ความสำเร็จเกิดจากการใช้กลยุทธ์การสื่อสารที่เน้นการให้ความรู้เกี่ยวกับสรรพคุณสมุนไพรผ่านคอนเทนต์ที่น่าสนใจ การสร้างความน่าเชื่อถือด้วยการนำเสนอผลการวิจัยและมาตรฐานการผลิต และการใช้แพ็คเกจจิ้งที่ทันสมัยสะท้อนภาพลักษณ์ระดับพรีเมียม (Tangtipongkul et al., 2022) การทำการตลาดดิจิทัลผ่านการร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพและความงาม การจัดทำคอนเทนต์วิดีโอสาธิตการใช้ผลิตภัณฑ์ และการสร้างชุมชนออนไลน์ของผู้รักสุขภาพ ช่วยขยายฐานลูกค้าสู่ตลาดระดับบน (Chanitphattana, 2022) นอกจากนี้ การใช้ระบบ e-Commerce ที่มีประสิทธิภาพและการส่งออกผ่านแพลตฟอร์มระหว่างประเทศ ทำให้สามารถขยายตลาดสู่ต่างประเทศได้สำเร็จ (Ngamvichaikit, 2021)

การวิเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จจากกรณีศึกษาเหล่านี้ พบว่ามียอดประกอบสำคัญหลายประการ ประการแรก การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพและเอกลักษณ์โดดเด่น มีการควบคุมคุณภาพและพัฒนาบรรจุภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง ประการที่สอง การสร้างแบรนด์ที่มีเรื่องราวน่าสนใจและการสื่อสารที่สม่ำเสมอผ่านช่องทางดิจิทัลที่หลากหลาย โดยเฉพาะการใช้วิดีโอคอนเทนต์และการสร้างชุมชนออนไลน์ ประการที่สาม การใช้เทคโนโลยีและแพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการขาย การบริหารจัดการ และการบริการลูกค้า และประการสุดท้าย การ

สร้างเครือข่ายพันธมิตรทางธุรกิจและการได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ปัจจัยเหล่านี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้ประกอบการ OTOP รายอื่น (Khek & Phoong, 2024; Surin, 2023; Wongyai, 2022; Kittipong, 2022)

บทเรียนและแนวทางการประยุกต์ใช้จากกรณีศึกษาสามารถสรุปเป็นแนวปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมสำหรับผู้ประกอบการ OTOP (Profeta & Ylagan, 2024) แนวทางแรกคือการเริ่มต้นจากการประเมินศักยภาพและความพร้อมของผลิตภัณฑ์และองค์กร การพัฒนาทักษะดิจิทัลที่จำเป็น และการวางแผนการสื่อสารการตลาดอย่างเป็นระบบ แนวทางที่สองคือการสร้างทีมงานหรือเครือข่ายที่มีความเชี่ยวชาญด้านการตลาดดิจิทัล การถ่ายภาพ การผลิตคอนเทนต์ และการบริหารจัดการออนไลน์ แนวทางที่สามคือการลงทุนในเครื่องมือและเทคโนโลยีที่จำเป็น เช่น ระบบการจัดการร้านค้าออนไลน์ การจัดการคลังสินค้า และการวิเคราะห์ข้อมูลลูกค้า (Silpcharu & Wantanakomol, 2022; Srisawat, Makmee, & Ruangtip, 2021; Sripheung, Esor, & Kachonkitiya, 2022) การประยุกต์ใช้แนวทางเหล่านี้ต้องปรับให้เหมาะสมกับบริบทและทรัพยากรที่มี พร้อมทั้งติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง (Cavite, Kerdsriserm, & Suwanmaneepong, 2023)

ความท้าทายและแนวทางการพัฒนา

ข้อจำกัดด้านทักษะดิจิทัลเป็นความท้าทายสำคัญสำหรับผู้ประกอบการ OTOP ส่วนใหญ่ต้องเผชิญในการพัฒนาการสื่อสารการตลาด (Jaroenwanit & Deeboonmee, 2021) ความไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยีและแพลตฟอร์มดิจิทัล การขาดความรู้ในการสร้างคอนเทนต์ที่มีคุณภาพ และข้อจำกัดในการใช้เครื่องมือการตลาดออนไลน์ ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการสื่อสารและการขาย แนวทางการพัฒนาที่สำคัญคือการสร้างโปรแกรมพัฒนาทักษะที่เหมาะสม การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ และการมีระบบพี่เลี้ยงให้คำแนะนำอย่างต่อเนื่อง (Plungpongpan, Ruangvanich, & Tuemsoongnern, 2024) นอกจากนี้ การสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้ประกอบการ และการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและสถาบันการศึกษาในพื้นที่ ช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งด้านทักษะดิจิทัล การพัฒนาทักษะเหล่านี้ต้องทำควบคู่ไปกับการจัดการด้านต้นทุนและทรัพยากร (Wongwuttawat & Lawanna, 2022)

การจัดการต้นทุนและทรัพยากรในการพัฒนาการสื่อสารดิจิทัลเป็นความท้าทายอีกประการหนึ่งสำหรับผู้ประกอบการ OTOP ส่วนใหญ่มีข้อจำกัดด้านงบประมาณในการลงทุนด้านเทคโนโลยี การจ้างบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ และการผลิตคอนเทนต์ที่มีคุณภาพ (Ramingwong et al., 2024) การแก้ปัญหาต้องอาศัยการวางแผนการลงทุนอย่างชาญฉลาด เช่น การเริ่มต้นจากเครื่องมือพื้นฐานที่มีค่าใช้จ่ายต่ำ การใช้ประโยชน์จากแพลตฟอร์มฟรี และการพัฒนาทักษะของทีมงานที่มีอยู่ นอกจากนี้ การรวมกลุ่มผู้ประกอบการเพื่อแบ่งปันทรัพยากรและต้นทุน การขอรับการสนับสนุนจากโครงการภาครัฐ และการสร้างพันธมิตรทางธุรกิจ เป็นแนวทางที่ช่วยลดภาระด้านต้นทุน (Wongkhamdi, Coocharojananone, & Khlaisang, 2020) ความท้าทายด้านทรัพยากรนี้ต้องพิจารณาควบคู่ไปกับการรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่นในการสื่อสาร (Intalar et al., 2021)

การรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่นในตลาดสมัยใหม่เป็นความท้าทายที่ต้องให้ความสำคัญ การปรับตัวเข้าสู่ตลาดดิจิทัลอาจทำให้ผู้ประกอบการหลายรายมุ่งเน้นการสร้างภาพลักษณ์ที่ทันสมัยจนละเลยคุณค่าและเอกลักษณ์ดั้งเดิมของผลิตภัณฑ์ (Schmitt & Simonson, 1997) การแก้ไขปัญหานี้ต้องเริ่มจากการทำความเข้าใจและระบุอัตลักษณ์ที่แท้จริงของผลิตภัณฑ์และชุมชน แล้วพัฒนาวิธีการสื่อสารที่ผสมผสานความดั้งเดิมกับความร่วมสมัยอย่างลงตัว การใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ การสร้างสรรค์คอนเทนต์ที่สะท้อนวิถีชีวิตและภูมิปัญญาท้องถิ่น และการให้

ชุมชนมีส่วนร่วมในการสื่อสาร ช่วยรักษาความเป็นท้องถิ่นไว้ได้ (Cunsolo Willox et al., 2013) ความสำเร็จในการรักษาสมดุลระหว่างความเป็นท้องถิ่นกับความทันสมัยจะสร้างความยั่งยืนให้กับแบรนด์ OTOP ในระยะยาว

แนวโน้มการพัฒนาในอนาคตของการสื่อสารผลิตภัณฑ์ OTOP จะมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีที่ก้าวหน้ามากขึ้น (Avirutha, 2021) การนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (VR) และความเป็นจริงเสริม (AR) มาใช้ในการนำเสนอเรื่องราวและกระบวนการผลิต การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคและปรับแต่งการสื่อสาร และการพัฒนาแพลตฟอร์มการซื้อขายที่เชื่อมโยงกับระบบการชำระเงินดิจิทัล (Ngamvichaikit, 2024) การเตรียมความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ต้องอาศัยการวางแผนระยะยาว การพัฒนาบุคลากรอย่างต่อเนื่อง และการสร้างความร่วมมือกับภาคส่วนต่างๆ (Nguyen, Le, & Vu, 2022) ความสำเร็จในการปรับตัวสู่อนาคตจะช่วยยกระดับผลิตภัณฑ์ OTOP ให้แข่งขันได้ในตลาดระดับโลก

บทสรุป

การสื่อสารเพื่อส่งเสริมผลิตภัณฑ์ OTOP ในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องผสมผสานระหว่างการรักษาคุณค่าดั้งเดิมกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างเหมาะสม การสร้างแบรนด์ท้องถิ่นที่แข็งแกร่งต้องอาศัยการพัฒนาเอกลักษณ์ที่โดดเด่น การเล่าเรื่องราวที่น่าสนใจ และการใช้กลยุทธ์การสื่อสารดิจิทัลที่หลากหลาย ความสำเร็จของหลายกรณีศึกษาแสดงให้เห็นว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การสร้างคอนเทนต์ที่มีคุณภาพ และการพัฒนาช่องทางการขายออนไลน์ สามารถช่วยยกระดับผลิตภัณฑ์ OTOP สู่ตลาดที่กว้างขึ้น แม้จะมีความท้าทายด้านทักษะดิจิทัล ทรัพยากร และการรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่น แต่การพัฒนาอย่างต่อเนื่องและการสนับสนุนจากทุกภาคส่วนจะช่วยให้ผู้ประกอบการ OTOP สามารถปรับตัวและเติบโตได้ในตลาดดิจิทัล ความสำเร็จในการพัฒนาการสื่อสารไม่เพียงส่งผลต่อยอดขายและการเติบโตของธุรกิจ แต่ยังช่วยรักษาและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ยั่งยืนในยุคดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

- Amornkitvikai, Y., Tham, S., & Tangpoolcharoen, W. (2021). *E-commerce strategies for local products in Southeast Asia: Lessons from Thailand's OTOP*. Journal of Business and Retail Management Research, 16(1), 12–24.
- Avirutha, S. (2021). *Digital transformation and OTOP innovation in Thailand*. Journal of Innovation Management, 9(2), 45–58.
- Awortwi, N., Osei-Yeboah, K., & Larnyoh, M. T. (2021). *Digital branding of traditional textiles: The Thai OTOP experience*. Asian Journal of Business Innovation, 11(1), 78–94.
- Bhrammanachote, C., & Ketverapong, N. (2024). *The role of OTOP in Thailand's community economic development*. Journal of Local Development Studies, 18(1), 1–20.
- Cavite, M., Kerdserm, W., & Suwanmaneepong, S. (2023). *Capacity-building strategies for digital marketing in rural enterprises*. Rural Development Review, 9(3), 56–72.
- Champatong, S. (2024). *Brand communication for community products in digital markets*. Journal of Marketing Communication, 20(2), 110–135.
- Chanitphattana, J. (2022). *Digital marketing for herbal products: A case of premium Thai OTOP*. Thai Journal of Health & Beauty, 7(1), 22–38.

- Cunsolo Willox, A., Harper, S. L., Edge, V. L., & Rigolet Inuit Community Government. (2013). *Storytelling in research: Using narrative and metaphor in qualitative studies*. International Journal of Qualitative Methods, 12(1), 123–139.
- Gaur, S. (2022). *Visual storytelling and influencer marketing in cultural branding: Case studies from Southeast Asia*. Journal of Digital Media & Communication, 14(3), 89–102.
- Intalar, W., Wongpitak, N., & Rattanasiripong, P. (2021). *Balancing local identity and modern branding in digital marketing*. Thai Journal of Communication, 29(2), 112–127.
- Jaroenwanit, P., & Deeboonmee, S. (2021). *Digital skills development for OTOP entrepreneurs*. Journal of Business and Innovation, 12(2), 67–81.
- Kerdpitak, C. (2022). *From local to global: Premium herbal branding in Thailand*. International Journal of SME Development, 5(1), 33–47.
- Khek, T. S., & Phoong, S. Y. (2024). *Cross-border branding strategies for community products*. Asian Business Research Journal, 10(2), 54–70.
- Kittipong, A. (2022). *Community branding for sustainable economic development*. Journal of Thai Local Studies, 9(2), 101–115.
- Lilavanichakul, A. (2020). *Community-based textile entrepreneurship in the digital era*. Journal of Creative Industries, 8(1), 76–93.
- Malone, C., & Fiske, S. T. (2013). *The human brand: How we relate to people, products, and companies*. Jossey-Bass.
- Mudor, H., & Matcha, C. (2022). *Customer relationship management in the digital age*. Journal of Business Innovation, 15(1), 88–104.
- Ngamvichaikit, P. (2021). *The role of e-commerce in OTOP export*. Thai Journal of Marketing, 27(1), 55–71.
- Ngamvichaikit, P. (2024). *Integrating AI and AR in OTOP branding strategies*. Journal of Business Technology, 10(3), 134–149.
- Nguyen, T. H., Le, N. V., & Vu, D. H. (2022). *Smart marketing solutions for local brands in ASEAN digital markets*. ASEAN Marketing Journal, 6(2), 76–90.
- Petcharat, N., & Leelasantitham, A. (2021). *Consumer behavior towards OTOP products in the digital context*. Journal of Consumer Research in Thailand, 11(2), 29–45.
- Phayap, N., Boonyong, K., & Lertpachit, W. (2024). *Strategic brand positioning for OTOP products in digital markets*. Journal of Entrepreneurship & Development, 12(1), 44–61.
- Plungpongpan, J., Ruangvanich, P., & Tuemsoongnern, P. (2024). *Mentoring programs for OTOP digital marketing capacity building*. Journal of Small Business Innovation, 13(2), 60–74.
- Profeta, M., & Ylagan, A. (2024). *Digital marketing adaptation of traditional community brands*. Asia Pacific Journal of Marketing, 15(2), 90–108.

- Puriwat, W., & Tripopsakul, S. (2021). *The role of social media engagement in local product promotion*. Journal of Digital Marketing, 8(2), 39–55.
- Ramingwong, L., Jongwutiwes, N., & Khantavong, S. (2024). *Managing cost constraints in rural digital marketing strategies*. Journal of Local Business Development, 10(1), 66–84.
- Saipang, P. (2023). *Adapting to digital consumer behavior: Lessons for OTOP entrepreneurs*. Journal of Community Business, 14(3), 22–41.
- Sanguanpan, P. (2017). *Marketing indigenous wisdom: A conceptual framework*. Journal of Thai Cultural Management, 5(1), 30–50.
- Schmitt, B., & Simonson, A. (1997). *Marketing aesthetics: The strategic management of brands, identity, and image*. Free Press.
- Silpcharu, T., & Wantanakomol, P. (2022). *Digital competitiveness of Thai SMEs in OTOP sector*. Journal of Business and Strategy, 9(2), 145–161.
- Srisawat, S., Makmee, P., & Ruangtip, P. (2021). *E-commerce infrastructure for local community products*. Journal of Information Systems, 14(2), 70–85.
- Sriphong, N., Esor, K., & Kachonkitiya, C. (2022). *Enhancing OTOP branding with data analytics*. Thai Journal of Digital Commerce, 6(1), 33–50.
- Sukhabot, C. (2015). *Wisdom-based brand identity for community products*. Journal of Thai Creative Economy, 3(2), 51–68.
- Suntrayuth, S. (2016). *Visual storytelling in local brand communication*. Journal of Communication and Design, 10(1), 77–95.
- Surin, N. (2023). *Leveraging partnerships in OTOP branding strategy*. Journal of Local Development Management, 12(3), 44–59.
- Taemaneeeratan, P., & Malang, S. (2024). *Using TikTok and Instagram for storytelling in local product branding*. Journal of Social Media Strategy, 5(2), 90–108.
- Tangtipongkul, S., Somsak, K., & Limsirichai, K. (2022). *Designing premium packaging for Thai herbal OTOP products*. Packaging and Branding Journal, 6(1), 59–72.
- Timtong, R., & Lalaeng, W. (2021). *Challenges in OTOP brand communication*. Journal of Business Communication, 18(1), 33–48.
- Wongkhamdi, T., Cooharajanone, N., & Khlaisang, J. (2020). *Collaborative models for digital marketing in rural Thailand*. Journal of Educational Innovation, 15(2), 101–120.
- Wongpathomcumnerd, S., & Swierczek, F. W. (2023). *Social media marketing strategies for Thai OTOP entrepreneurs*. Journal of Small Business and Enterprise Development, 30(1), 82–101.
- Wongkitrungrueng, A., & Assarut, N. (2020). *The role of social media in building brand loyalty among local product users*. Journal of Interactive Marketing, 50, 14–26.
- Wongwuttiwat, P., & Lawanna, C. (2022). *Cost management in digital marketing for rural SMEs*.

Journal of Business and Economic Studies, 11(3), 91–109.

Wongyai, T. (2022). *OTOP and the digital economy: A case study approach*. Thai Journal of Economics and Policy, 13(2), 66–81.

จิตสาธารณะในมุมมองอิสลาม Public mind in Islamic Perspective

ทงศักดิ์ หมาดทั้ง

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

Tanongsak Madthing

Prince of Songkla University

*Corresponding Author, E-mail: redfar40912@gmail.com

(ได้รับ: 10 มกราคม, 2568 ; แก้ไข: 31 สิงหาคม, 2568; ตอรับ: 31 สิงหาคม, 2568)

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการศึกษาเชิงเอกสาร มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาทฤษฎีนิยามเกี่ยวกับจิตสาธารณะ 2) ศึกษาวิเคราะห์การประยุกต์ใช้จิตสาธารณะตามหลักการอิสลาม โดยใช้รูปแบบการวิจัยคุณภาพ (Qualitative Research) ข้อมูลได้จากเอกสารเป็นหลักคือ ข้อมูลปฐมภูมิจากอัลกุรอาน อัสสุนนะฮ์ และจากหนังสือ สิ่งพิมพ์ อินเทอร์เน็ต บทความวิชาการ เอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษาวิเคราะห์พบว่า

1.จิตสาธารณะถือเป็นความตระหนักที่สำคัญของมุสลิมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม ทำให้เกิดความรู้สึกปรารถนาที่จะช่วยเหลือสังคมต้องการเข้าไปแก้วิกฤตการณ์โดยรับรู้ถึงสิทธิควบคู่ไปกับหน้าที่และความรับผิดชอบสำนึกตามหลักคำสอนทางศาสนา ดังนั้นแนวทางในการประยุกต์ใช้จิตสาธารณะของมุสลิมในสังคมจะเกิดขึ้นได้จากการสัมผัสอยู่กับความจริง การปลูกฝังอบรมการฝึกปฏิบัติ สิ่งเหล่านี้จะค่อยๆ โน้มน้าวจิตใจของบุคคลให้เกิดจิตสำนึกที่ถูกต้องและการสร้างจิตสาธารณะให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล ดังนั้นสถาบันทางสังคมหลายภาคส่วนได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา สถาบันศาสนา และสถาบัน สื่อมวลชนจึงต้องเข้ามาร่วมมือกันสร้างจิตสาธารณะของคนในสังคม

2.การมีจิตสาธารณะในอิสลามนั้นจำเป็นจะต้องนำหลักคำสอนทางศาสนามาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในสังคม เนื่องจากการมีจิตสาธารณะและช่วยเหลือผู้อื่นนั้นถือเป็นคุณธรรมและความดีงามของมุสลิมที่จำเป็นอย่างยิ่งจะต้องสร้างความเสียสละและความมีน้ำใจให้ติดเป็นกิจนิสัย ศาสนาอิสลามจึงมีแนวทางที่มีส่งเสริมให้มุสลิมมีความตระหนักบนหนทางแห่งการมีจิตสาธารณะและช่วยเหลือซึ่งกันและกันในทุกๆ ด้าน ทั้งในด้านกำลัง คำพูด อาหาร ทรัพย์สิน การให้วิชาความรู้ การช่วยเหลือทั้งด้านคุณาและด้านศาสนา โดยที่สิ่งเหล่านี้เริ่มต้นจากการมีน้ำใจ การแบ่งปันซึ่งกันและกัน การไม่เอาเปรียบต่อบุคคลอื่น และการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน ดังนั้นการนำหลักคำสอนเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในด้านจิตสาธารณะจึงเป็นรูปแบบหนึ่งในการช่วยเหลือและพัฒนาสังคมให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

คำสำคัญ : จิตสาธารณะ, มุมมอง, อิสลาม.

Abstract

This article is a documentary study using a descriptive as well as analytical method. It aims at studying 1) study Analyze the application of the public mind of Islam By using qualitative research, primary data from the al-Quran al-Sunnah and secondary data from books, internet publications, academic articles documents and various researches related.

The findings are as follows :

1. Public mind was a person's awareness Muslims of the problems that arise in society, causing the desire to help society, wanting to solve crises by recognizing rights along with duties and responsibilities to religious doctrine. the way of applying public minds of Muslims in society to be able to come from being involved in the correctness, cultivating, training, practicing These things will gradually convince the person to create the correct consciousness and create a public mind in person. Therefore, many social institutions, including family institutions, educational institutions, religious institutions and mass media institutions, have to come together to create public consciousness of people in society.

2 . The application of the public mind in Islam requires the application of religious doctrines in real life. for the maximum benefit in society Since being public and helping others is a Muslim virtue and goodness, it is imperative that sacrifice and kindness be a habit. Islam therefore has a guideline that encourages Muslims to be aware of the way of being public and helping each other in every way. in terms of strength, speech, food, property, and knowledge Assistance in both dunya and religious where these things start with kindness mutual sharing not taking advantage of others and seeing the common interests more than personal Therefore, applying these doctrines in the field of public mind is one of the ways to help and develop the society further.

Keywords : Public mind, Perspective, Islamic.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาของปัญหา

อิสลามเป็นศาสนาที่ส่งเสริมให้มุสลิมมีจิตใจที่เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน ช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ที่มีความยากลำบากกว่า และการปฏิบัติในลักษณะดังกล่าวนี้ถือเป็นคุณลักษณะหรือคุณสมบัติที่อัลลอฮ์ ﷻ ทรงปดียินดี และทุกสังคมต่างมีความต้องการผู้ที่เสียสละ มีจิตสาธารณะและชอบช่วยเหลือผู้อื่น(บาห์รี มาห์หมัดและคณะ, 2539 : 106) ดังนั้นการมีจิตสาธารณะและการช่วยเหลือผู้อื่นเป็นสิ่งที่ถูกระบุไว้ในอัลกุรอานและสุนนะฮฺ(แบบอย่างของท่านนบี) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความเป็นอยู่และยกระดับคุณภาพของการดำเนินชีวิตของมนุษย์ให้มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน ผู้ที่เข้มแข็งกว่าพร้อมที่จะช่วยเหลือผู้ที่อ่อนแอกว่า และการช่วยเหลือมีจิตสาธารณะต่อเพื่อนมนุษย์นั้นถือเป็นการช่วยเหลือสังคมเช่นกัน(อัศดุรอซซิด เจมะมะ, 2542 : 73) อัลลอฮ์ ﷻ ได้ตรัสว่า

﴿... وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ ...﴾

وَالْعُدْوَانِ

(المائدة : جزء من آية ٢)

ความว่า “และพวกจงช่วยเหลือกันในเรื่องที่เป็นคุณธรรม และความยำเกรง และจงอย่าช่วยเหลือกันในเรื่องที่เป็นบาป และเป็นศัตรูกัน”

จากอายะฮ์ข้างต้น อิมามอัลกุฎบีย (al-Qurtubiy, 2006 : 1/106) ได้อธิบายว่า อัลลอฮ์ ﷻ ได้สั่งใช้ให้บ่าวของพระองค์ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีจิตสาธารณะ ให้ความร่วมมือบนหลักแห่งความชอบธรรมและมีความกตัญญู ส่งเสริมในเรื่องความดีงาม และให้ละเว้นจากสิ่งที่พระองค์ทรงห้าม ไม่สนับสนุนช่วยเหลือบนหนทางที่เป็นบาป ซึ่งการกระทำในรูปแบบดังกล่าวนี้เป็นแนวทางของท่านศาสนทูตมุหัมมัด ﷺ ดังที่มีรายงานจากท่านอับูฮุร็อยเราะฮ์ رضي الله عنه ได้กล่าวว่า ท่านศาสนทูต ﷺ กล่าวว่า

((...وَاللَّهُ فِي عَوْنِ الْعَبْدِ مَا كَانَ الْعَبْدُ فِي عَوْنِ أَخِيهِ...))

(رواه مسلم ، ١٩٥٥ : ٢٦٩٩)

ความว่า “อัลลอฮ์พร้อมที่จะช่วยเหลือบ่าวของพระองค์ トラบที่บ่าวคนนั้นยังคงอยู่ในการช่วยเหลือพี่น้องของเขา”

จากตัวบทอัลหะดีษข้างต้น ท่านศาสนทูตมุหัมมัด ﷺ ได้ส่งเสริมให้มุสลิมมีความตระหนักถึงความสำคัญของการมีจิตสาธารณะช่วยเหลือต่อกันและกัน ถึงขั้นเน้นย้ำว่า อัลลอฮ์ ﷻ พร้อมที่จะช่วยเหลือบ่าวของพระองค์ตราบใดที่บ่าวของพระองค์นั้นช่วยเหลือพี่น้องของเขา ดังนั้นการมี จิตสาธารณะจึงเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นแก่มุสลิมในการปลูกฝัง ตระหนักตนให้เห็นแก่ประโยชน์ของส่วนรวม ไม่ส่งเสริมช่วยเหลือในสิ่งที่บอขายมุข ไม่ทำลายผู้อื่น คิดแต่สิ่งที่สร้างสรรค์เป็นกุศล และมุ่งปฏิบัติในสิ่งที่ดีงาม มีน้ำใจและสงสารช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อน และลำบากกว่า ทั้งหมดนี้จึงเป็นเป้าหมายของการประยุกต์ใช้จิตสาธารณะตามหลักการอิสลามสู่การปฏิบัติในชีวิตจริงของมุสลิม

ดังที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ในบทความนี้จะนำเสนอเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้จิตสาธารณะตามหลักการอิสลามโดยนำหลักคำสอนจากอัลกุรอานและอัลหะดีษมาเป็นแนวทางในการปฏิบัติ รวมถึงทัศนะของนักวิชาการหนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำผลจากการศึกษามาประยุกต์ใช้ ให้เป็นประโยชน์มากยิ่งขึ้น และเป็นข้อมูลให้แก่มุสลิมและผู้สนใจต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษานิยาม ทฤษฎีเกี่ยวกับจิตสาธารณะ
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์หลักปฏิบัติในการประยุกต์ใช้จิตสาธารณะในอิสลาม

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับจิตสาธารณะในมุมมองอิสลาม โดยศึกษาค้นคว้าจากการรวบรวมข้อมูลในเชิงเอกสารเป็นหลัก

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) โดยใช้วิธีการศึกษาข้อมูล ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลชั้นปฐมภูมิ (Primary data) คือ ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาจากแหล่งข้อมูลชั้นต้นซึ่งได้มาจากแหล่งข้อมูลโดยตรง ได้แก่ อัลกุรอาน อัลหะดีษเป็นหลัก รวมถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
2. ข้อมูลชั้นทุติยภูมิ (Secondary Data) คือ ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาจากแหล่งข้อมูล เช่น หนังสือ ตำรา วิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นการศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสารเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้จิตสาธารณะในอิสลาม โดยมีขอบเขตเกี่ยวกับการวิจัยภายหลังจากการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่รวบรวมได้ มาศึกษาวิเคราะห์แล้วเรียบเรียงนำเสนอผลการวิจัยและข้อเสนอแนะต่อไป

ผลการวิจัย

จากการศึกษาการประยุกต์ใช้จิตสาธารณะตามหลักการอิสลามนั้น ผู้วิจัยขอนำเสนอผลจากการวิจัยประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

1. นิยามและลักษณะบุคคลที่มีจิตสาธารณะ

จิตสาธารณะเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่กำลังได้รับการกล่าวถึงในปัจจุบันเป็นอย่างมากซึ่งบางครั้งอาจใช้คำอื่น ที่มีความหมายคล้ายกันเช่น คำว่า “จิตสำนึกทางสังคม” “จิตสำนึกสาธารณะ” หรือ “จิตอาสา” ได้เช่นกัน (ปัญญา รุ่งเรือง, 2562 : 1512) ดังนั้น ความหมายของจิตสาธารณะ (public mind, public consciousness) คือ พฤติกรรมที่แสดงถึงการรู้จักเอาใจใส่และมีส่วนร่วมในเรื่องที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม รวมทั้งการมีสำนึกและยึดมั่นในระบบคุณธรรมและจริยธรรมที่งดงาม มีความละเอียดต่อสิ่งผิด ไม่กระทำความเสียหายหรือสร้างความเสียหายให้แก่สังคม ตลอดจนเป็นพฤติกรรมที่มีความสุภาพเรียบร้อย ประหยัด และมีความสมดุลระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวเกิดจากการกระทำด้วยจิตวิญญาณที่มีความรักความห่วงใย ความเอื้ออาทรต่อผู้อื่น สังคม และประเทศชาติ(กรรยา พรณ, 2559 : 14) ดังนั้นลักษณะบุคคลที่มีจิตสาธารณะนั้นประกอบด้วย 6 ประการหลักๆดังต่อไปนี้

1. การเป็นผู้ที่ดูแลรักษาไม่ทำลายทรัพย์สิน ใช้สาธารณสมบัติส่วนรวมของสังคมด้วยความทะนุถนอม ประหยัด ระวังระวังเพื่อให้ของส่วนรวมมีความคงทนใช้ได้นาน
2. การเป็นผู้ที่มีจิตอาสาปฏิบัติในหน้าที่อื่นที่ไม่ใชหน้าที่ประจำอยู่ในวิสัยที่ตนจะสามารถทำได้เช่น อาสาสมัครจราจร อาสาสมัครป้องกันการทุจริต อาสาสมัครเฝ้าระวังยาเสพติด เป็นต้น
3. การเป็นผู้ที่มีความเคารพสิทธิในการใช้ของส่วนรวม อันเป็นประโยชน์ร่วมกันของกลุ่มโดยไม่ยึดครองของส่วนรวมนั้นเป็นของตนตลอดจนไม่ปิดโอกาสของบุคคลอื่นที่จะได้ใช้ของส่วนรวม เช่น การไม่ยึดครองของ

ส่วนรวมมาเป็นสมบัติของตนเอง การแบ่งปันสิ่งของกับบุคคลอื่น และการไม่แสดงอาการหวงแหนสมบัติของส่วนรวมมาเป็นของตน

4. การเป็นผู้ที่มีความทุ่มเทอุทิศตนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยปฏิบัติตามสิทธิและช่วยเหลือบุคคลอื่น เพื่อร่วมกันพัฒนาจิตสำนึกสาธารณะสร้างสรรค์สังคมต่อส่วนรวม

5. การเป็นผู้ที่มีความเคารพและยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ที่หลากหลาย และสามารถปรับตัวอยู่ร่วมกับความขัดแย้ง โดยการแสวงหาทางออกร่วมกันในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นเช่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การตัดสินใจ การร่วมลงมือแก้ไข เพื่อหาข้อยุติและเกิดการยอมรับจากบุคคลในสังคม

6. การเป็นผู้มีความสำนึกแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน คำนึงถึงผลประโยชน์ส่วนรวมของคนในสังคมเป็นสำคัญมากกว่ากลุ่มคนสนิทหรือครอบครัว (อริยญา ต้อยคัมภีร์ และจิระสุข สุขสวัสดิ์, 2559 : 25)

2. ทฤษฎีเกี่ยวกับจิตสาธารณะ

สกินเนอร์ (Burrhus Skinner) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันได้วางทฤษฎีแนวความคิดการพัฒนาจิตสาธารณะตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้จากการกระทำ (operant conditioning theory) มีสาระสำคัญว่า

การกระทำใดๆ ถ้าได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มเกิดขึ้นอีก ในทางตรงกันข้ามหากการกระทำใดไม่ได้รับการเสริมแรงย่อมทำให้ความถี่ของการกระทำนั้นลดลงไปและหายไปในที่สุด การนำทฤษฎีนี้ไปใช้ในการปลูกฝังและสร้างเสริมจิตสาธารณะให้แก่บุคคลจึงสามารถนำหลักการเบื้องต้นของทฤษฎีนี้ไปใช้ดังนี้

1. การเสริมแรงทางบวก (positive reinforcement) เป็นการให้การเสริมแรงให้บุคคลมี พฤติกรรมในเชิงบวกที่เป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ต้องการ

2. การเสริมแรงทางลบ (negative reinforcement) เป็นกระบวนการทำให้พฤติกรรมหรือการกระทำที่พึงประสงค์คงที่หรือเพิ่มมากขึ้น การเสริมแรงประเภทนี้ควรทำทันทีที่พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์หรือไม่เหมาะสมเกิดขึ้น(ปัญญา รุ่งเรือง, 2562 : 1516)

จากที่กล่าวมาข้างต้นเกี่ยวกับทฤษฎีการปลูกฝังและสร้างเสริมจิตสาธารณะของสกินเนอร์สามารถสรุปได้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้นี้ สามารถนำไปใช้ในการปลูกฝังและสร้างเสริมจิตสาธารณะให้แก่บุคคลได้เป็นอย่างดีโดยการออกแบบในการเสริมแรงตามความเหมาะสมกับพฤติกรรมของบุคคลหนึ่ง ดังนั้นทฤษฎีหรือแนวคิดต่างๆเหล่านี้เป็นแนวทางทั่วไปในการประยุกต์ใช้จิตสาธารณะแก่บุคคลทุกระดับ หากพิจารณาถึงหลักคำสอนแต่ละศาสนาจะเห็นได้ว่าทุกศาสนาต่างส่งเสริมให้มนุษย์ทุกคน มีจิตใจที่เมตตาชอบที่จะช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์

สำหรับศาสนาอิสลามการประยุกต์ใช้เกี่ยวกับจิตสาธารณะนั้นหากเทียบกับทฤษฎีและแนวคิดข้างต้นแล้วในหลักคำสอนนั้นมีความละเอียดและครอบคลุมยิ่งกว่าตั้งแต่ความหมายของอิสลามซึ่งแปลว่า สันติหรือสันติสุขในสังคมจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อสมาชิกในสังคมจะต้องรู้จักเสียสละ มีการแบ่งปัน มีจิตสาธารณะ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน อันจะนำมาซึ่งความรัก ความผูกพันของคนในสังคมนั้น ๆ ศาสนาอิสลามสอนให้ผู้นับถือมีความเชื่อศรัทธา 6 ประการ และปฏิบัติตามหลักปฏิบัติ 5 ประการ เมื่อวิเคราะห์หลักศรัทธาและหลักปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับจิตสาธารณะ ได้แก่ การบริจาคซะกาตถือเป็นการบริจาทานของชาวมุสลิมเพื่อช่วยเหลือคนยากจนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำกว่าโดยถือเป็นการขัดเกลาคิดใจให้รู้จักการเสียสละ มีจิตสาธารณะ ขจัดความละโมภออกไปจิตใจ ในขณะที่คำสอนเรื่องการถือศีลอดถือเป็นการสอนและปลูกฝังให้ชาวมุสลิมรู้จักการสละความสุขสบายจากการมีกินมีดื่ม รวมทั้งการเว้นจากการทำความชั่วทางกาย วาจาและใจ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ถือศีลอดมีความเข้าใจถึงความรู้สึกของผู้อื่นที่มีความยากลำบาก มีความอดอยากแร้นแค้นเพื่อที่จะให้มุสลิมมีความยินดี ที่จะช่วยเหลือผู้อื่นในอนาคตต่อไป (ปัญญา รุ่งเรือง, 2562 : 1515)

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้นผู้วิจัยเห็นว่า ทฤษฎีและแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับจิตสาธารณะนั้นเป็นแนวที่ได้จากการค้นคว้าและทัศนะส่วนบุคคลที่มีเป้าหมายเพื่อเป็นแนวปฏิบัติให้กับผู้ที่สนใจ หากพิจารณาเชิงลึกแล้วย่อมแตกต่างจากหลักคำสอนในเรื่องของรายละเอียดถึงแม้ว่าบางประเด็นจะสอดคล้องกันก็ตาม เนื่องจากหลักคำสอนโดยเฉพาะอย่างยิ่งในศาสนาอิสลามนั้นมีจุดหมายเพื่อ อัลลอฮ์ ﷻ การมีจิตสาธารณะและช่วยเหลือผู้อื่นถือเป็นการปฏิบัติที่แสดงถึงการภักดีต่อพระผู้เป็นเจ้า อีกทั้งบทบัญญัติต่างๆเกี่ยวกับการช่วยเหลือและมีจิตสาธารณะนั้นมีความละเอียดอ่อนครอบคลุมยิ่งกว่า ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอในหัวข้อต่อไป ดังนั้นหลักธรรมคำสอนของศาสนาอิสลามมุ่งเน้นให้มุสลิมพัฒนาตนเอง ประพฤติปฏิบัติแต่ความดีละเว้นการกระทำความชั่ว รวมถึงส่งเสริมให้มุสลิมรู้จักการช่วยเหลือแบ่งปันผู้ที่ตกทุกข์ได้ยาก อันเป็นพื้นฐานที่สำคัญยิ่งของการเป็นผู้มีจิตสาธารณะ

3. การประยุกต์ใช้จิตสาธารณะในอิสลาม

ศาสนาอิสลามได้ให้ความสำคัญ ในเรื่องของจิตสาธารณะเพื่อเป็นการสร้างความรักให้เกิดขึ้นระหว่างพี่น้องมุสลิมด้วยกัน ช่วยเหลือเอื้ออาทรต่อกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยามที่พี่น้องมุสลิมอยู่ในภาวะคับขันหรือภาวะที่ลำบากต่างๆ การช่วยเหลือและมีจิตสาธารณะนั้นเป็นการสร้างความผูกพันและประสานความรู้สึกเห็นอกเห็นใจระหว่างผู้ศรัทธาด้วยกันรวมถึงผู้ที่อยู่ร่วมในสังคมเดียวกัน(แผนงานสร้างเสริมสุขภาวะมุสลิมไทย, 2552 : 162) ดังนั้นผู้ที่มีจิตสาธารณะชอบช่วยเหลือผู้อื่นย่อมได้รับความดีงามอย่างแน่นอน ดังที่อัลลอฮ์ ﷻ ทรงตรัสไว้ว่า

﴿مَنْ يَشْفَعْ شَفَاعَةً حَسَنَةً يَكُنْ لَهُ نَصِيبٌ مِّنْهَا...﴾

(النساء : جزء من آية ٨٥)

ความว่า “บุคคลใดให้ความช่วยเหลืออย่างดี เขามีสิทธิ์ได้รับส่วนดีจากความช่วยเหลือนั้น”

จากอายะฮ์ดังกล่าวข้างต้นอัลลอฮ์ ﷻ ได้ระบุถึงผลตอบแทนของการช่วยเหลือและมีจิตสาธารณะต่อผู้ที่ลำบาก กล่าวคือ ผู้ใดที่ช่วยเหลือเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อบุคคลอื่นเรื่องหนึ่งเรื่องใดก็ตาม ผู้นั้นย่อมได้รับผลตอบแทนที่ดีจากส่วนนั้นอย่างแน่นอน (Ibn Kathir, 2010 : 1/91) และการช่วยเหลือในศาสนาอิสลามนั้นวางอยู่บนพื้นฐานแห่งความดีงามสู่ความยำเกรงต่อพระผู้เป็นเจ้า ซึ่งมุสลิมทุกคนจะต้องมีจิตสาธารณะช่วยเหลือต่อผู้อื่นในสิ่งที่ไม่ขัดแย้งกับหลักคำสอนทางศาสนา และจำเป็นจะต้องหลีกเลี่ยงจากการส่งเสริมและการช่วยเหลือบนทางแห่งอบายมุขต่างๆ ในเรื่องนี้อัลลอฮ์ ﷻ ได้ตรัสว่า

﴿... وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ...﴾

وَالْغَدْوَانِ

(المائدة : جزء من آية ٢)

ความว่า “และพวกจงช่วยเหลือกันในเรื่องที่เป็นคุณธรรม และความยำเกรง และจงอย่าช่วยเหลือกันในเรื่องที่เป็นบาป และเป็นศัตรูกัน”

จากหลักฐานข้างต้นได้บอกถึงแนวทางของการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในเรื่องความดีงามความยำเกรง และได้ห้ามจากการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในความผิดบาปและการละเมิดต่างๆที่ขัดแย้งกับบทบัญญัติ โดยที่อัลลอฮ์ ﷻ ทรงบัญชาแก่ผู้ศรัทธาต่อพระองค์ให้ช่วยเหลือกัน มีจิตสาธารณะอาสาทำความดีซึ่งเป็นความหมายของคำว่า อัลบิรฺ และเพื่อหลีกเลี่ยงจากการช่วยเหลือในสิ่งที่เป็นบาปนั้นอยู่ในความหมายของคำว่า ตักวา (Ibn Kathir, 2010 : 1/91)

สำหรับหลักฐานจากอัสนุนะฮ์ของท่านศาสนทูตมุหัมมัด ﷺ เกี่ยวกับการมีจิตสาธารณะและช่วยเหลือผู้อื่นนั้นมีรายงานจากท่านท่านอะนัส บิน มาลิก رضي الله عنه ได้กล่าวว่า ท่านเราะสูลุลลอฮ์ ﷺ กล่าวว่า

انصر أخاك ظالماً أو مظلوماً، قلنا: يا رسول الله، نصرته
(مظلوماً)
فكيف أنصره ظالماً؟ قال: تكفه عن الظلم، فذاك نصرتك (إياه))

(أخرجه الترمذي، 1970: 3426)

ความว่า “ท่านจงช่วยเหลือพี่น้องของท่านทั้งในสภาพที่เขาอธรรมต่อผู้อื่น หรือในสภาพที่เขาถูกอธรรม” มีคนถามว่า “แล้วฉันจะช่วยเหลือเขาได้อย่างไรหากเขาเป็นผู้อธรรม” ท่านนบี จึงตอบว่า ท่านจงห้ามการอธรรมของเขา นั่นคือการช่วยเหลือเขา”

คำสอนจากอัลหะดีษบทนี้ ผู้วิจัยพอสรุปได้ว่า ท่านศาสนทูตมุหัมมัด ﷺ ได้เสริมให้มุสลิมช่วยเหลือซึ่งกันและกันแม้กระทั่งผู้ที่อธรรมก็ตาม นั้นแสดงให้เห็นว่าการช่วยเหลือในคำสอนของอิสลามเป็นการช่วยเหลือที่ครอบคลุมดังตัวอย่างข้างต้นนี้ ท่านศาสนทูต ﷺ มิได้มองข้ามแม้กระทั่งผู้ที่กระทำความผิดก็จำเป็นต้องช่วยเหลือเขา รวมถึงผู้ที่ถูกอธรรมก็จำเป็นต้องช่วยเหลือเขาโดยให้ความเป็นธรรมแก่เขา และผู้ที่อธรรมผู้อื่นก็ช่วยเหลือเขาด้วยการยับยั้งให้เขาได้กลับตัวกลับใจเป็นคนดีและละทิ้งความชั่วที่เขาปฏิบัติอยู่ นี่คือคำสอนที่แฝงไปด้วยคุณธรรมขั้นสูงสุดของการช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์และมีจิตสาธารณะอย่างแท้จริง

จากเนื้อหาทั้งหมดที่กล่าวมานั้นทั้งหลักฐานบางส่วนจากพระมหาคัมภีร์อัลกุรอานและ อัสนุนะฮ์ของท่านศาสนทูต ﷺ ได้กำชับให้มุสลิมมีความตระหนักต่อการมีจิตสาธารณะและช่วยเหลือผู้อื่น ดังนั้นหากนำหลักคำสอนและแนวทางการปฏิบัติเกี่ยวกับการมีจิตสาธารณะมาประยุกต์ใช้ในสังคมปัจจุบัน ย่อมมีแนวทางกระบวนการและวิธีการปฏิบัติอย่างมากมายทั้งในตัวของคัมภีร์อัลกุรอาน และอัสนุนะฮ์เอง ดังนั้นผู้วิจัยขอเสนอประเด็นหลักๆ ในเรื่องของการประยุกต์ใช้จิตสาธารณะในอิสลาม โดยสรุปเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

1. จิตสาธารณะด้านการให้และแบ่งปันต่อผู้อื่น

การให้และการแบ่งปันนั้นเป็นรูปแบบหนึ่งที่อิสลามสนับสนุนและส่งเสริมให้มุสลิมช่วยเหลือสังคม รวมทั้งปัจเจกบุคคล ดังนั้นการให้การแบ่งปันต่อผู้อื่นและช่วยเหลือกันในอิสลามมิใช่เพียงแค่เพียงด้านทรัพย์สินเท่านั้นแต่ยังครอบคลุมถึงด้านต่างๆ อาทิเช่น ด้านอุดมการณ์ ด้านจริยธรรม ด้านระบบความสัมพันธ์และการเกื้อกูลกันในระดับครอบครัวรวมถึงความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างบุคคลกับองค์กรภายในสังคม ด้านทรัพย์สิน ด้านระบบเศรษฐกิจ และอื่นๆอีกมากมาย (อับดุลรอซิด เจมะมะ, 2542 : 72) เช่น

ก. การให้และการแบ่งปันในรูปแบบของการเคาะตะเกาะฮ์

การเคาะตะเกาะฮ์นั้นคือสิ่งที่มอบให้แก่ผู้ที่ลำบากยากจนและขัดสนในรูปแบบของทรัพย์สิน โดยหวังเพียงผลบุญจากอัลลอฮ์ ﷻ (Muhamad bin Ibrahim al-Tuwijiri, 2009 :1) และการให้ในรูปแบบนี้ถือเป็นการช่วยเหลือและให้โอกาสแก่ผู้ที่ต้องการความช่วยเหลืออย่างแท้จริง พระองค์อัลลอฮ์ ﷻ ทรงมีพระดำรัสไว้ว่า

﴿... وَمَا تُنْفِقُونَ إِلَّا ابْتِغَاءَ وَجْهِ اللَّهِ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ خَيْرٍ يُؤْتِ
إِلَيْكُمْ
وَأَنْتُمْ لَا تُظْلَمُونَ﴾
(البقرة : جزء من آية ٢٧٢)

ความว่า “สิ่งดีใดๆที่พวกเขาบริจาคไปก็ย่อมแก่ตัวของพวกเขานั่นเอง และ
พวกเขาก็จะไม่บริจาคสิ่งใด นอกจากเพื่อแสวงหาความโปรดปราน
ของอัลลอฮ์เท่านั้น และสิ่งดีใด ๆ ที่พวกเขาบริจาคไป มันก็จะถูกตอบ
แทนโดยครบถ้วนแก่พวกเขาและพวกเขาก็จะไม่ถูก ยุติธรรม”

จากอายะฮ์ข้างต้น อัลเมาดูดีได้อธิบายว่า ในโองการนี้เป็นการขจัดความเข้าใจผิดของมุสลิมออกไป
เนื่องจากพวกเขาลังเลในการมีจิตสาธารณะช่วยเหลือทางการเงินแก่บรรดาญาติ พี่น้องที่มีมุสลิม และผู้ที่
ไม่ใช่มุสลิมคนอื่น ๆ โดยที่พวกเขาคิดว่าการให้ความช่วยเหลือทางการเงินแก่มุสลิมเท่านั้นที่อยู่ในหนทาง
ของอัลลอฮ์ ﷻ (เมาลานา ซัยยิด อบุล อะลา เมาดูดี, 2545 : 1/212) ดังนั้นสรุปได้ว่าทุกๆการช่วยเหลือในเรื่อง
ของการบริจาคทานนั้นย่อมได้รับผลบุญเสมอถึงแม้ว่าบุคคลที่ลำบากนั้นจะเป็นต่างศาสนิกก็ตาม

ข. การให้และการแบ่งปันในรูปแบบของการอุทิศ(วะกัฟ)

การอุทิศ คือการจำกัดครอบทรัพย์สิน โดยเอาผลทำประโยชน์ในหนทางของอัลลอฮ์ และอุทิศ
ผลประโยชน์ใช้จ่ายไปหนทางของพระองค์(Sayyid Sabiq, 1971 : 5/452) ดังนั้นการอุทิศถือเป็นการทำ
คุณประโยชน์ในระยะยาว แสดงให้เห็นถึงความคิดสาธารณะของผู้ที่เสียสละเพื่อประโยชน์ส่วนรวม ซึ่งมีรายงาน
จากท่านอับดุลลอฮ์เราะฮ์ ว่า ท่านเราะสูล ﷺ ได้ทรงกล่าวไว้ว่า

((إِذَا مَاتَ الْإِنْسَانُ انْقَطَعَ عَنْهُ عَمَلُهُ إِلَّا مِنْ ثَلَاثَةٍ: إِلَّا مِنْ صَدَقَةٍ
جَارِيَةٍ، أَوْ عِلْمٍ يُنْتَفَعُ بِهِ، أَوْ وَلَدٍ صَالِحٍ يَدْعُو لَهُ))
(رواه مسلم ، ١٩٥٥ : ١٦٣١)

ความว่า “เมื่อมนุษย์ได้เสียชีวิตลง การงานของเขาจะถูกตัดขาด
นอกจากการงานสาม ประการหนึ่ง..การบริจาคทานที่ถาวร สอง..ความรู้
ซึ่งเป็นประโยชน์ และสาม..ลูกที่ดีซึ่งขอต่ออาให้กับเขา”

จากหลักฐานข้างต้น คำว่าการบริจาคอย่างถาวร หมายถึงการอุทิศนั่นเอง ซึ่งจะมีผลแก่ผู้ที่ได้ปฏิบัติอย่าง
ต่อเนื่องถึงแม้ว่าเขาจะเสียชีวิตไปแล้วก็ตาม

2. จิตสาธารณะด้านการบริการความรู้

การมีจิตสาธารณะในด้านการบริการความรู้ นั้น ถือเป็นหน้าที่จำเป็นสำหรับผู้รู้ในการเผยแพร่องค์ความรู้
ต่างๆโดยมีอัลกุรอานเป็นทางนำและเป็นแหล่งความรู้ที่ยิ่งใหญ่ซึ่งครอบคลุมในทุกๆด้าน ด้วยเหตุนี้เองความรู้คือ
ความสว่าง ส่วนความมืดมิดคือความมืดมน(แผนงานสร้างเสริมสุขภาวะมุสลิมไทย, 2552 : 255) ดังนั้นการเสียสละ
ในการอบรมสั่งสอนเผยแพร่วิชาความรู้ ถือเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยเหลือสังคม เป็นการส่งเสริมให้ผู้คนที่ทั้งหลาย
ได้รับผลประโยชน์จากองค์ความรู้และเป็นการขจัดความไม่รู้ออกไป ด้วยเหตุนี้ การมีจิตสาธารณะในการถ่ายทอด

ความรู้ที่มีความสำคัญมากในศาสนาอิสลามดังที่มีรายงานจากอับดุลลอฮฺ บินอุมร رضي الله عنه ว่า ท่านเราะสูล ﷺ ได้ทรงกล่าวไว้ว่า

((بَلِّغُوا عَنِّي وَلَوْ آيَةً))

(أخرجه البخاري ، ١٩٩٢ : ٣٤٦١)

ความว่า “พวกท่านจงถ่ายทอดความรู้ที่ได้รับจากฉันให้แก่ผู้อื่นเถิด แม้เพียงหนึ่งอายะฮฺ(โองการ)ก็ตาม”

จากหลักฐานข้างต้น ท่านศาสนทูตมุหัมมัด ﷺ ได้บอกถึงความสำคัญของการเผยแพร่องค์ความรู้ แม้แต่เพียงหนึ่งอายะฮฺก็ตาม นั้นแสดงให้เห็นว่า ผู้รู้จำเป็นจะต้องมีจิตสาธารณะในการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ตนมีอยู่สู่ผู้อื่น และถือเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการช่วยเหลือบุคคลอื่นให้ได้รับองค์ความรู้อย่างถูกต้องต่อไป

3. จิตสาธารณะด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมถือเป็นความรับผิดชอบร่วมกันในสังคม และการไม่ทำลายสิ่งแวดล้อมนั้นถือเป็นการมีจิตสำนึกและมีจิตสาธารณะต่อส่วนรวม ซึ่งท่านอะหมัด อัลอะลียะฮฺ ได้กล่าวว่า ผู้ที่เนรคุณต่ออัลลอฮฺ ﷻ เขาผู้นั้นได้กระทำความเสื่อมโทรมบนหน้าแผ่นดินนี้ ความดีที่อยู่บนท้องฟ้าและบนพื้นแผ่นดินจะเกิดขึ้นในเมื่อบ่าวของพระองค์คตัญญูต่อพระองค์และไม่ตกอยู่ในกลุ่มของผู้ที่เป็นบ่อนทำลาย(แผนงานสร้างเสริมสุขภาวะมุสลิมไทย, 2548 : 74) อัลลอฮฺ ﷻ ได้ตรัสไว้ว่า

﴿ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ
بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ﴾
(الروم : آية ٤١)

ความว่า “การบ่อนทำลาย ได้เกิดขึ้นทั้งทางบกและทางน้ำ เนื่องจากสิ่งที่มือของมนุษย์ได้ขวนขวายไว้ เพื่อที่พระองค์จะให้พวกเขาลิ้มรสบางส่วนของพวกเขาประกอบไว้ โดยที่หวังจะให้พวกเขากลับเนื้อกลับตัว”

จากอายะฮฺข้างต้น ท่านอะติยะฮฺ ได้กล่าวเกี่ยวกับอายะฮฺนี้ว่า พวกท่านอย่าได้ทำความผิด ความชั่วในแผ่นดิน เพราะอัลลอฮฺ ﷻ จะทรงยับยั้งฝน และทำลายพืชผลของพวกท่าน ส่วนคำว่าสิ่งที่มือของมนุษย์ได้ขวนขวายไว้หรือการกระทำพวกมนุษย์เองหมายถึง ความชั่ว การกดขี่และการเป็นทาสที่เกิดขึ้นจากการกระทำและลักษณะของมนุษย์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (เมอลานา ซัยยิด อิบูล อะลา เมาคูดี, 2545 : 5/1949) ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผลแห่งการปฏิบัติความชั่วของมนุษย์ทั้งในทางบกและทางน้ำเป็นเหตุทำให้ภัยพิบัติถูกประทานลงมา ถือเป็นความเสียหายที่ใหญ่หลวงซึ่งมีผลกระทบต่อนุชนอย่างแน่นอน ด้วย เหตุนี้การงดเว้นจากการประพฤดิชั่วและไม่เป็นบ่อนทำลายทั้งทางบกและทางน้ำ ถือได้ว่าเป็นการแสดงถึงการมีจิตสาธารณะและแสดงถึงความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

4. จิตสาธารณะด้านการอาสาช่วยเหลือสังคม

ในมุมมองของอิสลาม จิตอาสานั้นและการช่วยเหลือสังคมนั้น คือหน้าที่หนึ่งของผู้ศรัทธา แต่ไม่ใช่เพียงการช่วยเหลือหรือร่วมมือกันในสังคมเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการร่วมกันช่วยเหลือและส่งเสริมในความดี และห้ามปรามความชั่ว ทั้งในด้านของสังคม และ ศาสนา โดยเฉพาะการช่วยเหลือพี่น้องมุสลิมที่ตกทุกข์ได้ยาก ช่วยเหลือกันในยามเกิดภัยพิบัติต่างๆ หรือแม้แต่การช่วยสนับสนุนให้มีการบรรยายหรือสอนศาสนาในชุมชน ทั้งหมดนี้ถือเป็นจิตอาสาทั้งสิ้น(อบูรุตตี, 2562 : 2) มีรายงานจากท่านอับดุลลอฮฺเราะฮฺ رضي الله عنه ว่า ท่านเราะสูล ﷺ ได้ทรงกล่าวไว้ว่า

((مَنْ نَفَسَ عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ الدُّنْيَا نَفَسَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ

يَوْمَ الْقِيَامَةِ ، وَمَنْ يَسَّرَ عَلَى مُعْسِرٍ يَسِّرَ اللَّهُ عَلَيْهِ فِي الدُّنْيَا
وَالْآخِرَةِ
(رواه مسلم ، ١٩٥٥ : ٢٦٩٩)

ความว่า “ผู้ใดปลดเปลื้องความทุกข์ร้อนอย่างหนึ่งจากความทุกข์ร้อน
ต่าง ๆ ของโลกนี้ให้แก่ผู้ศรัทธา อัลลอฮ์จะทรงปลดเปลื้องความทุกข์ร้อน
อย่างหนึ่งจากความทุกข์ร้อนต่างๆในวันกิยามะฮ์ให้แก่เขา และผู้ใด
เอื้ออำนวยความสะดวก (ผ่อนปรน) ให้แก่ผู้เดือดร้อน (ขัดสน) คนหนึ่ง
อัลลอฮ์จะทรงประทาน ความสะดวกง่ายดายแก่เขาทั้งในโลกนี้และโลก
หน้า”

จากหลักฐานอัลหะดีษข้างต้น บ่งชี้ให้เห็นถึงการมีจิตอาสา การช่วยเหลือ ปลดเปลื้องความทุกข์
ยากลำบากและอำนวยความสะดวกให้กับผู้ที่ขัดสน สิ่งเหล่านี้จะได้รับผลตอบแทนจาก อัลลอฮ์ ﷻ อย่างมหาศาล
ดังนั้นอิสลามจึงมีคำสอนให้มุสลิมได้ตระหนักถึงการมีจิตอาสาเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมจนเป็นกิจจะลักษณะนิสัย
เพราะการใช้ชีวิตอยู่ในสังคมนั้นจำเป็นต้องพึ่งพาซึ่งกันและกัน และการมีจิตอาสา นั้นจะนำไปสู่ความรักและความ
สามัคคีของคนในพื้นที่ได้เป็นอย่างดี

จากข้อมูลทั้งหมดที่ได้กล่าวมานั้นเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้จิตสาธารณะในอิสลาม ถือเป็นแนวทางปฏิบัติ
สำหรับคนมุสลิมโดยยึดหลักฐานจากพระมหาคัมภีร์อัลกุรอานและแนวทางของท่าน ศาสนทูตมุหัมมัด ﷺ รวมถึง
ทัศนะของนักปราชญ์ในอิสลาม ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์แก่มุสลิมและผู้ที่ไม่สนใจนำมาปฏิบัติในการประยุกต์ใช้จิต
สาธารณะตามหลักคำสอนในอิสลามได้อย่างถูกต้อง

อภิปรายผลการวิจัย

จิตสาธารณะในมุมมองอิสลามนั้น ตามหลักการทางศาสนาถือเป็นประโยชน์สูงสุดในสังคม เนื่องจากเป็น
การส่งเสริมให้มุสลิมมีจิตสาธารณะ สร้างความรักให้เกิดขึ้นระหว่างพี่น้องร่วมศาสนาเดียวกันและต่างศาสนิก มีการ
ช่วยเหลือเอื้ออาทรต่อกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยามที่พี่น้องภายในประเทศอยู่ในภาวะคับขันหรือภาวะที่ลำบาก
ต่างๆ การช่วยเหลือและมีจิตสาธารณะนั้นเป็นการสร้างความผูกพันและประสานความรู้สึกเห็นอกเห็นใจระหว่างผู้
ศรัทธาด้วยกันรวมถึงผู้ที่อยู่ร่วมในสังคมเดียวกัน ดังนั้นจากการวิเคราะห์ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการ
ประยุกต์ใช้จิตสาธารณะในอิสลามจากตัวบทอัลกุรอานและอัสสุนนะฮ์ รวมถึงทฤษฎีและคำอธิบายจากนักปราชญ์
พอสรุปได้ว่า จิตสาธารณะในมุมมองอิสลามนั้นประกอบไปด้วยการปลุกฝังให้มีจิตสาธารณะด้านการให้และแบ่งปัน
ต่อผู้อื่น ทั้งในรูปแบบของการบริจาคทาน(เศาะตะเกาะฮ์) และการอุทิศ(วะกัฟ) การมีจิตสาธารณะด้านการบริการ
ความรู้ การมีจิตสาธารณะด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และการมีจิตสาธารณะด้านการอาสาช่วยเหลือสังคม
ทั้งหมดนี้ถือเป็นแนวทางและหลักคำสอนในอิสลาม ดังนั้นการนำหลักคำสอนเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในด้านจิต
สาธารณะจึงเป็นรูปแบบหนึ่งในการช่วยเหลือ พัฒนาความเป็นจิตอาสาของมุสลิมและสังคมให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาแนวทางการพัฒนาการมีจิตสาธารณะของมุสลิมในประเทศไทย
2. ควรศึกษาผลจากการพัฒนาจิตสาธารณะของมุสลิมตามหลักการอิสลามในประเทศไทย

3. ควรศึกษารูปแบบการเสริมสร้างจิตสาธารณะของมุสลิมที่มีต่อต่างศาสนิกในสังคมไทย

เอกสารอ้างอิง

- กรรยา พรณนา. (2559). *จิตสาธารณะ สร้างได้ง่ายนิดเดียว*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บรรจง บินกาซัน. (2547). *สารานุกรมอิสลามฉบับเยาวชนและผู้เริ่มสนใจ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อัล-อะมีน.
- บาห์รี มาห์หมัด และคณะ. (2539). *บทธรรมเทศนาวันศุกร์*. สตูล: โรงพิมพ์เมืองสตูล.
- ปัญญา รุ่งเรือง. (2562). *จิตสาธารณะ: แนวคิดพื้นฐานและการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาและปลูกฝังจิตสาธารณะให้แก่ผู้เรียน*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- แผนงานสร้างเสริมสุขภาวะมุสลิมไทย. (2548). *รวมคุตบะห์เพื่อสุขภาวะ เล่ม 1*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาพ.
- แผนงานสร้างเสริมสุขภาวะมุสลิมไทย. (2552). *รวมคุตบะห์เพื่อสุขภาวะ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาพ.
- เมลานา ซัยยิด อบุล อะลา เมาดูตี. (2545). *ศัพทมูลวิทยา*. (บรรจง บินกาซัน, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัท ออฟเซ็ทเพรส จำกัด.
- อับดุลรอซิด เจมะมะ. (2542). *สังคมอิสลาม*. ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อบูรุดดี. (2562). *จิตอาสา: หนึ่งในหนทางสู่สวรรค์ของอัลลอฮ์*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิศรัทธาชนเพื่อการศึกษาและเด็กกำพร้า.
- อรัญญา ตัญย์กัมภีร์ และจิระสุข สุขสวัสดิ์. (2559). *จิตวิทยาเพื่อการพัฒนาตนและการสร้างสรรค์สังคม*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช.
- al-Qurtubiy, A. A. (2006). *Tafsir al-Qurtubiy*. Beirut: Dar Ihya al-Turath al-Arabi.
- Ibn Kathir, A. F. I. b. K. A. (2010). *Tafsir al-Quraan al-Azim*. Beirut: Maktabat al-Asriyah.
- Muhamad bin Ibrahim al-Tuwijiri. (2009). *Al-Hibah walsadaqah*. Al-Saudiyah: Dar al-Rabwah.
- Muslim Ibn Hajjaj. (1955). *Sahih Muslim*. Beirut: Dar Ihya al-Turath al-Arabi.
- Sabiq, S. (1971). *Fiqh al-Sunnah*. Beirut: Dar al-Fikr.

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจทางการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

The Development of Learning Achievement and Satisfaction in SAT Math on the Topic of Geometry and Trigonometry through Active Learning for Mathayom 6 Students

พงศ์ภัทร ลิทธิสาตร์¹ และ คงศักดิ์ สังฆมานนท์²

วิทยาลัยนครราชสีมา

Pongphat Sittisart¹ and Kongsak Sangkamanont²

Nakhonratchasima college

*Corresponding Author, E-mail: pongphat.sittisart@gmail.com

(ได้รับ: 29 เมษายน, 2568 ; แก้ไข: 5 พฤษภาคม, 2568; ตอบรับ: 5 พฤษภาคม, 2568)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจทางการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โครงการนานาชาติ โรงเรียนนารีนุกูล จำนวน 15 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ SAT Math แบบ Active Learning แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ย SAT Math หลังเรียน (24.3) สูงกว่าก่อนเรียน (15.0) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 10.273$, $p\text{-value} < .001$) แสดงว่าการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน SAT Math ของนักเรียน

คำสำคัญ : Active Learning, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจทางการเรียน, SAT Math

Abstract

The objective of this research was to study the academic achievement and learning satisfaction in SAT Math on the Topic of Geometry and Trigonometry for Mathayom 6 (Grade 12) students taught through Active Learning methods. The sample group consisted of 15 Mathayom 6 students from the international programme at Narinukun School, selected through cluster sampling. The research instruments included an Active Learning-based SAT Math lesson plan, a 30-item multiple-choice achievement test, and a learning satisfaction questionnaire. The data were analyzed using mean, standard deviation, and t-test.

The research results showed that the post-learning SAT Math score (mean = 24.3) was significantly higher than the pre-learning score (mean = 15.0) at the .05 significance level ($t = 10.273$, $p\text{-value} < .001$). This indicates that the Active Learning instructional approach was effective in improving the students' academic achievement in SAT Math.

Keywords : Active Learning, Learning Achievement, Learning Satisfaction, SAT Math

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาของปัญหา

การศึกษาถือเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และสังคมอย่างยั่งยืน ประเทศไทยให้ความสำคัญกับการปฏิรูปการศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยมีพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เป็นกฎหมายแม่บทที่วางรากฐานของระบบการศึกษาไทยยุคใหม่ ซึ่งมุ่งเน้นให้ประชาชนทุกคนเข้าถึงการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2542) กฎหมายฉบับนี้ได้รับการปรับปรุงใน พ.ศ. 2545 และจัดทำร่างใหม่ในปี พ.ศ. 2562 เพื่อรองรับความเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัลและการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

สาระสำคัญของพระราชบัญญัติฯ ได้แก่การส่งเสริมความเสมอภาคทางการศึกษา การจัดการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการเปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษาซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการขับเคลื่อนแนวทางการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในระบบการศึกษาไทย

Active Learning เป็นแนวทางการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เช่น การอภิปรายกลุ่ม การแก้ปัญหา การทำโครงการ และการจำลองสถานการณ์ โดยมีเป้าหมายเพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ และการลงมือปฏิบัติจริง (Bonwell & Eison, 1991; Prince, 2004) แนวทางนี้สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและได้รับการผลักดันอย่างต่อเนื่องในประเทศไทยหลังการประกาศใช้พระราชบัญญัติฯ

ประโยชน์ของ Active Learning ได้แก่ การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน พัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการสื่อสาร อีกทั้งยังช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางการเรียนรู้ และสร้างบรรยากาศห้องเรียนที่เปิดกว้าง (Freeman et al., 2014; Michael, 2006)

แม้ว่าการศึกษาไทยจะมีกรอบนโยบายที่ดี แต่ยังคงเผชิญกับปัญหาคุณภาพการเรียนรู้ โดยเฉพาะในโรงเรียนที่ขาดทรัพยากร ซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอย่างชัดเจน (สำนักงานเลขาธิการสภา

การศึกษา, 2562) ข้อมูลจากการประเมินระดับชาติและนานาชาติ เช่น O-NET และ PISA สะท้อนว่าผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนไทยยังต่ำกว่ามาตรฐาน (สมศ., 2563)

หนึ่งในวิชาที่สะท้อนศักยภาพทางวิชาการของผู้เรียนได้ชัดเจนคือ SAT Math ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสอบ SAT (College Board, 2022) อย่างไรก็ตาม ผลการสอบของนักเรียนไทยในวิชานี้มักต่ำกว่าค่าเฉลี่ย ซึ่งสะท้อนถึงกระบวนการเรียนรู้ที่ยังเน้นการท่องจำและการอธิบายจากครูเป็นหลัก (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2564)

SAT Math เป็นการวัดความสามารถด้านการคิดเชิงวิเคราะห์ การประยุกต์ใช้ และการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ซึ่งสอดคล้องอย่างยิ่งกับแนวทาง Active Learning ผู้เรียนที่ผ่านการฝึกฝนโดยใช้วิธีนี้จะมีแนวโน้มเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งกว่าและสามารถนำความรู้ไปใช้ในการทำข้อสอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจของนักเรียนในวิชา SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry โดยมุ่งหวังว่าวิธีการนี้จะเป็แนวทางหนึ่งในการพัฒนาการเรียนการสอนอย่างยั่งยืน ทั้งในระดับโรงเรียนทั่วไปและสถาบันติวเตอร์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจทางการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในจังหวัด อุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 8709 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในโครงการนานาชาติ โรงเรียนนารีนุกูล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อส่งเสริมการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีนุกูล จำนวน 10 แผน รวมเวลา 10 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีนุกูล แบบทดสอบแบบปรนัย ประเภท 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีนุกูล

นกุล จำนวน 16 ข้อ ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า Rating scale ตามวิธีของลิเคิร์ต Likert มี 5 ระดับ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. การสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry โดยใช้ Active Learning มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการสอบ SAT Math โดยอ้างอิงจากแนวคิดของ Bonwell & Eison (1991), Prince (2004), Freeman et al. (2014) รวมถึงแนวคิดของการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.2 ศึกษาเนื้อหาในรายวิชา SAT Math ในส่วนของ Geometry and Trigonometry เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลในการออกแบบแผนการเรียนรู้

1.3 ศึกษาและวิเคราะห์จุดแข็งจุดอ่อนของผู้เรียนจากผลการสอบก่อนหน้า (Pre-test) และจากแบบสอบถามความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.4 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวทาง Active Learning เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning), การเรียนรู้ผ่านปัญหา (Problem-based Learning), การใช้เกมการเรียนรู้ และกิจกรรมกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

1.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายคาบ โดยแบ่งออกเป็นหน่วยการเรียนรู้ตามหมวดเนื้อหาของ SAT Math จำนวนทั้งหมด 10 แผนการจัดการเรียนรู้ พร้อมกิจกรรม Active Learning และสื่อการเรียนรู้ประกอบ เช่น แบบฝึกหัดอินเทอร์แอคทีฟ

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาและการเรียนรู้แบบ Active Learning จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม พบว่าความเหมาะสมเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.52)

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังเตรียมตัวสอบ SAT Math และเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประเมินประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจของผู้เรียน

2. การสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ซึ่งมีการสร้างแบบทดสอบ ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ และวิธีการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ โดยอ้างอิงแนวทางของ บุญชม ศรีสะอาด (2560 : 53-66) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบข้อสอบที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับเนื้อหาของ SAT Math

2.2 ศึกษาแนวข้อสอบมาตรฐาน SAT Math และคู่มือ/แนวทางการออกข้อสอบจาก College Board รวมถึงคู่มือการวัดและประเมินผลที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อให้การออกข้อสอบสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

2.3 วิเคราะห์เนื้อหา มาตรฐานการเรียนรู้ และทักษะที่จำเป็นตามกรอบเนื้อหาของ Geometry และ Trigonometry เพื่อใช้ในการกำหนดกรอบการออกแบบข้อสอบ

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน SAT Math แบบทดสอบแบบปรนัย ประเภท 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและทักษะทางคณิตศาสตร์ที่จำเป็นต่อการสอบ SAT และมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning

2.5 นำแบบทดสอบที่จัดทำขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา รูปแบบ และความเหมาะสมในการวัดผล จากนั้นจึงนำคำแนะนำมาปรับปรุงแบบทดสอบให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.6 ส่งแบบทดสอบที่ผ่านการปรับปรุงไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item-Objective Congruence) ซึ่งพบว่าค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 1.00

2.7 นำแบบทดสอบที่ผ่านการพิจารณาไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (Grade 11–12) ที่อยู่ระหว่างเตรียมความพร้อมสอบ SAT Math จำนวน 30 คน

2.8 ตรวจให้คะแนนจากกระดาษคำตอบ โดยให้คะแนนข้อละ 1 คะแนนสำหรับคำตอบที่ถูกต้อง และ 0 คะแนนสำหรับคำตอบที่ผิด จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์คุณภาพของข้อสอบเป็นรายข้อ โดยคำนวณค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (B) ตามแนวทางของเบรนนัน (Brennan) (อ้างอิงใน บุญชม ศรีสะอาด, 2560: 90-92)

2.9 คัดเลือกเฉพาะข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.41 – 0.59 และมีค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.55 – 0.85 จำนวน 30 ข้อ รวมเป็นชุดแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ พร้อมนำไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของทั้งฉบับตามวิธีของโลเวทท์ (Lovett) ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่น = 0.8

2.10 จัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยหรือการประเมินผลในชั้นเรียนจริง

3. การสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 วิเคราะห์ประเด็นเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน SAT Math ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยอ้างอิงจากนิยามศัพท์เฉพาะ และองค์ประกอบของความพึงพอใจ เช่น ด้านเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม ความเข้าใจ และความสามารถในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

3.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยอ้างอิงแนวทางของ บุญชม ศรีสะอาด (2560 : 66–74) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแบบสอบถามให้มีความถูกต้องและเชื่อถือได้

3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในรูปแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) ตามรูปแบบของลิเคิร์ท (Likert Scale) จำนวน 16 ข้อ โดยครอบคลุมประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบ Active Learning ในบริบทของ SAT Math

3.4 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามของ พัชรี เมืองสง (2560), สายชล นิตย์ใหม่ (2558 : 150–152), ภาวี ใจยะวัง (2558 : 106) และ ปิยนัส สุดี (2560 : 161) มาประยุกต์ให้เหมาะสมกับบริบทของการเรียนการสอน SAT Math ด้วยวิธีการเรียนแบบ Active Learning

3.5 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และความเหมาะสม แล้วจึงนำคำแนะนำมาปรับปรุงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.6 ส่งแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องของข้อความกับนิยามศัพท์เฉพาะ เพื่อวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item-Objective Congruence) พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 1.00

3.7 นำแบบสอบถามฉบับทดลองไปใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (Grade 11–12) ที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ SAT Math ด้วย Active Learning จำนวน 30 คน

3.8 วิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่าย (r) ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-Total Correlation) พบว่ามีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.75 – 0.90 จำนวน 16 ข้อ

3.9 รวบรวมแบบสอบถามความพึงพอใจจำนวน 16 ข้อ เป็นฉบับสมบูรณ์ และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) ตามแนวทางของ บุญชม ศรีสะอาด (2560 : 97–101) พบว่าค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89

3.10 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้เก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยหรือประเมินผลการจัดการเรียนการสอน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนแบบ Active Learning ต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขอหนังสือจากคณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยนครราชสีมา เพื่อขอความอนุเคราะห์ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยต่อผู้อำนวยการโรงเรียนนารีนุกูล

2. ผู้วิจัยดำเนินการประชุมเพื่อชี้แจงเกี่ยวกับการใช้ Active Learning ในการจัดการเรียนการสอน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ให้นักเรียนทราบ

3. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre test) เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ประเภท 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4. ทดลองใช้ Active Learning ในการจัดการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนนารีนุกูล จำนวน 15 คน

5. หลังสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post test) เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ประเภท 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีนุกูล ต่อการจัดการเรียนรู้ SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry แบบ Active Learning

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของการพัฒนาการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ค่า t-test แบบ (dependent samples)

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำค่าเฉลี่ยมาเทียบเกณฑ์

ผลการวิจัย

1. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning ก่อนและหลังเรียน ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning ก่อนและหลังเรียน

คะแนน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p-value
ก่อนเรียน	30	15.0	4.5	10.273*	<.001
หลังเรียน	30	24.3	2.0		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 15.0$, S.D. = 4.5) หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 24.3$, S.D. = 2.0)

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านที่ 1: เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอน	4.30	0.36	มาก
ด้านที่ 2: วิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning	4.32	0.41	มาก
ด้านที่ 3: ครูผู้สอนและการจัดการเรียนรู้	4.27	0.32	มาก
ด้านที่ 4: ผลที่ได้รับจากการเรียน	4.23	0.33	มาก
ภาพรวมทั้งหมด	4.28	0.18	มาก

ตารางที่ 2 แสดงว่าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชา SAT Math โดยใช้วิธีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเนื้อหาที่สอดคล้องกับข้อสอบ SAT จริง พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.28$, S.D = 0.18) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่ได้รับค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุดคือ ด้านที่ 2 วิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning ($\bar{X} = 4.32$, S.D = 0.41) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากันสองข้อ คือ ข้อที่ 3 เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น และข้อที่ 4 วิธีการสอนทำให้การเรียนรู้สนุกสนาน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D = 0.74) รองลงมาคือ ด้านที่ 1 เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.30$, S.D = 0.36) โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากันสามข้อ คือ ข้อที่ 1 เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน ข้อที่ 2 กิจกรรมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น และข้อที่ 3 เนื้อหาสอดคล้องกับข้อสอบ SAT จริง อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D = 0.72, 0.72 และ 0.62 ตามลำดับ) ตามด้วย ด้านที่ 3 ครูผู้สอนและการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.27$, S.D = 0.32) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ข้อที่ 3 ครูให้คำแนะนำอย่างตรงจุด อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D = 0.72) ส่วนด้านที่ 4 ผลที่ได้รับจากการเรียน มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับด้านอื่น ($\bar{X} = 4.23$, S.D = 0.33) โดยข้อที่ได้คะแนนเฉลี่ยต่ำสุดคือ ข้อที่ 4 สนใจเรียนรู้ SAT Math มากขึ้น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.07$, S.D = 0.70) อย่างไรก็ตาม ทุกข้อที่ประเมินอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยรวมในระดับที่ดีมาก

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ของนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า หลังการเรียนมีระดับคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น อีกทั้งลักษณะของกิจกรรมในรูปแบบ Active Learning ยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและท้าทาย ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น นอกจากนี้การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เชื่อมโยงกับข้อสอบ SAT Math จริง ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเห็นความเชื่อมโยงระหว่างบทเรียนกับการนำไปใช้จริง และเกิดความมั่นใจในการทำข้อสอบเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดของการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง การอภิปราย และการแก้ปัญหา ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะด้านคณิตศาสตร์และการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Thakiatkamol Thongngok และ Shotiga Pasiphol (2563) ที่พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้ Active Learning ร่วมกับการวิเคราะห์จุดอ่อนของผู้เรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Thanakrit Auttayajirakul และ Sunisa Sumirattana (2565) ที่เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วย Active Learning และกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบ

ดั้งเดิม พบว่า กลุ่มที่เรียนด้วย Active Learning มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบดั้งเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในการเรียน SAT Math เรื่อง Geometry and Trigonometry ด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสะท้อนให้นักวิจัยเห็นว่านักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในลักษณะนี้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมอย่างหลากหลาย ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งขึ้น และส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเมื่อกิจกรรมการเรียนรู้เน้นการวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของ Active Learning ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ และกระตุ้นความคิด สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิมพ์ชนก ชุมแสง (2563) ที่ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากต่อรูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าว โดยเฉพาะในด้านที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การคิดวิเคราะห์ และการเรียนรู้ผ่านกระบวนการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิธิภัทร นรินทร์ (2565) ที่พัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับสื่อแอนิเมชัน ก็พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากต่อกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม กิจกรรมที่หลากหลายช่วยกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และการนำความรู้ไปใช้จริง ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของ Active Learning ที่มุ่งพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและส่งเสริมความเข้าใจเชิงลึกในเนื้อหาวิชา

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนการสอนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายควรมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะรอบด้านของผู้เรียน โดยเฉพาะในรายวิชาคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการสอบ SAT Math ซึ่งมีความสำคัญต่อการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น จากผลการวิจัยพบว่า การประยุกต์ใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning สามารถช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านคะแนนสอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อีกทั้งยังส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ดังนั้น ครูผู้สอนควรปรับแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้เน้นกระบวนการที่ผู้เรียนมีบทบาทอย่างแข็งขัน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และเตรียมความพร้อมสู่ความสำเร็จในการสอบ SAT Math

1.2 ในส่วนของผู้บริหารสถานศึกษา มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนแนวทาง Active Learning ด้วยการส่งเสริมให้ครูมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้ ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในโรงเรียน เพื่อพัฒนาศักยภาพของครูทั้งด้านวิชาการและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ขณะเดียวกัน นักเรียนเองก็ควรเปิดใจและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง ทั้งในสนามสอบและในชีวิตประจำวัน

1.3 ผู้ปกครองก็มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน การเข้าใจแนวทาง Active Learning และการส่งเสริมการฝึกคิดวิเคราะห์นอกห้องเรียน จะช่วยเสริมสร้างทัศนคติที่ดีและกระตุ้นให้นักเรียนพัฒนาศักยภาพของตนได้อย่างเต็มที่ กล่าวโดยสรุป การประยุกต์ใช้ Active Learning ในการเรียนการสอน

คณิตศาสตร์ไม่เพียงแต่ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ยังส่งเสริมทักษะสำคัญต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือจากครู ผู้บริหาร นักเรียน และผู้ปกครองในการสร้างสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning กับกลุ่มนักเรียนที่หลากหลาย ทั้งในระดับชั้นอื่น หรือในโรงเรียนที่มีบริบทที่แตกต่างกัน เพื่อให้สามารถประเมินความเหมาะสมและประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ได้อย่างครอบคลุมมากขึ้น

2.2 ควรศึกษาเปรียบเทียบระหว่างวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning กับรูปแบบการสอนอื่น ๆ เช่น Problem-Based Learning (PBL) หรือ Flipped Classroom เพื่อหาแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพสูงสุดต่อการพัฒนาความสามารถด้าน SAT Math ควรวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลกระทบด้านอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการทำงานกลุ่ม เจตคติทางคณิตศาสตร์หรือความมั่นใจในตนเองของนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการ Active Learning

2.3 ควรศึกษาระยะยาวถึงความยั่งยืนของผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้นหลังจากใช้วิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning ว่านักเรียนยังคงรักษาระดับความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการคิดวิเคราะห์ไว้ได้หรือไม่

เอกสารอ้างอิง

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2564). *การเรียนรู้เพื่อพิชิต SAT Math ด้วยแนวคิด Active Learning*. สถาบันพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้.

นิธิภัทร นรินทร์. (2565). การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับสื่อแอนิเมชัน [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

<https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/handle/123456789/6067>

พิมพ์ชนก ชุมแสง. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เรื่องความน่าจะเป็นของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

<https://digital.car.chula.ac.th/educujournal/vol47/iss3/4>

สมศ. (2563). *รายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษา ปีการศึกษา 2563*. สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542*. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *รายงานการศึกษาเพื่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทย ในศตวรรษที่ 21*. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

Alon, S. (2014). *Race, class, and affirmative action*. Russell Sage Foundation.

Auttayajirakul, T., & Sumirattana, S. (2022). Comparative study on mathematics

- achievement using active learning versus traditional methods. *Mathematics Education Review*, 20(1), 33–47. [In Thai]
- Barr, R. B., & Tagg, J. (1995). From teaching to learning—A new paradigm for undergraduate education. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 27(6), 12– 25. <https://doi.org/10.1080/00091383.1995.10544672>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom* (ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1). George Washington University.
- Chuenmala, K., et al. (2023). Enhancing mathematical problem-solving through GPAS 5 STEPs. *STEM Education Journal*, 11(1), 10–21. [In Thai]
- College Board. (2023). *SAT suite of assessments*. <https://collegeboard.org>
- Dressel, P. L. (2542). *Critical thinking and the nature of knowledge* (ภาษาไทย). [แปลไทย]. Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Kobrin, J. L., Patterson, B. F., Shaw, E. J., Mattern, K. D., & Barbuti, S. M. (2011). *Validity of the SAT for predicting first-year college grade point average*. CollegeBoard.
- Michael, J. (2006). Where's the evidence that active learning works? *Advances in Physiology Education*, 30(4), 159–167. <https://doi.org/10.1152/advan.00053.2006>
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Thongngok, T., & Pasiphol, S. (2020). The use of active learning with error analysis in primary mathematics instruction. *Journal of Educational Studies*, 18(2), 45–56.
- Thongwiset, P., et al. (2019). Effects of active learning on understanding inequalities among grade 9 students. *Journal of Mathematics Education Research*, 15(3), 29–39.

การศึกษาและการพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง ทักษะศิลปะสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

A Study and Development of Visual Arts Learning: Enhancing Creative
Expression in Mattayomsuksa 2 Students

จันทรา ดูวา¹ และ อติศร บาลโรง²

วิทยาลัยนครราชสีมา

chantra Doowa¹ and Adisorn Balrong²

Nakhonratchasima college

*Corresponding Author, E-mail: chantra444@gmail.com

(ได้รับ: 29 เมษายน, 2568 ; แก้ไข: 13 พฤษภาคม, 2568; ตอรับ: 13 พฤษภาคม, 2568)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนาเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง ทักษะศิลปะสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ค่าดัชนีประสิทธิผลตามเกณฑ์ที่กำหนด เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนารีนุกูลสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา อุบลราชธานี กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนนารีนุกูลสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี ปีการศึกษา 2567 จำนวน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เอกสารประกอบการเรียน มีค่าความสอดคล้อง IOC ระหว่าง 0.60-1.00 แผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าความสอดคล้อง IOC ระหว่าง 0.80-1.00 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าความสอดคล้อง IOC เท่ากับ 1.00 ค่าความยาก ระหว่าง 0.30 -0.70 ค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.31 - 0.77 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.92 และแบบสอบถาม ความพึงพอใจมีค่า IOC เท่ากับ 1.00 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความเที่ยงตรง ค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่น ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) และค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง ทักษะศิลปะสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนารีนุกูลสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.25/90.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้
2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง ทักษะศิลปะสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนารีนุกูลสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี เท่ากับ 0.79 โดยนักเรียนมีพัฒนาการมีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 79.00
3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนารีนุกูลสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา

อุบลราชธานี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน

4. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ทักษะศิลป์สร้างสรรค์ โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนารีนุกูลสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี มีความพึงพอใจการเรียนรู้ โดยใช้เอกสารประกอบการเรียนโดยภาพรวมในระดับมาก

คำสำคัญ: ทักษะศิลป์สร้างสรรค์, เอกสารประกอบการเรียน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ

Abstract

This research aims to create and develop a learning document on the topic of Creative Visual Arts in the Art Learning Area for Grade 8 students to achieve an efficiency level according to the 80/80 criteria. The study also examines the effectiveness index and compares students' learning achievement before and after using the learning materials, as well as assessing students' satisfaction with the learning process. The target group consists of 40 Grade 8 students from Class 2/2 at Naree Nukun School, Ubon Ratchathani Secondary Educational Service Area, selected through simple random sampling. The research instruments include a learning document with an Item-Objective Congruence (IOC) value between 0.60 and 1.00, a lesson plan with an IOC value between 0.80 and 1.00, a learning achievement test with an IOC value of 1.00, item difficulty between 0.30 and 0.70, discrimination index between 0.31 and 0.77, and an overall reliability coefficient of 0.92. A satisfaction questionnaire also had an IOC value of 1.00. The data were analyzed using statistical methods such as validity, item difficulty, discrimination index, reliability, mean, percentage, standard deviation, and t-test.

The research results found that

1. The learning document on Creative Visual Arts for Grade 8 students in the Art Learning Area at Naree Nukun School achieved an efficiency of 80.25/90.17, exceeding the set target of 80/80.
2. The effectiveness index of the learning document on Creative Visual Arts was 0.79, showing a 79% improvement in students' progress.
3. A comparison of students' learning achievement before and after using the learning document showed a statistically significant difference at the 0.01 level, with post-test scores being higher than pre-test scores.
4. Students' satisfaction with the Creative Visual Arts learning process using the learning document was rated as high overall.

Keywords: creative visual arts, teaching materials, academic achievement, satisfaction

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความก้าวหน้าทางการศึกษาของไทยอีกช่วงหนึ่งคือการได้ประกาศใช้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่3) พ.ศ. 2553 ซึ่งส่งผลให้เกิดการปฏิรูปการศึกษาโดยเฉพาะในหมวดที่ 4 ว่าด้วยแนวทางการจัดการศึกษา เป็นการปฏิรูปการเรียนรู้ คือการปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอน รวมถึงพฤติกรรมสอนของครูจากเดิมที่มีครูเป็นศูนย์กลาง เป็นแหล่งรวมความรู้ เป็นผู้บอกและผู้เรียนเป็นผู้รับและจดจำ มาเป็นการเรียนรู้ใหม่ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยให้ความสำคัญกับผู้เรียนมากที่สุด ดังที่ได้กำหนดไว้ในมาตราที่ 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ อย่างไรก็ตามครูส่วนใหญ่ยังสับสนกับคำว่าจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยคิดว่าให้ผู้เรียนเรียนด้วยตนเอง โดยครูไม่ต้องสอนซึ่งเป็นการเข้าใจผิด แท้จริงแล้วครูต้องเตรียมการสอน วางแผนกิจกรรม การเรียนการสอนและประเมินผลไปพร้อมๆ กันโดยเน้นผู้เรียนเป็นผู้ที่มีบทบาทในการกระทำด้วยตนเอง ได้ฝึกปฏิบัติและเรียนรู้ที่จะทำงานเป็นกลุ่มตามเป้าหมายการปฏิรูปการเรียนรู้ ในมาตราที่ 23 ได้กำหนดไว้อย่างชัดเจนว่า การจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญ ทั้งความรู้ กระบวนการเรียนรู้ และการบูรณาการ ตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา ซึ่งได้กล่าวถึงการจัดการกระบวนการเรียนรู้ไว้ว่า ให้สถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดการเรียนการสอน โดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝัง คุณธรรม จริยธรรมค่านิยมที่พึงงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา ด้วยเหตุนี้แนวทางการจัดการศึกษาและการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2562 จึงจำเป็นต้องจัดในลักษณะการบูรณาการเพื่อมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เจริญงอกงามทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคมสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม และดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข การสอนในยุคใหม่ครูจะต้องสอนให้เด็ก ๆ เห็นคุณค่าของการเรียนรู้ (Learning appreciation, กรมวิชาการ, 2559 : 87)

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมและเทคโนโลยีก่อให้เกิดทั้งผลดีและผลเสีย บุคคลจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิต เพื่อให้รู้เท่าทันต่อความเปลี่ยนแปลงและปฏิบัติตนเป็นประโยชน์ต่อครอบครัว สังคม ประเทศชาติและโลก ศิลปะจึงเป็นวิชาที่สำคัญเพราะเป็นพื้นฐานของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณลักษณะดังกล่าว กล่าวคือบุคคลต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต มุ่งเน้นการดูแล การส่งเสริม การพัฒนาและการบริหารจัดการเพื่อสุขภาพที่สมบูรณ์ อันเป็นรากฐานสำคัญยิ่งต่อการดำเนินชีวิตที่สมดุลทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และจิตวิญญาณ ซึ่งเป็นองค์รวมของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ (กรมวิชาการ, 2559 : 10) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 - 2554) ได้กำหนดกรอบแนวคิดในการพัฒนาประเทศไว้ว่า ภายใต้บริบทการเปลี่ยนแปลงของโลกที่จะมีผลกระทบต่อการพัฒนาของประเทศไทยในอนาคต ตลอดทั้งการทบทวนผลการพัฒนาและสถานะของประเทศ ได้สะท้อนถึงปัญหาเชิงโครงสร้างการพัฒนาของประเทศที่ไม่สมดุลไม่ยั่งยืน และ อ่อนไหวต่อผลกระทบจากความผันผวนของปัจจัยภายนอกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ประเทศไทยจึงจำเป็นต้องปรับตัว หันมาทบทวนกระบวนการพัฒนาศักยภาพในทิศทางที่พึ่งตนเองและมีภูมิคุ้มกันมากขึ้นโดยยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นแนวทางปฏิบัติควบคู่ไปกับการพัฒนาแบบบูรณาการเป็นองค์รวมที่ยึดคนเป็นศูนย์กลางการพัฒนาเพื่อให้การพัฒนาและบริหารประเทศเป็นไปในทางสายกลางบนพื้นฐานดุลยภาพเชิงพลวัต

ของการพัฒนาที่เชื่อมโยงทุกมิติของการพัฒนาอย่างบูรณาการทั้งมิติตัวคน สังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และการเมือง โดยมีการวิเคราะห์อย่างมีเหตุผลและใช้หลักความพอประมาณให้เกิดความสมดุลระหว่างมิติทางวัตถุกับจิตใจของคนในชาติ ความสมดุลระหว่างความสามารถในการพึ่งตนเองกับความสามารถในการแข่งขันในเวทีโลก ความสมดุลระหว่างสังคมชนบทกับสังคมเมืองโดยมีการเตรียมระบบภูมิคุ้มกันด้วยการบริหารจัดการความเสี่ยงให้เพียงพอพร้อมรับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทั้งภายนอกและภายในประเทศ ทั้งนี้การขับเคลื่อนกระบวนการพัฒนาทุกขั้นตอนต้องใช้ความรู้ในการพัฒนาด้านต่าง ๆ ด้วยความรอบคอบเป็นไปตามลำดับขั้นตอนและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของสังคมไทย รวมทั้งการเสริมสร้างศีลธรรมและสำนึกในคุณธรรม จริยธรรมในการปฏิบัติหน้าที่และดำเนินชีวิตด้วยความเพียร อันจะเป็นภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีให้พร้อมเผชิญการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทั้งในระดับครอบครัว ชุมชน สังคมและประเทศชาติ (สมาคมนักบริหารการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี, 2549 : 30)

การจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2562 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต มีสุขภาพกาย และสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข โดยที่กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ถูกจัดให้เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้มีความรู้ ทักษะและเจตคติ ที่ดีซึ่งผู้เรียนต้องมีโอกาสฝึกทักษะการปฏิบัติตนเพื่อผู้เรียนสามารถนำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562 : 5)

การจัดกระบวนการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้าน ร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อ หรือประกอบอาชีพได้ การจัดการศึกษายึดหลักที่ว่าผู้เรียนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเอง พัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพ เน้นความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมให้สถานศึกษาจัดสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2562 ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ กระทรวงศึกษาธิการจึงได้จัดให้การเรียนรู้สาระศิลปะ เป็นสาระที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาและส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้เรียนตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2562 เพราะเป็นพื้นฐานของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศให้มี ชีวิตที่สมดุลทั้งร่างกายจิตใจ อารมณ์ สังคม และจิตวิญญาณ อีกทั้งกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระหนึ่งในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มีความหมายและความสำคัญยิ่งต่อการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียนโดยตรง เพราะครอบคลุมเรื่องสุขภาพกาย สุขใจ ที่เป็นพื้นฐานจำเป็นต่อชีวิตความเป็นอยู่ของผู้เรียนแต่ละคน โดยมุ่งเน้นพัฒนาพฤติกรรม

เรียนรู้ของผู้เรียนทั้งด้านสาระความรู้เกี่ยวกับทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ที่จำเป็นที่ผู้เรียนต้องรู้ด้านการเสริมสร้างเจตคติและค่านิยมที่ดีมีคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะนิสัย ที่พึงประสงค์และด้านทักษะกระบวนการปฏิบัติในการพัฒนาพฤติกรรมสุขภาพกาย ใจ ที่ยั่งยืน (บัญชา วิชาชัย, 2562 : 1 - 2)

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะเน้นการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2562 โดยที่รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมสอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ อย่างหลากหลายและการจัดการเรียนรู้โดยเอกสารประกอบการเรียน ก็เป็นอีกรูปแบบการเรียนรู้หนึ่งที่มีคุณภาพ ในการจัดการเรียนการสอนไม่ว่าจะจัดด้วยรูปแบบใดก็ตาม ครูผู้สอนจะต้องบูรณาการระหว่างความรู้ กระบวนการเรียนรู้ และการกระทำ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนการพัฒนาจิตใจ เพื่อให้ผู้สอน และผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน และสอดคล้องกับคำกล่าวของ กิ่งฟ้า สินธุวงศ์, (2562 : 13 - 48) ที่ว่าการจัดการเรียนรู้โดยเอกสารประกอบการเรียน เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้อีกแนวทางหนึ่ง ในหลายแนวทางที่ได้ถูกกำหนดให้นำมาใช้ในการจัดการศึกษาแทนแนวทางการจัดการศึกษาแบบดั้งเดิม ในหลักสูตรประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา โดยเอกสารประกอบการเรียน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามแนวคิดทฤษฎีสรค์สร้างความรู้ (Constructivism) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และผู้เรียนกับครูผู้สอนเป็นรูปแบบที่เน้นทั้งการปฏิบัติจริงและการเรียนรู้ในภาคทฤษฎีอย่างเหมาะสม รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเอกสารประกอบการเรียน ดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าจะเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่สามารถช่วยให้ผู้เรียน สร้างองค์ความรู้โดยการค้นพบด้วยตนเอง มีครูเป็นผู้ชี้แนะและเสริมแรงให้เหมาะสม รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเอกสารประกอบการเรียน เป็นรูปแบบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถใช้ความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ในการเรียนรู้ ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงอย่างมีลำดับขั้นตอนที่ระบุในเอกสารประกอบการเรียน มีการเสริมแรงอย่างต่อเนื่องซึ่งจะทำให้เด็กนักเรียนมีพลังที่จะเรียนรู้อย่างแท้จริง ทำให้การเรียนรู้มีลักษณะเป็นองค์รวม มีความหมายอันจะนำไปสู่การเพิ่มพูนความสามารถในการจำ และการแก้ปัญหา ผู้เรียนสามารถดึงข้อมูลจากสมองออกมาใช้ได้ดี ทำให้เกิดการถ่ายโยงการเรียนรู้ จากห้องเรียนไปสู่การปฏิบัติ ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ซึ่งเป็นอีกรูปแบบการเรียนรู้ ที่มีคุณภาพที่สอดคล้องกับคำกล่าวของ สอนง ชินฉะคร, (2560 : 13 อ้างใน พยัพ พรหมมิ, 2560 : 4)

จากเหตุผล และความจำเป็นดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความสนใจพัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์สร้างสรรค์ โดยเอกสารประกอบการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนารีนุกูล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี เพื่อทราบประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรวมทั้งความพึงพอใจของนักเรียน เพื่อเป็นข้อมูลสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและพัฒนาเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง ทัศนศิลป์สร้างสรรค์โดยเอกสารประกอบการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนารีนุกูล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานีให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง ทัศนศิลป์สร้างสรรค์ โดยเอกสารประกอบการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนารีนุกูล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี ให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน เรื่อง ทักษะศิลปะสร้างสรรค์ โดยเอกสารประกอบการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนารีนุกูล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ทักษะศิลปะสร้างสรรค์ โดยเอกสารประกอบการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนารีนุกูล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนารีนุกูล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวนทั้งสิ้น 3 ห้องเรียนรวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 120 คน ซึ่งจัดกลุ่มนักเรียนแบบคละระดับความสามารถ ได้แก่ กลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน โดยนโยบายของโรงเรียน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนนารีนุกูล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือวิจัยจำนวน 4 ชนิด ดังนี้

1. เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง *ทักษะศิลปะสร้างสรรค์* กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจำนวน 5 เล่ม ประกอบด้วย
 - ความเข้าใจในศิลปะ
 - จิตรกรรมสร้างสรรค์
 - วาดภาพหุ่นนิ่ง
 - เทคนิคการวาดภาพ
 - จิตรกรรมไทย
2. แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน รวมเวลาเรียน 16 ชั่วโมง จัดทำควบคู่กับเอกสารประกอบการเรียน เพื่อใช้ในการสอนในกลุ่มตัวอย่าง
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชุดเดียวกันใช้ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน (Pretest และ Posttest) ประกอบด้วยข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้วัดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาทักษะศิลปะสร้างสรรค์
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบของลิเคิร์ท (Likert Scale) มีระดับการวัด 5 ระดับ ตั้งแต่ระดับน้อยที่สุดถึงมากที่สุด

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

ในการสร้างและพัฒนาเครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. เอกสารประกอบการเรียน

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2562 และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียน

นารีนุกูล เพื่อวิเคราะห์จุดมุ่งหมาย สารการเรียนรู้ และตัวชี้วัด เพื่อกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1.2 รวบรวมเอกสาร ตำรา และสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แล้วเรียบเรียงเป็นเอกสารประกอบการเรียน จำนวน 5 เล่ม โดยจัดเรียงเนื้อหาจากง่ายไปยาก และเชื่อมโยงกับกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบฝึกหัด

1.3 นำเอกสารประกอบการเรียนที่พัฒนาแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของเนื้อหาและกิจกรรม ผลการประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) อยู่ในช่วง 0.60 – 1.00

1.4 ปรับปรุงเอกสารตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก (1:1) ที่มีระดับผลการเรียนแตกต่างกัน เพื่อปรับปรุงความชัดเจนของเนื้อหา ภาษา และกิจกรรมให้เหมาะสม

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สร้างขึ้นจากจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาในเอกสารประกอบการเรียน โดยกำหนดเป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ได้ค่า IOC ระหว่าง 0.60 – 1.00

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

ออกแบบในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยพัฒนาจากกรอบแนวคิดด้านความพึงพอใจ

และผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ขออนุญาตเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยทำหนังสือขออนุญาตจากคณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยนครราชสีมา เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้อำนวยการโรงเรียนนารีนุกูล

2. การชี้แจงและเตรียมความพร้อม

ก่อนเริ่มทดลอง ผู้วิจัยได้ชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการวิจัย และแนวทางการเรียนรู้ด้วยเอกสารประกอบการเรียนให้แก่ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างรับทราบ

3. การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

ผู้วิจัยจัดให้มีการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนการเรียนรู้ เพื่อวัดพื้นฐานความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องทัศนศิลป์สร้างสรรค์

4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน

ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เอกสารประกอบการเรียนในช่วงวันที่ 14 มิถุนายน ถึง 3 กรกฎาคม พ.ศ. 2567 รวมระยะเวลา 16 ชั่วโมง กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 40 คน

5. การทดสอบหลังเรียน (Post-test)

ภายหลังสิ้นสุดการเรียน ผู้วิจัยได้จัดให้มีการทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับ Pre-test เพื่อนำผลมาเปรียบเทียบ

6. การเก็บข้อมูลความพึงพอใจ

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยเอกสารประกอบการเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยโดยใช้สถิติและวิธีการวิเคราะห์ที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียน

ใช้เกณฑ์ 80/80 โดยพิจารณาจากคะแนนระหว่างเรียน (E1) และคะแนนหลังเรียน (E2) ซึ่งคิดเป็นร้อยละของคะแนนรวมที่ผู้เรียนทำได้เทียบกับคะแนนเต็มในแต่ละช่วงการเรียนรู้

2. การวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.)

คำนวณจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียน เพื่อแสดงค่าความก้าวหน้าในการเรียนรู้ โดยเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

3. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียน

ใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test for dependent samples) เพื่อหาความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

4. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน

ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean), ค่าร้อยละ (Percentage), และส่วนเบี่ยงเบน

มาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อแสดงระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยเอกสารประกอบการเรียน

ผลการวิจัย

1. ผลการค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

เรื่อง	คะแนน ระหว่าง เรียน (E1)	คะแนนหลัง เรียน (E2)	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
ความเข้าใจในศิลปะ	90.50	81.00	4.53	81.00
จิตรกรสร้างสรรค์	90.50	81.25	4.53	81.30
วาดภาพหุ่นนิ่ง	91.50	78.75	4.58	79.00
เทคนิคการวาดภาพ	92.50	80.00	4.63	80.30
จิตรกรรมไทย	92.00	80.25	4.60	80.25

2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง ทศนศิลป์สร้างสรรค์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนารีนุกูล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี

จำนวน นักเรียน	คะแนนเต็ม	ผลรวมของคะแนน		ดัชนี ประสิทธิผล
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	E.I.
40	30	646	1,082	0.79

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในแต่ละหน่วยของเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง ทศนศิลป์สร้างสรรค์

กลุ่ม ตัวอย่าง	N	คะแนน เต็ม	ΣX	คะแนน เฉลี่ย	S.D.	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนเรียน	40	30	646	16.15	1.00	436	4,766	116.74**
หลังเรียน	40	30	1082	27.05	1.18			

4. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง ทศนศิลป์สร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน	ระดับความพึงพอใจ			
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	อันดับที่
1.เอกสารประกอบการเรียน ช่วยแก้ปัญหาในการเรียน	4.80	0.516	มากที่สุด	1
2.นักเรียนมีความต้องการเรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียน	4.68	0.656	มากที่สุด	2
3.นักเรียนสามารถอ่าน และทำความเข้าใจในเนื้อหาได้ด้วยตนเอง	4.65	0.580	มากที่สุด	3
4.เอกสารประกอบการเรียน ช่วยให้นักเรียนชอบเรียนวิชาศิลปะ	4.63	0.586	มากที่สุด	4
5.การเรียนรู้โดยใช้เอกสารประกอบการเรียนทำให้นักเรียนได้รับความรู้และมีความเข้าใจในเนื้อหาได้	4.60	0.545	มากที่สุด	5
6.เอกสารประกอบการเรียน ช่วยสร้างความสนใจในการเรียนรู้	4.30	0.516	มาก	6
7.รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรในเอกสารประกอบการเรียน มีความเหมาะสม	4.23	0.577	มาก	7
8.ภาษาที่ใช้ในเอกสารประกอบการเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจง่าย	4.05	0.450	มาก	8
9.นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาเอกสารประกอบการเรียน	4.03	0.480	มาก	9
10.แบบฝึกหัดในเอกสารประกอบการเรียน มีความเหมาะสม	3.98	0.423	มาก	10
โดยภาพรวม	4.39	0.158	มาก	

อภิปรายผลการวิจัย

1. เอกสารประกอบการเรียนเรื่อง *ทศนศิลป์สร้างสรรค์* ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเอกสารดังกล่าวสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เนื่องจากเอกสารประกอบการเรียนได้รับการออกแบบและพัฒนาตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ โดยมีการวิเคราะห์ผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง และเลือกใช้กิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและบริบทของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รวมทั้งผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญและปรับปรุงอย่างต่อเนื่องก่อนนำไปใช้จริงในชั้นเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของลัวิน สายยศ และอังคณา สายยศ (2562) ที่กล่าวว่าเอกสารประกอบการเรียนมีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน และช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของศรลดา ศรีวรรา

สกุล (2563) และสมเพชร กาวิชัย (2565) ที่พบว่าเอกสารประกอบการเรียนกลุ่มสาระศิลปะมีประสิทธิภาพสูงกว่ามาตรฐานที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้เอกสารประกอบการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เนื่องจากเอกสารประกอบการเรียนมีเนื้อหาที่ครอบคลุม เข้าใจง่าย และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง มีการวางแผนกิจกรรมที่สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน อีกทั้งสื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ เรียนรู้ได้อย่างลุ่มลึกและมีประสิทธิภาพ แสดงให้เห็นว่าเอกสารที่พัฒนาขึ้นสามารถยกระดับความรู้และทักษะของนักเรียนได้ ซึ่งสนับสนุนผลการวิจัยของ ณรงค์ฤทธิ์ บุญมี (2560) ที่ระบุว่าเอกสารประกอบการเรียนที่ดีจะช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างชัดเจน และสอดคล้องกับงานวิจัยของศรีนวล เครือจันทร์ (2562), รติยา จินดากุล (2565) และวรรณภา นาทันريب (2563) ที่พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเมื่อใช้เอกสารประกอบการเรียน

3. ในด้านความพึงพอใจของนักเรียน พบว่าอยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะด้านความเหมาะสมของเนื้อหา การนำเสนอที่ชัดเจน และความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่าเอกสารมีความเข้าใจง่าย และช่วยให้เรียนรู้ได้สนุกยิ่งขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากเอกสารประกอบการเรียนใช้ภาษาที่ชัดเจน มีภาพประกอบที่น่าสนใจ และสื่อสารตรงกับประสบการณ์ของนักเรียน รวมถึงมีแบบฝึกหัดที่หลากหลายและท้าทายความคิด ซึ่งช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของจิราภรณ์ สมบูรณ์ (2559) ที่ชี้ว่าเอกสารประกอบการเรียนที่ใช้ภาษากระชับ ชัดเจน และมีภาพประกอบจะช่วยเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของรติยา จินดากุล (2565) และวรรณภา นาทันريب (2549) ที่พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียนในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 โรงเรียนหรือครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 ควรนำเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง *ทัศนศิลป์สร้างสรรค์* ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากเอกสารดังกล่าวมีประสิทธิภาพ และสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

1.2 เอกสารประกอบการเรียนฉบับนี้สามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาเอกสารอื่น ๆ ในรายวิชาเดียวกันหรือรายวิชาใกล้เคียง โดยปรับเนื้อหาและกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละโรงเรียน

1.3 ครูควรใช้เอกสารประกอบการเรียนนี้ร่วมกับกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เช่น การวาดภาพจากประสบการณ์จริง การใช้สื่อดิจิทัลควบคู่ และการอภิปรายผลงาน เพื่อเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์และการแสดงออกทางศิลปะของนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น นักเรียนในโรงเรียนต่างพื้นที่หรือในระดับชั้นอื่น เพื่อศึกษาผลของเอกสารประกอบการเรียนในบริบทที่แตกต่างกัน

2.2 ควรศึกษาผลระยะยาวของการใช้เอกสารประกอบการเรียนว่ามีผลต่อการเรียนรู้หรือเจตคติด้านศิลปะของ นักเรียนในระยะต่อเนื่องหรือไม่

2.3 ควรพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนในรูปแบบดิจิทัลหรือมัลติมีเดีย เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพกับรูปแบบเอกสารสิ่งพิมพ์ และตอบสนองต่อความสนใจของผู้เรียนในยุคเทคโนโลยี

2.4 ควรศึกษาการนำเอกสารประกอบการเรียนไปใช้ในรายวิชาอื่น เช่น วิชาดนตรีหรือนาฏศิลป์ เพื่อขยายผลการใช้เครื่องมือในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- จิราภรณ์ สมบูรณ์. (2559). ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนรู้วิชาศิลปะ. *วารสารวิชาการครู ศาสตร์*, 17(3), 85–96.
- ธงชัย นิยมสุข. (2560). การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนเรื่องความเข้าใจศิลปะ สาระทัศนศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- ทิตนา แคมณี. (2562). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 11). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณรงค์ฤทธิ์ บุญมี. (2560). การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น*. สุวีริยาสาส์น.
- ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2562). *การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 6). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553*. โรงพิมพ์คุรุสภา.
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2562). *การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืน*. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

**การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1
The Development of Basic Thinking Skills Through
Educational Game Activities for Kindergarten level 1 Children**

กรรณิกา หาญจิตร¹ และ จันทร ทิยะวงศ์²

วิทยาลัยนครราชสีมา

Kannika Hanjit¹ and Jun Tiyawong²

Nakornratchasima College

*Corresponding Author, E-mail: numpuengsh@gmail.com

(ได้รับ: 29 เมษายน, 2568 ; แก้ไข: 13 พฤษภาคม, 2568; ตอบรับ: 13 พฤษภาคม, 2568)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) ศึกษาความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมพัฒนาการด้านการคิด การวิจัยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 จำนวน 18 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จากโรงเรียนวัดท่ายาง ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา จำนวน 8 แผน แบบประเมินทักษะการคิดพื้นฐาน และแบบบันทึกพฤติกรรม เครื่องมือทั้งหมดผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ และมีค่าความเชื่อมั่นในระดับที่เหมาะสม สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test)

ผลการศึกษาพบว่า หลังจากดำเนินกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการด้านทักษะการคิดพื้นฐานดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะในด้านการเปรียบเทียบ การจัดกลุ่ม การจำแนก และการแก้ปัญหา จากคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลอง พบว่าคะแนนหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 1.) ทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 2.) ความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : เด็กปฐมวัย, ทักษะการคิดพื้นฐาน, เกมการศึกษา

Abstract

The objectives of this research were: 1) to compare the development of basic thinking skills through experiential learning activities using educational games for kindergarten level 1 children before and after the intervention, and 2) to study the satisfaction with the development of basic thinking skills through such activities. Educational games were employed as tools to promote cognitive development. This research followed a classroom action research methodology. The sample group consisted of 18 kindergarten level 1 children from Wat Thayang School during the second semester of the academic year 2024, selected through purposive sampling. The research instruments included eight educational game activity plans, a basic thinking skills assessment form, and a behavior observation record. All instruments were validated for content accuracy by experts and found to have acceptable reliability. The statistical methods used for data analysis were frequency, percentage, mean, standard deviation, and t-test.

The results showed that after implementing the educational game activities, the children's basic thinking skills significantly improved, particularly in the areas of comparison, classification, categorization, and problem-solving. The post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level. 1) The development of basic thinking skills after the educational game-based learning experience was significantly higher than before at the .05 level. 2) Overall, the satisfaction with the development of basic thinking skills through educational game activities was at a high level.

Keywords: Early childhood, basic thinking skills, educational games

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กเป็นทรัพยากรที่มีความสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติ ประเทศชาติจะเจริญก้าวหน้าได้ต้องอาศัยทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพและมีการศึกษา เด็กจึงควรได้รับการพัฒนาอย่างครบถ้วนทั้งในด้านของการเลี้ยงดู การเอาใจใส่ ความรัก ความอบอุ่น โดยเฉพาะในวัยของเด็กปฐมวัยเป็นวัยเริ่มต้นของชีวิตมนุษย์นับว่าเป็นวัยที่สำคัญที่สุดเพราะพัฒนาการทุกด้านเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วต่อเนื่องกันและเป็นพื้นฐานในการวางรากฐานของพัฒนาการทุกๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านสติปัญญา มนุษย์เกิดมาต้องเผชิญกับสิ่งแวดล้อมรอบข้าง และในบรรดาสิ่งแวดล้อมที่มากกระทบอาจจะมีสิ่งที่เป็นปัญหามากบ้าง น้อยบ้างแตกต่างกันไป ซึ่งธรรมชาติได้สร้างสิ่งสำคัญให้แก่มนุษย์เพื่อเป็นเครื่องมือในการต่อสู้และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ นั่นคือ สมรรถนะของมนุษย์ ความสามารถในการคิดเป็นกระบวนการทำงานของสมองที่มีความจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ความเป็นปกติสุขและการดำเนินชีวิตที่ประสบความสำเร็จเป็นผลมาจากการมีประสิทธิภาพของความคิด ในขณะเดียวกันความล้มเหลว ความเสียหาย และความผิดพลาดที่เกิดขึ้นก็เป็นผลมาจากความคิดด้วยเช่นเดียวกัน ดังที่ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 ได้ตรัสว่า “การคิดนั้นอาจคิดได้หลายอย่างจะคิดให้วุ่นนะ คือ คิดแล้วทำให้เจริญงอกงามก็ได้ จะคิดให้หายนะ คือ

คิดแล้วให้พินาศนิบาภัยก็ได้ การคิดให้เจริญจึงต้องมีหลักอาศัย หมายความว่า เมื่อคิดเรื่องใดสิ่งใดต้องตั้งใจให้มั่นคง ในความเป็นกลาง ไม่ปล่อยให้มีอคติอย่างใดอย่างหนึ่งครอบงำให้มีแต่ความจริงใจตรงตามเหตุผลที่ถูกแท้และเป็นธรรม”

การคิดของเด็กปฐมวัย เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในสมองที่มีผลจากการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันทั้งที่เด็กรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวการคิดของเด็กปฐมวัยจะเกี่ยวข้องกับโครงสร้างของสมองและกระบวนการทำงานของสมอง ซึ่งการทำงานของสมองจะพัฒนาด้านการคิดของเด็ก จากการสังเกตเด็กปฐมวัยจะพบว่า การคิดของเด็กเกิดขึ้นตลอดเวลา เมื่อเด็กคิดสิ่งหนึ่งสิ่งใดจะเกิดเป็นพฤติกรรมหรือสะท้อนออกมาในรูปการกระทำเพราะสมองเป็นส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการคิดเด็กจะเริ่มพัฒนาด้านการคิดจากการรับรู้ของประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นประสบการณ์แรกหรือเป็นขั้นต้นของพัฒนาการทางการคิด การคิดของเด็กเป็นไปตามสิ่งที่เด็กเห็น ได้ยิน รู้สึกรู้สึกซึ่งเป็นการรับรู้ทางประสาทสัมผัสทั้งห้า หรือที่เรียกว่า ขั้นประสาทรับรู้ (Sensorimotor Stage) และพร้อมที่จะพัฒนาไปขึ้นก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage) ในแต่ละขั้นของพัฒนาการ เด็กจะพัฒนาเครื่องมือในการคิด คือ สัญลักษณ์ (Symbol) เด็กจะมองวัตถุไม่เพียงแต่ว่าสิ่งนั้นเป็นอะไร แต่จะมองว่าสิ่งนั้นเป็นตัวแทนหรือใช้แทนอะไรได้บ้าง โดยใช้คำพูดเป็นการสื่อความหมาย ประสบการณ์ซ้ำๆ จะช่วยให้เด็กพัฒนาได้เร็วขึ้น

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พุทธศักราช 2545 ในมาตรา 6 กล่าวว่า การจัดการศึกษา ต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรมมีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและในหมวด 4 ยังได้กำหนดแนวการจัดการศึกษา ในมาตรา 22 ถึงมาตรา 30 ซึ่งในสาระสำคัญของหมวดนี้ครอบคลุมหลักการการระบอบการเรียนรู้และกระบวนการจัดการศึกษาที่เปิดกว้าง ให้แนวทางการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะมาตราที่ 24 ได้กำหนดเกี่ยวกับการจัดกระบวนการเรียนรู้ไว้ (2) ว่าต้องฝึกทักษะกระบวนการคิดการจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา และใน (3) ยังได้กล่าวถึงการจัดกิจกรรม โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติ ให้ทำได้คิดเป็น และทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 24 ได้ให้ความสำคัญกับการปฏิรูปการเรียนรู้ โดยถือว่า การพัฒนาความสามารถในการคิดเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการศึกษา เพราะการให้ ผู้เรียนคิดเป็น วิเคราะห์เป็น สร้างองค์ความรู้ได้ จะส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง และเต็มศักยภาพ ซึ่งประเทศไทยเป็นประเทศกำลังพัฒนาจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนาประชากร โดยเริ่มตั้งแต่ปฐมวัย เพราะเด็กวัยนี้พัฒนาการทั้งด้านร่างกาย ด้านสังคม ด้านอารมณ์จิตใจ และด้านสติปัญญาอย่างรวดเร็ว ประสบการณ์ที่เด็กได้รับ ในช่วงแรกมีอิทธิพลอย่างยิ่งในการพัฒนาขั้นต่อไป ซึ่งสอดคล้องหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

ประสบการณ์สำคัญ เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องให้เด็กได้ลงมือทำด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาเด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยเฉพาะ ในระยะแรกเริ่มชีวิตและช่วงระยะปฐมวัยมีความสำคัญเป็นพิเศษ เนื่องจากเป็นรากฐาน ของพัฒนาการก้าวต่อไปของชีวิตเด็กแต่ละคน ตลอดจนเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดความสามารถ แรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ และความกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเองของเด็กที่จะส่งผลต่อเนื่องจากช่วงวัยเด็กไปสู่วัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ประสบการณ์สำคัญจะเกี่ยวข้องกับการจัดสภาพแวดล้อมทุกด้าน ที่กระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้และมีความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ในวิถีชีวิตของเด็กและในสังคมภายนอก อันจะส่งผลเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้และสามารถพัฒนาต่อเนื่องไปสู่ระดับที่สูงขึ้น ประสบการณ์สำคัญที่

ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคมและสติปัญญาของเด็กนั้น พ่อแม่หรือผู้เลี้ยงดูจำเป็นต้องสนับสนุนให้เด็กได้มีประสบการณ์ตรงด้วยการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย การสร้างความรัก ความผูกพันกับคนใกล้ชิด การปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และการรู้จักใช้ภาษาสื่อความหมาย ดังนั้น การฝึกทักษะต่าง ๆ ต้องให้เด็กมีประสบการณ์ สำคัญผ่านการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน และการเล่น ให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากการเลียนแบบลองผิดลองถูก สำรวจ ทดลอง และลงมือกระทำจริง การปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของ บุคคลและธรรมชาติรอบตัวเด็ก ตามบริบทของสภาพแวดล้อม จำเป็นต้องมีการจัดประสบการณ์สำคัญแบบองค์รวมที่ยึดเด็กเป็นสำคัญ

นอกจากนี้สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) ยังได้กำหนดเป้าหมายความสามารถในการคิดที่ต้องการให้เกิดในผู้เรียนระดับปฐมวัย ตามมาตรฐานการศึกษาด้านผู้เรียน มาตรฐานที่ 4 ว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดพื้นฐาน มีวิจารณญาณ มีความคิดไตร่ตรอง และมีวิสัยทัศน์ ถ้าสามารถพัฒนาให้เกิดในตัวผู้เรียน ก็จะนำไปสู่การเกิดโครงสร้างกระบวนการคิด ทำให้ผู้เรียนมียุทธศาสตร์การคิดของตนเอง สามารถกำกับ และควบคุมกระบวนการคิดของตนได้ (สำนักงานรับรองมาตรฐานและการประเมินคุณภาพการศึกษา, 2549, หน้า 61) การคิดเป็นความสามารถของสมองที่ประมวลข้อมูลที่ได้จากการรับรู้ มาสร้างเป็นองค์ความรู้ในตนเองซึ่งพัฒนาขึ้นได้ตั้งแต่วัยเด็ก “กระบวนการคิด” จึงเป็นสิ่งสำคัญที่โรงเรียนต้องจัดให้ผู้เรียนทุกระดับชั้นโดยเฉพาะการศึกษาปฐมวัยซึ่งเห็นอย่างชัดเจนในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ที่มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกายอารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถ และความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยกำหนดจุดมุ่งหมาย ซึ่งเป็นมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ในข้อ 1 ว่าให้เด็กมีความสามารถในการคิด และแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ควรส่งเสริมให้เด็กได้มีพัฒนาการทุกด้าน เพราะพัฒนาการทุกด้านต่างส่งเสริมซึ่งกันและกัน ครูควรให้โอกาส เด็กได้เล่น และทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเองโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เช่น การเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง สังเกต ตัดสินใจ และคิดแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผลใช้ความสามารถของตนในการปฏิบัติหรือกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองอย่างเต็มที่ วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาจึงเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ และเหมาะสมที่จะนำมาจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กปฐมวัย โดยให้ผู้เรียนลงมือกระทำ ด้วยตนเองสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการ 3 ขั้นตอน คือ 1) การวางแผน (Plan) หมายถึง การเลือกตัดสินใจก่อนลงมือปฏิบัติ เด็กสามารถเลือกทำกิจกรรมที่ตนเองสนใจได้โดยไม่มีใครบังคับว่าจะทำกิจกรรมใดก่อนและลำดับต่อไปจะเป็นกิจกรรมอะไร 2) การปฏิบัติ (Do) หมายถึง การปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ เด็กสามารถใช้วัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมตามความชอบด้วยวิธีการที่หลากหลายตามความคิดของตนเอง 3) การทบทวน (Review) เป็นการนำเสนอสิ่งที่ตนเองได้กระทำ ฝึกการเล่าเรื่องการใช้ภาษา กล้าแสดงออก ได้สำรวจหรือปรับปรุงแผนงานที่วางไว้

การจัดกิจกรรมและประสบการณ์เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาการคิด ครูปฐมวัยต้องเป็นผู้รู้ในการคิดหา กิจกรรมทางการคิดมาจัดเป็นประสบการณ์ให้กับเด็ก และเข้าใจ หลักการและวิธีการจัดประสบการณ์อย่างถูกต้อง ซึ่งหลักการวิธีการจัดประสบการณ์ในการพัฒนาด้านการคิด คือ จัดให้เด็กได้ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันอย่างสม่ำเสมอ ปฏิบัติโดยการค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ศึกษานอกสถานที่ การประกอบอาหาร การเล่นเกมการศึกษา ฝึกแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน (อารมณ สุวรรณपाल, 2551, หน้า 8-35) โดยเฉพาะเกมการศึกษา เป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญามีกฎเกณฑ์กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภทและความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่/ระยะ เกม

การศึกษาเป็นพื้นฐานทางการศึกษาของเด็กปฐมวัยที่มุ่งเน้นการสังเกต คิดหาเหตุผล และแก้ปัญหาจากการเล่น ในการเล่นเด็กจะเป็นผู้วางแผนและเล่นเกมเอง

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ ได้ใช้สติปัญญาในการสังเกต คิดหาเหตุผล และแก้ปัญหา โดยพยายามฝึกใช้เวลาสั้นสุด เกมการศึกษาเล่นได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม เกมการศึกษาเหมาะสำหรับเด็กอายุ 3-4 ขวบ การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานในช่วงปฐมวัยจึงถือเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาการด้านสติปัญญา เด็กในวัยนี้มีความสามารถในการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่หลากหลาย หนึ่งในวิธีที่มีประสิทธิภาพในการกระตุ้นการคิด คือ “เกมการศึกษา” ซึ่งช่วยส่งเสริมทั้งกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล การคิดสร้างสรรค์ และการคิดเชิงวิเคราะห์ เกมการศึกษาสามารถช่วยให้เด็กปฐมวัยเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้กระบวนการคิดแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลอง ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญของการเรียนรู้ในระดับต่อไป ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่จะออกแบบและจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1

หนึ่งในกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพคือ “เกมการศึกษา” ที่ช่วยฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล คิดสร้างสรรค์ และคิดวิเคราะห์ โดยครูควรจัดกิจกรรมที่เน้นให้เด็กได้วางแผน ปฏิบัติ และทบทวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยพัฒนาโครงสร้างกระบวนการคิดและเสริมสร้างศักยภาพของเด็กได้อย่างเหมาะสมตามวัย

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 ในโรงเรียนวัดท่ายาง ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของการศึกษาค้นคว้า และเป็นเด็กในโรงเรียนของผู้วิจัยเอง ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญและสนใจที่จะพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมผู้เรียนให้มีทักษะการคิดพื้นฐานที่เหมาะสมตามวัย เป็นไปตามเป้าหมายของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย รวมทั้งเป็นข้อมูลสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ผู้วิจัยได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนวัดท่ายาง อำเภอทุ่งใหญ่ จังหวัดนครศรีธรรมราช เครือข่ายในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 18 คน
2. กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนวัดท่ายาง อำเภอทุ่งใหญ่ จังหวัดนครศรีธรรมราช เครือข่ายในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 2 ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2567 จำนวน 18 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา
2. เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน
3. แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

การศึกษา

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร ตาราง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่อไปนี้

- 1) หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
- 2) แนวการจัดประสบการณ์ในระดับปฐมวัย
- 3) ทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย

1.2 ดำเนินการเขียนแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา จำนวน 10 แผนการเรียนรู้ เนื้อหาแบ่งเป็น 2 หน่วยการเรียนรู้หน่วยละ 5 แผนการเรียนรู้ เวลาในการสอนแผนละ 30-40 นาที รวมระยะเวลาการทดลอง 5 ชั่วโมง ไม่รวมการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1.3 นำแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาและแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดประสบการณ์เสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาสาระนิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรม สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์และภาษา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.4 นำแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาและแบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์ที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรม สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์ และความชัดเจนของภาษาที่ใช้ในการเขียนแผน โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนว Likert แบ่งเป็น 5 ระดับ

1.5 นำคะแนนที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาแปลผลและใช้เกณฑ์การแปลผลเพื่อเป็นแนวทางในการแปลความหมายของผลจากการประเมินคุณภาพของแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน

1.6 นำแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะดังนี้ ด้านภาษาให้ เป็นภาษาเขียน ด้านกิจกรรมให้มีกิจกรรมหลากหลายขึ้น และเกณฑ์การประเมินผลให้ชัดเจน

1.7 นำแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนวัดท่ายาง ตำบลท่ายาง อำเภอกงใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

2. เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.1 ศึกษาคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และเอกสารตำรา ที่เกี่ยวกับเกมการศึกษา การคิดพื้นฐาน การประเมินผลพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

2.2 ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จัดทำเกมการศึกษาและที่สอดคล้องกับเนื้อหาและให้มีความเหมาะสมกับวัยและสอดคล้องกับเนื้อหาสาระตามหน่วยการเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 1 และกิจกรรมที่สามารถนำมาฝึกทักษะการคิดพื้นฐาน

2.3 กำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ที่ฝึกทักษะการจำแนก ทักษะการจัดหมวดหมู่ และทักษะการเชื่อมโยง จำนวน 18 ชุด ซึ่งมีเนื้อหาของภาพ สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ 2 หน่วย

2.4 นำเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน แบบประเมินคุณภาพของเกมการศึกษา เสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาสารนิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้อง แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข ในเรื่องกล่องที่ใช้บรรจุเกมการศึกษาจากกล่องพลาสติกเป็นกล่องกระดาษ ประดับตกแต่งให้สวยงาม เปลี่ยนสติ๊กเกอร์ติดสัญลักษณ์โดยการใช้แท่งพลาสติกอัดทิวและเคลือบพลาสติกใสเพื่อความคงทน หยิบจับง่ายและไม่เป็นอันตรายกับนักเรียน

2.5 นำเกมการศึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมเพื่อประเมินคุณภาพของเกมการศึกษา ตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้อง โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวลีเคิร์ท (Likert) แบ่งเป็น 5 ระดับ

2.6 นำคะแนนที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาแปลผล และใช้เกณฑ์การแปลผลเพื่อเป็นแนวทางในการแปลความหมายของผลจากการประเมินคุณภาพของเกมการศึกษา โดยมีเกณฑ์

2.7 นำเกมการศึกษามาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญในเรื่องของขนาดและความชัดเจนของภาพ ความคงทนของเกมการศึกษา กล่องที่ใช้บรรจุเกมการศึกษาจากกล่องพลาสติกเป็นกล่องกระดาษที่หนาขึ้น ประดับตกแต่งให้สวยงามเปลี่ยนสติ๊กเกอร์ติดสัญลักษณ์ โดยการใช้แท่งพลาสติกอัดทิวและเคลือบพลาสติกใสเพื่อความคงทน

2.8 นำเกมการศึกษาเสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาสารนิพนธ์เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมอีกครั้งหนึ่ง

2.9 นำเกมการศึกษาไปทดลองใช้กับนักเรียนเป้าหมายเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเกมการศึกษา และเวลา ผลปรากฏต้องปรับความหนาของกระดาษ ให้มีความแข็งแรงและทนทานขึ้น ปรับความชัดเจนของภาพ เพิ่มจำนวนเกมให้มากขึ้น และปรับสัญลักษณ์ของนักเรียน จากที่เคยใช้สติ๊กเกอร์พลาสติกอ่อน ก็เปลี่ยนมาใช้เป็นแท่งพลาสติกอัดทิวด้วยกระดาษแข็ง และเคลือบพลาสติกอีกครั้ง

2.10 ปรับปรุงเกมการศึกษาให้สมบูรณ์และเหมาะสมสำหรับเด็กชั้นอนุบาล ปีที่ 1

2.11 นำเกมการศึกษาไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ตามแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยให้เล่นเกมการศึกษา เป็นกลุ่ม 5-6 คน และเดี่ยว

3. แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

3.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิดพื้นฐานเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดขอบเขตและเนื้อหาของแบบทดสอบ ได้แก่

1) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

2) กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบทดสอบ

3) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน การประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัย และตัวอย่างแบบทดสอบวัดการคิดพื้นฐานที่มีผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์กิจกรรม

4.1 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา โดยผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจให้ครอบคลุมองค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ใช้คำถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ การพิจารณาระดับความพึงพอใจของผู้เรียน พิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนน โดยเทียบกับเกณฑ์

4.2 ผู้วิจัยนำแบบประเมินที่พัฒนาขึ้น ไปเสนอต่อประธานที่ปรึกษาสารนิพนธ์เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของภาษา และความครอบคลุมองค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา และดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

4.3 ผู้วิจัยนำแบบประเมินเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของของคำถาม ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำในเรื่องคำถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และนิยามศัพท์เฉพาะ จากนั้นผู้วิจัยได้นำไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะของความพึงพอใจที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้สูตรหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence)

4.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ที่ปรับปรุงแล้วไปจัดพิมพ์และนำไปสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนหลังจบการทดลอง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนที่ใช้

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง แบบ One-Group Pretest-Posttest Design ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน จำนวน 30 ข้อ

2. ระหว่างการทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมเกมการศึกษาตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30-40 นาที โดยเริ่มทำการทดลอง ตั้งแต่วันที่ 12 พฤศจิกายน 2567 ถึงวันที่ 23 พฤศจิกายน 2567 ของภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

3. หลังการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐานชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน

4. นำคะแนนจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน ของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการคิดพื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน โดยใช้ Dependent samples t-test

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมในการคิดพื้นฐานจากความสำเร็จในการเล่นเกมนการศึกษา ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานด้านการจำแนก
2. การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานด้านการจัดหมวดหมู่
3. การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานด้านการเชื่อมโยง

ผลการวิจัย

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการคิดพื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียนของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

n	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t	sig
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
18	23.33	3.31	28.06	93.52	8.115*	.00

* มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่า นักเรียนที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา มีคะแนนทักษะการคิดพื้นฐานหลังเรียน เท่ากับ 28.06 และ ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน เท่ากับ 23.33 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการคิดพื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

ที่	รายการความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1	นักเรียนชอบการเปรียบเทียบจากการเล่นเกม	2.73	0.45	มาก
2	นักเรียนชอบการเรียนรู้ที่ได้วางแผนการทำงานด้วยตัวเอง	2.63	0.49	มาก
3	นักเรียนชอบการเรียนรู้ที่ได้ลงปฏิบัติด้วยตนเอง	2.58	0.50	มาก
4	นักเรียนชอบการเรียนรู้ที่ได้แสดงความคิดเห็นให้เพื่อนฟัง	2.73	0.45	มาก
5	นักเรียนชอบการคิดจากการเล่นเกมส่งเสริมการคิด	2.75	0.44	มาก
6	นักเรียนชอบการนับจำนวนจากการเล่นเกม	2.60	0.50	มาก
7	นักเรียนที่เกมการศึกษามีภาพและสีที่สวยงาม	2.50	0.51	มาก
8	นักเรียนชอบเกมที่เล่นแล้วมีความสนุกสนาน	2.68	0.47	มาก
9	นักเรียนชอบภาพในเกมการศึกษาและมีความสมกับช่วงวัย	2.73	0.45	มาก
10	นักเรียนชอบเกมที่มีความเหมาะสมหยิบจับง่าย	2.73	0.45	มาก
รวม		2.64	0.48	มาก

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา สามารถมาอภิปรายผล ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1.ทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ซึ่งส่งเสริมให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง เกิดความสนุกสนาน มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ และสามารถเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง โดยเกมการศึกษาช่วยกระตุ้นกระบวนการคิด การสังเกต การจดจำ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ทำให้เด็กเกิดการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ อิตารัตน์ เอี่ยมคำ (2568) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ วัฒนพร บุญชู (2566) ทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยค

ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมีฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากทั้งนี้อาจเนื่องจากกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีลักษณะสอดคล้องกับธรรมชาติและความสนใจของเด็กปฐมวัย ซึ่งเน้นความสนุกสนาน การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ผ่านการเล่น ส่งผลให้เด็กมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ รู้สึกสนุกและไม่เคร่งเครียด อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง จึงส่งผลให้ระดับความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานโดยรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ สำนวน คุณพล (2547) ท้าวใจย์ เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในภาพรวม อยู่ในระดับมาก และ ธัญวดี กำจัดภัย : (2559) เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเรื่อง โครงสร้างระบบเครือข่าย สำหรับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาตรฐาน มีความพึงพอใจในภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัย มีข้อเสนอแนะทั่วไปและข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป รายละเอียดดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 เกมการศึกษาที่ใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ควรมีปริมาณเพียงพอกับจำนวนของนักเรียน

1.2 ในขณะที่นักเรียนเข้าร่วมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ครูต้องคอยสังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิด คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจนักเรียนอย่างต่อเนื่อง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

2.2 ควรมีการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานด้วยกิจกรรมอื่นๆเช่นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ หนังสือ นิทาน ชุดฝึกกิจกรรม หรือเทคนิคการสอนแบบต่างๆเป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- ธัญวดี กำจัดภัย. (2559). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง โครงสร้างระบบเครือข่าย สำหรับมัธยมศึกษาปีที่ 6 [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏ].
- ธิดารัตน์ เอี่ยมคำ. (2568). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต].
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. (2545). ราชกิจจานุเบกษา, 119(74 ก), 1–21.
- วิทนพร บุญชู. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยค โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ ปริญญา มหาบัณฑิต].
- สำนวน คุณพล. (2547). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา คณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต].
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและการประเมินคุณภาพการศึกษา. (2549). รายงานการประเมินคุณภาพ การศึกษา ระดับการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ: พรินทวาทกราฟฟิค.
- หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546. (2546). กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- อารมณ สุวรรณपाल. (2551). เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

**ทักษะการช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวันโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning
ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกายสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา**
Self-help skills in daily life Using Active Learning teaching methods Along with a
set of dressing activities for children with intellectual disabilities

อรสา บุญมา¹ และ จันทร ทิยะวงศ์²

วิทยาลัยนครราชสีมา

Orasa Bunma ¹ and Jun Tiyawong²

Nakornratchasima College

*Corresponding Author, E-mail: 6604043202044@nmc.ac.th

(ได้รับ : 25 เมษายน, 2568 ; แก้ไข: 5 พฤษภาคม, 2568; ตอรับ: 9 พฤษภาคม, 2568)

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้วัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาทักษะการช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวันด้านการแต่งกายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ที่ได้รับการฝึกโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกาย 2) เปรียบเทียบทักษะในการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ก่อนและหลังได้รับการฝึกโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ที่มีปัญหาในด้านทักษะการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกาย ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นเตรียมความพร้อมของศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดนครราชสีมา หน่วยบริการทุ่งใหญ่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดกิจกรรมการแต่งกาย 5 กิจกรรม และแบบประเมินความสามารถด้านการแต่งกาย เครื่องมือทั้งหมดผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ และมีค่าความเชื่อมั่นในระดับที่เหมาะสม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test)

ผลการศึกษาพบว่า 1) ก่อนการฝึกการแต่งกายโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกาย เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความสามารถในการแต่งกายโดยรวมอยู่ในระดับต้องปรับปรุง และพบว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาทุกคนมีความสามารถในการแต่งกายอยู่ในระดับดีมากหลังการใช้ชุดกิจกรรมการแต่งกาย 2) หลังการใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกาย ทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความสามารถในการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายโดยรวมสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการแต่งกายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : ทักษะการช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวันด้านการแต่งกาย , ความบกพร่องทางสติปัญญา , รูปแบบการสอนแบบ Active Learning , ชุดกิจกรรมการแต่งกาย

Abstract

This independent study aimed to 1) study the self-help skills in daily life in dressing of children with intellectual disabilities who were trained using the Active Learning teaching model with a set of dressing activities. 2) compare the self-help skills in dressing of children with intellectual disabilities before and after being trained using the Active Learning teaching model with a set of dressing activities. The sample group used in the research was students with intellectual disabilities who had problems in self-help skills in dressing, who were studying in the preparatory level of the Special Education Center, Nakhon Si Thammarat Province, Thung Yai Service 2, Semester 2, Academic Year 2024, using the purposive sampling method, totaling 12 people. The research instruments were a set of 5 dressing activities and a dressing ability assessment form. All instruments were tested for content validity by experts and had an appropriate level of reliability. The statistics used for data analysis included mean, standard deviation, and t-test.

The results of the study found that 1) Before training in dressing using the Active Learning teaching model with a set of dressing activities, children with intellectual disabilities had overall dressing ability at a level that needed improvement. It was found that all children with intellectual disabilities had a very good ability in dressing after using the dressing activity kit. 2) After using the Active Learning teaching model together with the dressing activity kit, the children with intellectual disabilities had a significantly higher ability to help themselves with dressing overall than before using the dressing activity kit at a statistical level of .05.

Keywords : Daily Self-Help Skills in Dressing , Intellectual Disabilities , Active Learning Teaching Model , Dressing Activity Set

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาของปัญหา

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการกำหนดแนวทางในการจัดการเรียนรู้ โดยร่วมกันสร้างรูปแบบและแนวปฏิบัติในการเสริมสร้างประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยเน้นที่องค์ความรู้ ทักษะ ความเชี่ยวชาญ และสมรรถนะที่เกิดกับตัวนักเรียน เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันได้ (วิจารณ์ พานิช 2558 : 44) โดยธรรมชาติบุคคลแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกัน ทั้งในเรื่องชาติกำเนิดของแต่ละบุคคลฐานะความเป็นอยู่ รูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณ แต่ความแตกต่างที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาด้านการศึกษาของมนุษย์ คือเรื่องของสติปัญญาและความสามารถในการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลความแตกต่างของระดับสติปัญญาในแต่ละบุคคลนี้เองเป็นปัญหาที่ต้องหาทางแก้ไข ทั้งในด้านของวิธีการ และรูปแบบของการจัดการศึกษาเพื่อให้เกิดความเหมาะสมและสามารถที่จะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การศึกษาจึงถือเป็นตัวแปรสำคัญที่จะนำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดี โดยเฉพาะวัยเด็กเป็นช่วงวัยที่สามารถให้การศึกษาและเกิดการพัฒนาได้มากที่สุด บุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่ต้องให้ความสนใจในการวางแผนพัฒนาด้านการศึกษาเพื่อให้เกิดความถูกต้อง

เหมาะสม และให้เกิดสัมฤทธิ์ผลอย่างแท้จริง การช่วยเหลือเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในทุก ๆ ด้านควรกระทำทันทีที่ทราบว่าเด็กมีความบกพร่องทางสติปัญญา เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการใกล้เคียงกับเด็กปกติมากที่สุด ซึ่งวิธีการนี้เรียกว่า การส่งเสริมพัฒนาการระยะแรกเริ่ม (Early Intervention) เป็นการส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการให้ใกล้เคียงกับเด็กปกติ มากที่สุด และเร็วที่สุดตามศักยภาพของเด็กที่มีอยู่ โดยเฉพาะการเรียนรู้ที่จะดูแลตนเองในเรื่องการทำการกิจวัตรประจำวันซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เพื่อเป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิตประจำวันและเกิดพัฒนาการในด้านอื่น ๆ เนื่องจากเด็กทุกคนมีช่วงพัฒนาการช้าหรือเร็วต่างกัน ในช่วงแรกของชีวิตเป็นเวลาที่ดีที่สุดในการเรียนรู้ที่จะดูแลตนเอง ช่วงเวลานี้เด็กจะต่อสู้ดิ้นรนเพื่ออสิสภาพเด็กต้องการช่วยตนเอง เด็กต้องทำงานหนักตามความสามารถที่มีอยู่ในแต่ละคน เพื่อพยายามที่จะเรียนรู้วิธีช่วยเหลือตนเอง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ (สมเกตุ อุทธิโยธา, 2539: 1) การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ต้องอาศัยทักษะและวิธีการที่ซับซ้อนในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควรเริ่มต้นตั้งแต่ระดับอนุบาลและระดับประถมศึกษาเพราะเด็กวัยนี้มีความอยากรู้ อยากลองแสวงหาคำตอบ ชอบความท้าทาย การผจญภัย การทดลอง การเรียนด้วยการลงมือปฏิบัติซึ่งสอดคล้องกับหลักการของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เรื่องการเรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by doing) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของบรูเนอร์ (Bruner) เกี่ยวกับการเรียนรู้ว่า ผู้เรียนทุกระดับชั้นมีพัฒนาการสามารถเรียนรู้เนื้อหาใดก็ได้ถ้ามีแรงจูงใจและมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ตรงกับความสามารถและจัดเนื้อหาให้เรียงลำดับตามความยากง่ายของเนื้อหาจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามที่ต้องการ และถ้าหากเราได้จัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจนเกิดการเรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ จนกลายเป็นความชำนาญเป็นทักษะที่แต่ละบุคคลจะมีติดตัวผู้เรียนไปตลอดชีวิตซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Montessori ที่ว่าเด็กทุกคนมีจิตซึมซับ คือถ้าเด็กได้ลงมือทำอะไรหรือมีประสบการณ์หรืออยู่ในสิ่งแวดล้อมอย่างไร เขาก็จะซึมซับสิ่งนั้นติดตัวไปและจะเป็นการเตรียมการที่ดีถ้าหากเราได้ฝึกให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการแต่งกายให้ติดเป็นนิสัยทำงานเกิดความชำนาญเป็นทักษะ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2552: 8)

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ และได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991; Merrill Harmin and Melanie Toth, 2006 ; Schmidt, 1993; วิจารณ์ พานิช, 2556; วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์, 2560) เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สร้างองค์ความรู้และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเองนักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนการสอน มีการสร้างองค์ความรู้ การมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน ได้เรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบเป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน ฟัง คิด เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนเน้นทักษะการคิดขั้นสูงเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ และหลักการสู่การสร้างความคิดรวบยอด ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เป็นที่ปรึกษาคอยชี้แนะเพื่อให้ผู้เรียนได้เป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือการลงมือทำซึ่งความรู้ ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจาก

ผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ความเข้าใจนำไปประยุกต์ใช้สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าหรือ สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ และพัฒนาตนเองเต็มความสามารถ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียนได้มีโอกาสสวมอภิปรายให้มีโอกาสฝึกทักษะการสื่อสาร ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้น 70 เปอร์เซ็นต์การนำเสนอทางวิชาการ เรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริง มีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งจะ ทำให้ผลการเรียนรู้เกิดขึ้นถึง 90 เปอร์เซ็นต์ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2533)

สำหรับเด็กบกพร่องทางสติปัญญานั้น การช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายเป็นสิ่งจำเป็นเพราะเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน ที่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะต้องเรียนรู้และจัดกระทำด้วยตนเองเพื่อไม่เป็นภาระของผู้อื่น เพราะในชีวิตประจำวันมนุษย์เราต้องสวมใส่เสื้อผ้าเพื่อความสะดวกสบายเรียบร้อย ดังนั้น การที่จะเรียนรู้ฝึกฝนในการแต่งกายจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

จากการศึกษาลักษณะการเรียนรู้ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เด็กกลุ่มนี้จะมีข้อจำกัดในการเรียนรู้ที่ช้ากว่าบุคคลปกติ มีข้อจำกัดในการจำ เสียสมาธิง่าย มีปัญหาในการเรียนรู้นามธรรม รวมถึงการถ่ายโยงความรู้ จึงมีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้กระทำลงไป (ผดุง อารยะวิญญู, 2542: 45) ในเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ มีระดับสติปัญญาที่ระดับ 50-70 มีลักษณะที่เป็นปัญหาหลายอย่าง อาทิเช่น ขาดความมั่นใจในตนเอง ต้องการพึ่งพาอาศัยผู้อื่นในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน มีปัญหาด้านความจำ สมองง่าย พุดไม่ชัด มักมีปัญหาด้านสุขภาพ มีปัญหาในการถ่ายโยงความรู้ได้ เช่น ไม่สามารถนำความรู้ที่ได้เรียนมาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ด้วยข้อจำกัดต่างๆ อันส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้และการฝึกทักษะที่จำเป็นต่างๆ ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ จึงจำเป็นที่ครูหรือผู้ฝึกต้องใช้วิธีสอนที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้บุคคลเหล่านี้เรียนรู้ได้ง่ายและเร็วขึ้น (ผดุง อารยะวิญญู, 2542: 42-45) ซึ่งทักษะการช่วยเหลือตนเอง ด้านการแต่งกายจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาซึ่งควรได้รับการฝึกเพื่อให้เกิดทักษะสามารถนำไปปฏิบัติเพื่อการดำรงชีวิตประจำวันด้วยตนเองได้ตามลำพัง

ในการสอนทักษะการช่วยเหลือตนเอง ด้านการแต่งกายสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญานั้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถการช่วยเหลือตนเอง ด้านการแต่งกายโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกาย ที่จัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความสามารถที่จะช่วยเหลือตนเอง ในการแต่งกายด้วยตนเอง สามารถดำรงชีวิตประจำวันอย่างมีความสุข และมีความพร้อมที่จะพัฒนาตนเองในด้านอื่น ๆ ตามศักยภาพของตนเอง โดยไม่เป็นภาระต่อบุคคลอื่น

จุดมุ่งหมายของการแก้ปัญหาการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่ได้รับการฝึกโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกายนั้น มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายและเพื่อเปรียบเทียบทักษะในการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาก่อนและหลังการฝึกโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกาย เพื่อให้เป็นแนวทางในการสอนและพัฒนาเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาของครูผู้สอน หรือบุคลากรผู้เกี่ยวข้อง ในการพัฒนาความสามารถของเด็กในการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกาย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดความมุ่งหมายของการวิจัยไว้ ดังนี้

- 1 เพื่อศึกษาทักษะการช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวันด้านการแต่งกายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ที่ได้รับการฝึกโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกาย
- 2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะในการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ก่อนและหลังได้รับการฝึกโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกาย

วิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อการศึกษาค้นคว้าเรื่องการพัฒนาทักษะการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกาย และเพื่อเปรียบเทียบทักษะในการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ก่อนและหลังได้รับการฝึกโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกาย มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นเตรียมความพร้อมของศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดนครศรีธรรมราช หน่วยบริการทุ่งใหญ่ 2 ทั้งหมด 25 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ที่มีปัญหาในด้านทักษะการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกาย ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นเตรียมความพร้อมของศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดนครศรีธรรมราช หน่วยบริการทุ่งใหญ่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน ๑๒ คน

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. ชุดกิจกรรมการแต่งกาย 5 กิจกรรม มีขั้นตอนในการสร้างตามที่ได้วิจัยได้คำนึงถึงกลุ่มตัวอย่างเป็นหลัก โดยพยายามสร้างกิจกรรมให้สอดคล้องเหมาะสมกับบุคลิกภาพ ระดับความรู้ ความสามารถและความสนใจของเด็กเป็นสำคัญ ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำชุดกิจกรรมการแต่งกายโดยนำหลักการวิเคราะห์งานมาใช้ในการสร้างชุดกิจกรรมการแต่งกายจำนวน ๕ ชุดกิจกรรม

2. แบบประเมินความสามารถการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกาย มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินความสามารถการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายโดยใช้หลักการวิเคราะห์งาน

2.2 สร้างแบบประเมินความสามารถการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายเป็นแบบรายการที่มีระดับการปฏิบัติ 3 ระดับคือ ปฏิบัติได้ ปฏิบัติได้บ้าง และปฏิบัติไม่ได้ โดยหากทำได้ให้น้ำหนักคะแนน เท่ากับ 2 คะแนน หากทำได้บ้างให้น้ำหนักคะแนนเท่ากับ 1 คะแนน หากทำไม่ได้ให้น้ำหนักคะแนน เท่ากับ 0 คะแนน โดยประเมินการสวมเสื้อผ้ามามีกระดุม มีรายการที่ต้องประเมิน 5 รายการ โดยใช้ระยะเวลาในการประเมิน 2 เดือน ละ 4 สัปดาห์ รวม 8 สัปดาห์ โดยแบ่งเดือนแรกเป็นก่อนการทดลอง และเดือนที่สองเป็นหลังการทดลอง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยเลือกนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ที่มีปัญหาในด้านทักษะการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกาย ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นเตรียมความพร้อมของศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดนครศรีธรรมราช หน่วยบริการทุ่งใหญ่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 12 คน

2. ดำเนินการทดลองโดยใช้ชุดกิจกรรมการแต่งกาย ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน สร้างบรรยากาศในการเรียน

ขั้นที่ 2 ชี้สอน ผู้วิจัยสอนขั้นตอน ให้นักเรียนดูและปฏิบัติตามขั้นตอน

ขั้นที่ 3 นักเรียนฝึกปฏิบัติตามแผนการจัดกิจกรรม โดยมีระยะเวลาในการดำเนินการวิจัยทั้งหมด 8 สัปดาห์

3. เมื่อดำเนินการทดลองครบทั้งหมดแล้ว นำแบบประเมินความสามารถในการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายมาประเมินความสามารถในการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายของเด็ก(Posttest)

4. นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินความสามารถในการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายมาสรุปวิเคราะห์

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ความสามารถในการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาก่อนและหลังการฝึกโดยใช้ชุดกิจกรรมการแต่งกายจำแนกเป็นรายบุคคล

นักเรียนคนที่	ความสามารถด้านการแต่งกายก่อนการทดลอง		ความสามารถด้านการแต่งกายหลังการทดลอง	
	ทดสอบ		ทดสอบ	
	คะแนน	ระดับความสามารถ	คะแนน	ระดับความสามารถ
1	7	ต้องปรับปรุง	32	ดีมาก
2	8	ต้องปรับปรุง	34	ดีมาก
3	7	ต้องปรับปรุง	35	ดีมาก
4	8	ต้องปรับปรุง	34	ดีมาก
5	7	ต้องปรับปรุง	35	ดีมาก
๖	10	ต้องปรับปรุง	32	ดีมาก
7	7	ต้องปรับปรุง	32	ดีมาก
8	8	ต้องปรับปรุง	34	ดีมาก
9	8	ต้องปรับปรุง	35	ดีมาก
10	8	ต้องปรับปรุง	32	ดีมาก
11	10	ต้องปรับปรุง	34	ดีมาก
12	7	ต้องปรับปรุง	34	ดีมาก

รวม	95		403	
รวมเฉลี่ย	7.91	ต้องปรับปรุง	33.58	ดีมาก

จากตารางที่ 1 แสดงว่าก่อนการฝึกการแต่งกายโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกาย เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาความสามารถในการแต่งกายโดยรวมอยู่ในระดับต้องปรับปรุง และพบว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาทุกคนมีความสามารถในการแต่งกายอยู่ในระดับดีมากหลังการใช้ชุดกิจกรรมการแต่งกาย

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบความแตกต่างของความสามารถในการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ก่อนและหลังการฝึกโดยใช้ชุดกิจกรรมการแต่งกาย

ความสามารถด้านการแต่งกาย	n	$\bar{x}$	S.D.	t	p
การแต่งกาย					
ก่อนการฝึก	12	7.91	1.083	50.09	.000
หลังการฝึก	12	33.58	1.240		.000

จากตารางที่ 2 แสดงว่าหลังการใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกาย ทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาความสามารถในการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายโดยรวมสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการ แต่งกายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษา ทักษะของเด็กที่มีความบกพร่องทางด้านสติปัญญาที่ได้รับการฝึก การแต่งกายด้วยการใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกายปรากฏผลดังนี้

1. ทักษะด้านการแต่งกายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่เพิ่มขึ้นนั้นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กประสบความสำเร็จในการฝึก คือ การสร้างชุดกิจกรรมการแต่งกายโดยใช้หลักการวิเคราะห์งาน มาแบ่งเนื้อหาขั้นตอนในการฝึกเป็นขั้นตอนย่อย ๆ หลายขั้นตอน โดยจัดเรียงเนื้อหาจากง่ายไปหายากเพื่อให้เด็กประสบความสำเร็จในการฝึกฝนอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งสอดคล้องกับ (Hickson, Blackman and Reis) ที่กล่าวไว้ว่าหลักการวิเคราะห์งานมักนิยมนำมาใช้ในการฝึกเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเพื่อให้มองเห็นการทำงานเป็นรูปธรรมที่ใช้ในการฝึกเป็นขั้นๆ ซึ่งกลยุทธ์ในการส่งเสริมแบบแผนการเรียนรู้แลความคิดในด้านความทรงจำ ความเข้าใจตลอดจนการประมวลปัญหาได้ด้วยตนเอง (Hickson, Blackman; & Reis.1995:170) ซึ่งแสดงว่าการวิเคราะห์งาน เป็นปัจจัยในการส่งเสริมให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาประสบความสำเร็จในการฝึกทักษะต่างๆ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ วีรบุตร พูลทองคำ (วีรบุตร พูลทองคำ. 2545:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลจากการใช้ชุดฝึกทักษะการรับประทานอาหารเชิงวิเคราะห์งานกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่มีความพิการซ้ำซ้อน พบว่า หลังการใช้ชุดฝึกทักษะการรับประทานอาหาร เชิงวิเคราะห์งานนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่มีความพิการซ้ำซ้อนมีทักษะการรับประทานอาหารที่สูงขึ้นอยู่ในระดับดีและสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สันติยา ช่วยหนู (สันติยา ช่วยหนู. 2551) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการช่วยเหลือตนเองของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ งานร่วมกับวิธีลูกโซ่ย้อนกลับ พบว่า

หลังจากใช้วิธีการสอนแบบการวิเคราะห์งานร่วมกับวิธีลูกโซ้ย้อนกลับ เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถช่วยเหลือตนเองได้

2. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการสอนใช้หลักการแบบ 3 R's คือ

2.1 Repetition คือ การฝึกซ้ำและใช้เวลาฝึกมากกว่าเด็กปกติใช้วิธีหลายๆ วิธีในเนื้อหาเดิม

2.2 Relaxation คือ การฝึกแบบไม่ตึงเครียดไม่ฝึกเนื้อหาวิชาเดียวกันเกิน 15 นาทีควรเปลี่ยนกิจกรรมวิชาการเป็นการเล่น ร้องเพลง ดนตรีเล่นิทานหรือให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง

2.3 Routine คือ การฝึกให้เป็นกิจวัตรประจำวัน เป็นกิจกรรมที่จะต้องทำเป็นประจำสม่ำเสมอในแต่ละวัน

การเรียนการสอนแบบ Active Learning การเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม บทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้

การฝึกแบบไม่ตึงเครียด และให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงจากสื่อการสอนที่เป็นรูปธรรม เป็นของจริงที่ใช้ในชีวิตประจำวัน (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2542: 15-16) สามารถ ส่งเสริมให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความสามารถในการเรียนรู้พัฒนาตนเองในการแต่งกายได้มากขึ้นซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ เพียเจท์ ที่กล่าวว่า พัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดนี้จะเริ่มพัฒนาจากการปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจท์เป็นทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนกระทั่งถึงวัยพัฒนาการทางสติปัญญาอย่างสมบูรณ์ เด็กจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวโดยอาศัย ขบวนการทำงานที่สำคัญของโครงสร้างทางด้านสติปัญญา (กรณีการกลืนหวาน. 2547: 43-44; อ้างอิงจาก Piaget. 1952: 236-246)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรนำแนวทางจากชุดกิจกรรมการแต่งกายไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก เช่นฝึกแต่งกายที่บ้านในรูปแบบที่เป็นกิจวัตร สอดคล้องกับหลัก 3R's (Repetition, Relaxation, Routine) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

2. ควรนำรูปแบบการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับชุดกิจกรรมการแต่งกายไปประยุกต์ใช้ในการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในด้านทักษะการช่วยเหลือตนเอง โดยเฉพาะทักษะด้านการแต่งกาย เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างอิสระมากขึ้น และเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเปรียบเทียบความสามารถของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในทักษะการช่วยเหลือตนเองด้านการแต่งกายด้วยวิธีอื่นๆ เพื่อจะได้ทราบว่า วิธีการใดที่จะช่วยให้เด็ก สามารถพัฒนาความสามารถในการแต่งกายได้มากกว่า

2. ควรทำการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการช่วยเหลือตนเองด้านอื่นๆ ที่มีความจำเป็นพื้นฐาน ในการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น ด้านสุขอนามัยและการขับถ่าย ได้แก่ การแปรงฟัน การทำความสะอาดเสื้อผ้า เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

ผดุง อารยะวิญญู. (2542). *การจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ*. กรุงเทพฯ:

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2533). *จิตวิทยาพัฒนาการ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

สมเกต อุทธิโยธา. (2539). *การส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

สันติยา ช่วยหนู. (2551). การพัฒนาทักษะการช่วยเหลือตนเองของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาโดยใช้วิธีการวิเคราะห์งานร่วมกับวิธีลูกโซย้อนกลับ. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 5(2), 112–124.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2552). *แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็ก*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.

วิจารณ์ พานิช. (2556). *การจัดการเรียนรู้เพื่อศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสถาบันวิจัยระบบการศึกษา.

วิจารณ์ พานิช. (2558). *การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสถาบันวิจัยระบบการศึกษา.

วิริยะ ฤชชัยพานิชย์. (2560). *Active Learning กับการพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วีรานุตร พูลทองคำ. (2545). ผลของการใช้ชุดฝึกทักษะการรับประทานอาหารเชิงวิเคราะห์งานกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่มีความพิการซ้ำซ้อน. *วารสารการศึกษาพิเศษ*, 7(1), 33–47.

Merrill, H., & Toth, M. (2006). *Inspiring active learning: A complete handbook for today's teachers*. Gale Virtual Reference Library.

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว
โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
development of academic achievement in solving linear equation problems
with one variable using problem based learning
technique for mathayomsuksa 1

อรณลิน บุญรอด¹ และ จันทร ทิยะวงศ์²

วิทยาลัยนครราชสีมา

Onnalin Bunrot¹ and Jun Tiyawong²

Nakhonratchasima College

*Corresponding Author, E-mail: 6604043202052@nmc.ac.th

(ได้รับ : 29 เมษายน, 2568 ; แก้ไข: 17 พฤษภาคม, 2568; ตอรับ: 18 พฤษภาคม, 2568)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับเกณฑ์ ร้อยละ 70 ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านลำตวน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 23 คน โดยได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน ซึ่งผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญโดยมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมเท่ากับ 4.73 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งผ่านการตรวจสอบค่าความเที่ยงตรง อยู่ในช่วงระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 มีค่าความยากง่าย มีค่าอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าจำแนก มีค่าอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 และมีค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.80 สำหรับแบบสอบถามความพึงพอใจ ค่าดัชนีความสอดคล้อง มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที่

ผลวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจต่อการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ

Abstract

This research aimed to: (1) develop the learning achievement of Grade 7 students (Mathayomsuksa 1) to meet the criterion of 70 percent through Problem-Based Learning (PBL) and (2) study the satisfaction of Grade 7 students toward Problem-Based Learning. The sample consisted of one Grade 7 class from Banlamduan School in the second semester of the 2024 academic year totaling 23 students selected using cluster sampling. The research instruments included five lesson plans which were evaluated by experts and had an average appropriateness score of 4.73 a learning achievement test, which was validated with content validity scores ranging from 0.67 to 1.00 item difficulty ranging from 0.20 to 0.80 discrimination indices ranging from 0.20 to 0.80 and a reliability coefficient (KR-20) of 0.80 and a student satisfaction questionnaire which had item-objective congruence values ranging from 0.67 to 1.00 and a reliability coefficient of 0.73. The data were analyzed using mean standard deviation and t-test.

The research findings were as follows

1. The learning achievement on the topic of solving word problems involving one-variable linear equations through Problem-Based Learning was significantly higher than the 70 percent criterion at the .05 level of significance.
2. The overall student satisfaction toward learning the topic of solving word problems involving one-variable linear equations through Problem-Based Learning was at the highest level.

Keywords : Problem-based learning, academic achievement, satisfaction

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการคิดในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากช่วยส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีเหตุผล การวางแผน การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ซึ่งล้วนเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบันและอนาคต อีกทั้งยังเป็นพื้นฐานของศาสตร์แขนงต่าง ๆ ทั้งด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และเศรษฐกิจ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ด้วยเหตุนี้ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาให้ทันสมัยและสอดคล้องกับบริบทของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์

จากแนวคิดข้างต้น หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้กำหนดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ด้าน ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งสอดคล้องกับทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ได้แก่ การแก้ปัญหา การให้เหตุผล การสื่อสารทางคณิตศาสตร์ การเชื่อมโยง และการคิดสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

ผลการประเมินของโครงการประเมินผลนักเรียนร่วมกับนานาชาติ (PISA) พบว่า ความสามารถด้านคณิตศาสตร์ของนักเรียนไทยอยู่ในระดับที่ต่ำ โดยในปี พ.ศ. 2558 นักเรียนไทยมีคะแนนเฉลี่ยด้านคณิตศาสตร์อยู่ที่

415 คะแนน ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มประเทศ OECD ที่ 490 คะแนน และมีแนวโน้มลดลงเมื่อเทียบกับปี พ.ศ. 2555 (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2558) ข้อมูลดังกล่าวสอดคล้องกับผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2560 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยวิชาคณิตศาสตร์เพียงร้อยละ 26.30 และในมาตรฐานการเรียนรู้ ค 4.2 ที่เน้นการใช้สมการและแบบจำลองทางคณิตศาสตร์แก้ปัญหา นักเรียนทำได้เฉลี่ยเพียงร้อยละ 30.98 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2560)

สถานการณ์ดังกล่าวชี้ให้เห็นว่านักเรียนยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของสมรรถนะในการดำรงชีวิตอย่างมีเหตุผลและมีประสิทธิภาพในสังคมยุคใหม่ ครูผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมทักษะเหล่านี้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน และตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

หนึ่งในแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการยอมรับว่าช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่จากสถานการณ์จริง อันเป็นบริบทของการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทั้งความรู้ ความคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา (มัทธรา ธรรมบุศย์, 2545) โดยผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้สำรวจ ค้นคว้า แสวงหาคำตอบ และพัฒนาความรู้จากการลงมือปฏิบัติ (นิรมล ศตวุฒิ, 2547)

การวิจัยของวาสนา ภูมิ (2555) พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในบทเรียนเรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ สามารถส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาและการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งชี้ให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างแท้จริง นอกจากนี้ การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ยังเป็นอีกหนึ่งวิธีที่ช่วยส่งเสริมความสนใจ ความรับผิดชอบ และทักษะการทำงานร่วมกันของผู้เรียน (ระติยา อังคระชี, 2557)

จากเหตุผลและข้อมูลข้างต้น ประกอบกับความต้องการของหลักสูตรที่ให้ความสำคัญกับ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ตามมาตรฐานการเรียนรู้ ค 1.3 จึงเป็นแรงจูงใจให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาคณิตศาสตร์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 1 กลุ่ม (One group pretest - posttest design) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียนในเครือข่ายกลุ่มกระสัง 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 2 จำนวน 3 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 58 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านลำดวน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 23 คน โดยได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จำนวน 5 แผน

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งกำหนดช่วงความรู้สึกรู้สึกของบุคคลเป็น 5 ช่วงคือ พึงพอใจมากที่สุด พึงพอใจมาก พึงพอใจปานกลาง พึงพอใจน้อย และพึงพอใจน้อยที่สุด มีทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านครูผู้สอน และด้านสื่อการเรียนรู้ รวมทั้งหมด 10 ข้อ

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

3.1 ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL) จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยเริ่มจากการศึกษาหลักสูตรแกนกลาง พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) และเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อออกแบบแผนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ม.1/3 จากนั้นศึกษาหลักการจัดการเรียนรู้แบบ PBL อย่างเป็นระบบ แล้วพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนของ PBL ที่ประกอบด้วย 6 ขั้นตอนหลัก ต่อมานำแผนไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหา จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผล เพื่อประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีค่าความเหมาะสมเท่ากับ 4.73 และเมื่อเห็นว่าแผนมีความเหมาะสมจึงนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ไปสอนจริงกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านลำดวน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 2 จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 23 คน ซึ่งได้จากวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

3.2 ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยเริ่มจากการศึกษาหลักสูตร คู่มือครู แบบเรียน และหลักการสร้างแบบทดสอบเพื่อให้ข้อสอบตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ จากนั้นจัดทำแบบทดสอบเบื้องต้น จำนวน 30 ข้อ แล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาด้วย โดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 จากนั้นนำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้ผ่านการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว มาแล้ว จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยมีค่าความยากง่าย อยู่ในช่วงระหว่าง 0.20 – 0.80 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม ค่าดัชนีอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง

0.20 – 0.80 และมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.80 ซึ่งอยู่ในระดับที่เชื่อถือได้ จากนั้นได้นำแบบทดสอบดังกล่าวไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.3 ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านครูผู้สอน และด้านสื่อการเรียนรู้ รวมทั้งสิ้น 10 ข้อ โดยเริ่มจากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมากำหนดประเด็นคำถาม จากนั้นจัดทำแบบสอบถามต้นฉบับและเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาความครอบคลุมของเนื้อหา ต่อมนำแบบสอบถามฉบับปรับปรุงเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความชัดเจนของภาษา และความสอดคล้องของข้อความคำถามกับตัวบ่งชี้พฤติกรรม โดยใช้ ค่าดัชนีความสอดคล้อง ซึ่งพบว่ามีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73 หลังจากนั้นนำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ได้ ไปสอบถามนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำผลที่วิเคราะห์ได้ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ตามช่วง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนต่าง ๆ โดยเริ่มจากการขอความร่วมมือจากผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านลำตวน เพื่อทำการทดลองสอนในหัวข้อ การแก้โจทย์ปัญหาสมการ เชิงเส้นตัวแปรเดียว กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา เป็นฐาน (PBL) หลังจากนั้นคัดเลือกนักเรียนกลุ่มเป้าหมายโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) และแบ่งกลุ่มนักเรียนตามคะแนนวิชาคณิตศาสตร์ ค21101 ที่ได้รับการจัดกลุ่มตามความสามารถ จากนั้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เวลาที่ใช้ 1 คาบเรียน เมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเสร็จสิ้น ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวน 5 แผน เวลาที่ใช้ 10 คาบเรียน (คาบละ 50 นาที) เมื่อเรียนจบแต่ละแผน นักเรียนจะได้รับใบงานหลังเรียนเพื่อตรวจสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เมื่อเสร็จสิ้นการเรียนรู้ทั้งหมด จะทำการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบทดสอบหลังเรียน แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อตรวจสอบสมมติฐานต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองไปวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

5.1 การวิจัยเอกสาร ผู้วิจัยทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจาก หนังสือ ข้อมูลงานวิจัย วารสาร วิทยานิพนธ์ ที่เกี่ยวกับเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

5.2 วิจัยภาคสนาม ในการวิจัยภาคสนามครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบหลังเรียนมาวิเคราะห์โดยนำเสนอในรูปแบบของตาราง พร้อมทั้งใช้สถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าร้อยละ (Percentage) และค่าที (t-test) เพื่อวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังนำข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภายหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา เป็นฐาน มาวิเคราะห์ในรูปแบบตารางเช่นกัน โดยใช้พื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่า ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ในการสรุปผลระดับความพึงพอใจของนักเรียนในแต่ละด้านอย่างเป็นระบบและชัดเจน

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว กับเกณฑ์ร้อยละ 70

	จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	เกณฑ์ ร้อยละ 70	การทดสอบ ค่าที (<i>t</i>)
ก่อนเรียน	23	20	4.96	1.92	14	6.30*
หลังเรียน	23	20	15.43	1.95	14	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05, $t(.05, 22) = 1.72$

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจต่อการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายการ	ระดับคุณภาพ		
	$\bar{X}$	<i>S</i>	แปลผล
1. ด้านการจัดการเรียนรู้	4.62	0.49	มากที่สุด
2. ด้านครูผู้สอน	4.63	0.49	มากที่สุด
3. ด้านสื่อการเรียนรู้	4.52	0.50	มากที่สุด
โดยภาพรวม	4.59	0.49	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 แสดงว่า ความพึงพอใจต่อการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีเหตุผล และการนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยนี้สอดคล้อง

กับงานวิจัยของ ณัฐพล เจนการ (2565) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการใช้คำถามระดับสูง ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรพจน์ อ่อนจิรา (2563) ที่พบว่า การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สมการและการแก้สมการ ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องมาจากรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการคิด วิเคราะห์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีความหมาย และทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน ไม่เครียด จึงส่งผลให้มีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ พัทธินทร สุวรรณอำไพ (2565) ที่พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่องบทประยุกต์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐกานต์ ธรรมโชติ (2562) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ PBL ส่งผลให้นักเรียนมีทัศนคติและความพึงพอใจในเชิงบวกต่อวิชาคณิตศาสตร์

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรให้ความสำคัญกับการเตรียมความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานอย่างถ่องแท้ โดยผู้สอนต้องมีทักษะในการสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร ให้คำแนะนำที่เหมาะสมกับผู้เรียน และเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างเสรี

1.2 ควรมีการส่งเสริมให้ครูนำการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไปประยุกต์ใช้กับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ หรือระดับชั้นอื่น เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ในภาพรวม

1.3 ควรจัดอบรมหรือพัฒนาศักยภาพครูเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีคุณภาพและสอดคล้องกับเป้าหมายทางการศึกษา

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรขยายการวิจัยไปสู่เนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์อื่น เช่น จำนวนเต็ม เศษส่วน ทศนิยม หรือคู่อันดับและกราฟ

2.2 ควรศึกษาผลของการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานที่ส่งผลต่อทักษะอื่น ๆ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือทักษะการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ เพื่อให้เห็นผลกระทบในมิติต่าง ๆ อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

2.3 ควรเปรียบเทียบประสิทธิผลของการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานกับรูปแบบการเรียนรู้อื่น เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ หรือการเรียนรู้แบบโครงงาน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของวิธีการสอนในบริบทที่หลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- กรมวิชาการ. (2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- ณัฐกานต์ ธรรมโชติ. (2562). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ณัฐพล เจนการ. (2566). *ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการใช้คำถามระดับสูงที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยบูรพา.
https://digital_collect.lib.buu.ac.th/dcms/files/61920153.pdf
- พรพจน์ อ่อนจิรา. (2563). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- พัชรินทร์ สุวรรณอำไพ. (2565). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่องบทประยุกต์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
https://e-thesis.snru.ac.th/file_thesis/2022050360421249124_fulltext.pdf
- พิรภัทร มาจอมพล. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ยุพิน พิพิธกุล. (2545). *การเรียนการสอนคณิตศาสตร์ยุคปฏิรูปการศึกษา*. กรุงเทพฯ: บพิธการพิมพ์.
- วาสนา ภูมิ. (2555). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2554). *การวัดผลประเมินผลคณิตศาสตร์*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน*. กรุงเทพฯ: กลุ่มส่งเสริมวัตกรรมการเรียนรู้ของครูและบุคลากรทางการศึกษา สำนักมาตรฐานและพัฒนาการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภา การศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงาน
ทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้าม ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน
(Creative-based Learning)

A study of academic achievement and satisfaction in the creation of visual art
works of contrasting colors through the learning management of learning forms
using creative thinking as a base (Creative-based Learning)

คณิตา ศรีอ่อน¹ และ จันทร ดิยะวงศ์²

วิทยาลัยนครราชสีมา

Kanita Srion¹ and Jun Tiyawong²

Nakhonratchasima College

*Corresponding Author, E-mail: kanita.s@phuketthaihua.ac.th

(ได้รับ : 30 เมษายน, 2568 ; แก้ไข: 17 พฤษภาคม, 2568; ตอรับ: 17 พฤษภาคม, 2568)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการสร้างสรรค์ผลงาน
ทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้าม 2) ศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนภูเก็ตไทยหัว
อาชีวศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้าม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการ
วิจัย คือ นักเรียนโรงเรียนภูเก็ตไทยหัวอาชีวศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/5 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน
โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sample) จากประชากรที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3-6/6
จำนวน 85 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สีคู่ตรง
ข้าม มีค่าเฉลี่ยจากผู้เชี่ยวชาญ แบบทดสอบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67-1.00 มีค่าความ
ยากง่าย (p) ตั้งแต่ (0.2 - 1.00) ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ (0.8 - 0.9) และค่าความเชื่อมั่น <0.70 และ
แบบสอบถามระดับความพึงพอใจ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การ
ทดสอบค่าสถิติ (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ
นักเรียน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 2) ความพึงพอใจต่อการเรียนเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้าม ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ย, S.D. อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สีคู่ตรงข้าม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจในการเรียนรู้

Abstract

This research aimed to 1) compare the academic achievement in the creation of contrasting colors of visual art works and 2) study the satisfaction level of grade 6 students of Phuket Thai Hua Asean Wittaya School towards the use of the lesson plan on the creation of contrasting colors of visual art works. The sample group used in the research was 20 students of Phuket Thai Hua Asean Wittaya School, grade 6/5, academic year 2024, by simple random sampling from a population of 85 students in grades 6/3-6/6. The research instruments were the lesson plan on the creation of contrasting colors of visual art works, the average value from experts, the achievement test with an IOC value of 0.67-1.00, the difficulty value (p) of (0.2 - 1.00), the discrimination power (r) of (0.8 - 0.9) and the reliability value of <0.70, and the satisfaction level questionnaire. The statistics used for data analysis were percentage, mean, and standard deviation. Statistical test (t-test). The results of the research found that.

1) The academic achievement of students after studying was higher than before studying and the academic achievement of students after studying was higher than the 75 percent criterion with statistical significance at the .05 level.

2) The satisfaction towards learning about the creation of visual art works, contrasting colors of the 6th grade primary school students had a value of $\bar{x}$, S.D. at a high level.

Keywords: Creation of contrasting visual art works, academic achievement, satisfaction in learning

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาของปัญหา

ในยุคปัจจุบัน การส่งเสริมให้เยาวชนมีความสามารถด้านศิลปะและการออกแบบนับเป็นเรื่องสำคัญ เนื่องจากไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะเฉพาะตัว แต่ยังมีบทบาทในการส่งเสริมกระบวนการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และการแสดงออกอย่างอิสระ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 อีกทั้ง ทักษะทางศิลปะยังสามารถต่อยอดไปสู่อาชีพและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Economy) ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศในอนาคต

ประเทศไทยมีนโยบายด้านการศึกษา เช่น แผนการศึกษาแห่งชาติ และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการของโลกอนาคต ทั้งยังเน้นการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ พ.ร.บ.การศึกษาแห่งชาติ และหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ก็ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่เน้นทั้งความรู้ ทักษะ และคุณธรรม จริยธรรม โดยเน้นการฝึกฝนกระบวนการคิด และการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนได้อย่างเต็มที่

อย่างไรก็ตาม ในทางปฏิบัติการจัดการเรียนการสอนศิลปะในหลายโรงเรียนยังคงเน้นเนื้อหาทางทฤษฎี ขาดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้การเรียนศิลปะไม่น่าสนใจ และนักเรียนไม่สามารถพัฒนาทักษะด้านศิลปะหรือความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างแท้จริง โดยเฉพาะนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ในพื้นที่ศึกษา ที่มัก

ผ่านประสบการณ์เรียนรู้ศิลปะในรูปแบบที่จำกัด เช่น การใช้สีสำเร็จรูปโดยไม่มีโอกาสเรียนรู้การเลือกสี ผสมสี หรือ ประยุกต์ใช้สีอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทักษะและจินตนาการของผู้เรียน

จากผลการวิจัยที่มีอยู่ เช่น งานของ สมศักดิ์ รัตนสุวรรณ (2562) และ ศิริพร ขาวนาฟู (2564) ชี้ให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมศิลปะที่เน้นการปฏิบัติจริงสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ และความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในวิชาศิลปะ โดยเฉพาะในหัวข้อ “การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้าม” โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติและการใช้สีอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะทางศิลปะ และเพิ่มศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้าม ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based Learning)
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนภูเก็ตไทยหัวอาชีวศึกษาที่มีต่อการใช้แผนการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้ามด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based Learning)

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานการศึกษา ประถมศึกษาภูเก็ต ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 /5 โรงเรียนภูเก็ตไทยหัว อาชีวศึกษา สังกัดสำนักงานการศึกษาประถมศึกษาภูเก็ต ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบทดสอบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test)

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1 การสร้าง และหาคุณภาพแผนการเรียนรู้

1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการเรียนรู้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะหรือหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

1.2 สร้างเครื่องมือ เป็นแบบประเมินผลการปฏิบัติจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยการประเมินจากนักเรียนหรือ การประเมินจากครู ครูสะท้อนการสอนของตนเองหลังจบการสอน

1.3 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาที่จะนำไปสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ เพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยใช้สีคู่ตรงข้าม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 แผน 6 ชั่วโมง รวม โดยมีเนื้อหา 1) เรื่องความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสีคู่ตรงข้าม 2) วิธีการลงสีคู่ตรงข้ามในภาพในปริมาณต่างกัน 3) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ และการสื่อความหมาย

1.4 การจัดทำแผนการเรียนรู้ ได้จัดทำแผนจำนวน 3 แผน 6 ชั่วโมง เรื่องการใช้สีคู่ตรงข้ามในงานทัศนศิลป์ โดยเนื้อหาครอบคลุมความหมาย การใช้ในปริมาณต่างกัน วิธีลงสี การสื่อความหมาย การจัดองค์ประกอบ และการสร้างสรรค์งานด้วยสีคู่ตรงข้าม

1.5 การตรวจสอบแผน ได้นำแผนการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาหลักและร่วม เพื่อตรวจสอบและปรับปรุงความถูกต้อง ก่อนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพ ความชัดเจน ความเหมาะสม และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

1.6 การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ใช้แบบประเมิน 5 ระดับ โดยคะแนนระดับ 1-5 แปลผลความเหมาะสมตั้งแต่ "น้อยที่สุด" ถึง "มากที่สุด" โดยมีเกณฑ์การแปลผลคะแนนเฉลี่ยดังนี้:

4.51–5.00 = เหมาะสมมากที่สุด

3.51–4.50 = เหมาะสมมาก

2.51–3.50 = เหมาะสมปานกลาง

1.51–2.50 = เหมาะสมน้อย

1.00–1.50 = เหมาะสมน้อยที่สุด

1.7 นำแบบประเมินวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม ก่อนนำไปปรับปรุงให้สมบูรณ์

1.8 แบบทดสอบที่ปรับปรุงแล้วถูกนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คนพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งข้อสอบที่ใช้ต้องมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60–1.00 ขึ้นไป จำนวน 10 ข้อ

1.9 แบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบแล้วถูกนำไปทดลองใช้จริง (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนภูเก็ตไทยหัวอาชีวศึกษา จำนวน 20 คน เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของแบบทดสอบ

2. การสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบเพื่อวัดความเข้าใจของนักเรียน ป.6 หลังเรียนเรื่อง สีคู่ตรงข้าม โดยวิเคราะห์เนื้อหาจากแผนการสอนเพื่อกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม สร้างข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และแบบอัตนัย/ปฏิบัติ 1 ข้อ (ให้นักเรียนวาดภาพโดยใช้สีคู่ตรงข้าม) ข้อสอบครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ 1) ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสีคู่ตรงข้าม 2) การใช้สีต่างปริมาณเพื่อสื่อความหมาย 3) ความสามารถในการจัดองค์ประกอบศิลป์และสร้างสรรค์ผลงาน

2.3 นำแบบทดสอบเสนอให้ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระตรวจสอบ

2.4 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้หลักเกณฑ์:

+1 = มีความสอดคล้อง

0 = ไม่สนใจ

-1 = ไม่มีความสอดคล้อง

ผลการประเมินได้ค่า IOC อยู่ในช่วง 0.80–1.00 แสดงว่าข้อสอบมีความสอดคล้องในระดับสูง

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ที่ผ่านการตรวจแก้ไขและปรับปรุง) ไป ทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 15 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จากโรงเรียนภูเก็ตไทยหัวอาชีวศึกษา

2.6 วิเคราะห์ผลการทดลองใช้ เป็นรายข้อ เพื่อประเมิน ค่าความยากง่าย (P) อยู่ในช่วง 0.40 – 0.75 (ระดับยาก-ง่ายเหมาะสม) ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ในช่วง 0.25 – 0.55 (สามารถแยกแยะผู้มีความรู้มาก-น้อยได้พอสมควร)

2.7 วิเคราะห์ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ด้วยสูตร KR-20 (Kuder-Richardson Formula 20) เพื่อวัดความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency) โดยใช้ข้อมูลจากผลคะแนนของนักเรียนที่เข้าทดลองจำนวน 15 คน

3. การสร้าง และหาคุณภาพแบบประเมินความพึงพอใจ

3.1 วิเคราะห์ประเด็นเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนต่อ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะเพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยใช้สื่อตรงข้ามจากนิยามศัพท์เฉพาะ

3.2 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียน

3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 15 ข้อ ซึ่งการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำ แบบสอบถามความพึงพอใจของ มาประยุกต์ให้สอดคล้องกับประเด็น ความพึงพอใจที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ไว้เพื่อหนีใช้ที่สร้างขึ้น

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้อง และความเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อความกับนิยามศัพท์เฉพาะ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งพบว่ามีความสอดคล้องระหว่าง 0.80-1.00

3.6 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจเป็นฉบับจริง เพื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4. การสร้างและหาคุณภาพแบบประเมินความพึงพอใจ

4.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยอิงจากแนวคิดของ ลิเคิร์ต (Likert) และ ตำราของ

4.2 สร้างแบบสอบถามในรูปแบบ มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

5 = พึงพอใจมากที่สุด

4 = พึงพอใจมาก

3 = พึงพอใจปานกลาง

2 = พึงพอใจน้อย

1 = พึงพอใจน้อยที่สุด

ใช้เกณฑ์แปลความหมายค่าเฉลี่ยจากตำราเดียวกัน โดยระดับ "พึงพอใจมากที่สุด" คือช่วงคะแนน

4.51–5.00

4.3 เสนอแบบสอบถามให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความครบถ้วนของเนื้อหา และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

4.4 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อวัด ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้เกณฑ์ +1, 0, -1 ผลการประเมินได้ค่า IOC อยู่ในช่วง 0.80–1.00 แสดงว่าแบบสอบถามมีความสอดคล้องดี

4.5 ทดลองใช้แบบสอบถามกับนักเรียน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จากโรงเรียนภูเก็ตไทยหัวอาเซียนวิทยา

4.6 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามด้วย ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's Alpha) ได้ค่า 0.87 ซึ่งถือว่ามีความเชื่อมั่นในระดับ ดีมาก

4.7 จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริงในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์สถานศึกษาจากคณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยนครราชสีมา ถึง ผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์เข้าเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย
2. ก่อนการทดลอง ผู้ศึกษาชี้แจงหลักการและเหตุผล ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง รับทราบ
3. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre test) โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน การเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้
4. ทดลองใช้การเรียนรู้ กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 20 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567
5. หลังสิ้นสุดการทดลอง ผู้ศึกษาทำการทดสอบหลังเรียน (Post test) โดยใช้แบบทดสอบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน และสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนรู้เรื่อง เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สีคู่ตรงข้าม กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนภูเก็ตไทยหัวอาเซียนวิทยา

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ โดยใช้สีคู่ตรงข้าม ผ่านการจัดการเรียนรู้รูปแบบการคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน(Creative-based Learning) และผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ โดยใช้สีคู่ตรงข้าม ผ่านรูปแบบการเรียนรู้แบบคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน(Creative-based Learning)

ผลการวิจัย

1. แสดงคะแนนก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการใช้แผนการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ โดยใช้สื่อตรงข้ามผ่านรูปแบบการเรียนรู้รูปแบบคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน(Creative-based Learning)

คะแนน	n	$\bar{x}$	S.D.	t	df
ก่อนเรียน	20	9.600	2.161		
หลังเรียน	20	16.700	1.625	16.111*	19

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05, $t(.05,19) = 1.729$

จากตาราง 1 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สื่อตรงข้าม ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. แสดงผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนเปรียบเทียบกับเกณฑ์ 75%

คะแนน	n	df	$\bar{x}$	S.D.	เกณฑ์ 75	t
หลังเรียน	20	19	7.250	1.831	15%	4.677*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 $t, (.05,19) = 1.729$

จากตาราง 2 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สื่อตรงข้าม ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based Learning) หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์เฉลี่ยร้อยละ 75%

3. แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สื่อตรงข้าม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ด้านที่ประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านที่ 1: เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	4.43	0.50	มาก
ด้านที่ 2: การจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน	4.48	0.51	มาก
ด้านที่ 3: ความพึงพอใจต่อผลลัพธ์ของตนเอง	4.38	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งฉบับ	4.43	0.50	มาก

จากตาราง 3 แสดงว่า ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนภูเก็ตไทยหัว อาเซียนวิทยาที่มีต่อการใช้แผนการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สืบคู่ตรงข้ามด้วยการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based Learning) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

จากการสรุปผลการวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สืบคู่ตรงข้าม ผู้วิจัยได้นำประเด็นสำคัญมา อภิปรายผลดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ หลังจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/5 ได้เรียนรู้ผ่าน กิจกรรมศิลปะโดยใช้แนวคิด สืบคู่ตรงข้าม ผลการเรียนรู้เฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 9.600 เป็น 16.850 อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 ($t = 17.701 > 1.729$) สะท้อนให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติจริงและศิลปะเชิง สร้างสรรค์สามารถพัฒนาความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยก่อนหน้า เช่น งานของจิตรลดา พุทธิรักษา (2562) ที่ยืนยันว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

2. ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าค่ามาตรฐาน 75% ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน 75% พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าค่ามาตรฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 4.677 > 1.729$) แสดงให้เห็นถึง ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด Creative-based Learning หรือการเรียนรู้ที่เน้นการคิด สร้างสรรค์เป็นฐาน ทั้งนี้อาจเนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด Creative-based Learning สอดคล้องกับ งานวิจัยของอัญชลี บัวสาย (2564) และวรางคณา นวลจันทร์ (2561) ที่พบว่าแนวคิดนี้ช่วยกระตุ้นความคิด สร้างสรรค์ จินตนาการ และแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้พบว่าอยู่ใน ระดับมาก (ค่าเฉลี่ยรวม 4.43, S.D. = 0.50) โดยเฉพาะด้านการจัดการเรียนรู้ของครูที่ได้รับคะแนนสูงสุด (4.48) นักเรียนรู้สึกประทับใจในวิธีการสอน การอธิบาย และการสนับสนุนของครู รองลงมาคือความพึงพอใจต่อผลงานของ ตนเองและความน่าสนใจของเนื้อหาและกิจกรรม ทั้งนี้ สอดคล้องกับทฤษฎีของวิกอตสกี (Vygotsky) ที่ชี้ว่าการ เรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์กับครูและกิจกรรมที่มีความหมายจะส่งเสริมการพัฒนาทางความคิดและทักษะของผู้เรียนได้ อย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูควรนำแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ที่เน้นการใช้สืบคู่ตรงข้าม ไป ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและสามารถสร้างสรรค์ผลงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

1.2 ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน เพื่อกระตุ้น ความสนใจและส่งเสริมทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การออกแบบ และการใช้สีในเชิงสร้างสรรค์

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.2 ควรขยายกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยให้ครอบคลุมหลายโรงเรียน หรือหลายระดับชั้น เพื่อให้ ผลการวิจัยมีความครอบคลุมและสามารถนำไปใช้ได้อย่างกว้างขวาง

2.3 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลของเทคนิคการจัดการเรียนรู้กับเทคนิคอื่น ๆ เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) หรือการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพของแนวทางต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้ศิลปะ

เอกสารอ้างอิง

- จิตจรลดา พุทธรักษา. (2562). การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์การศึกษาไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579. กรุงเทพฯ: พรักหวานกราฟฟิค.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566–2570). กรุงเทพฯ: สำนักงานสภาพัฒน์.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 และ ฉบับที่ 4 พ.ศ. 2562). ราชกิจจานุเบกษา.
- วารจนา นวลจันทร์. (2561). การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา. วารสารครุศาสตร์, 46(3), 101–120.
- ศิริพร ขาวนาฟู. (2564). ผลของการจัดกิจกรรมศิลปะที่เน้นการปฏิบัติจริงต่อความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน. วารสารศึกษาศาสตร์, 32(2), 55–70.
- สมศักดิ์ รัตนสุวรรณ. (2562). การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา. วารสารวิจัยการศึกษา, 14(1), 45–60.
- อัญชลี บัวสาย. (2564). การจัดการเรียนรู้แบบ Creative-based Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน. วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 6(2), 89–105.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจ เรื่อง งานเกษตร
รายวิชาการงานอาชีพ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

A Study of Learning Achievement and Satisfaction in Agricultural
Work through STAD Cooperative Learning among Grade 6
Students in Career and Technology Education

นิธิพร เหลาขุนทด¹ และจันทร์ ตียะวงศ์²

วิทยาลัยนครราชสีมา

Nithiporn Khaokunthod¹ and Jan Tiya Wong²

Nakhon Ratchasima College

Corresponding Author E-mail : 650402320045@nmc.ac.th

(ได้รับ : 1 พฤษภาคม, 2568 ; แก้ไข: 4 พฤษภาคม, 2568; ตอบรับ: 18 พฤษภาคม, 2568)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจ เรื่องงานเกษตร รายวิชาการงานอาชีพ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่องงานเกษตร รายวิชาการงานอาชีพ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ โรงเรียนบ้านหนองไม้ตาย จำนวน 9 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ และแผนการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางการเรียนและความพึงพอใจ เรื่องงานเกษตร รายวิชาการงานอาชีพ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่องงานเกษตร รายวิชาการงานอาชีพ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือด้านด้านกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือด้านเนื้อหา

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD

Abstract

This research aimed to (1) compare the learning achievement and satisfaction in agricultural work in the Career Education subject before and after implementing the STAD cooperative learning technique among Grade 6 students, and (2) examine the students' satisfaction toward the use of the STAD cooperative learning technique in the teaching of agricultural work. The sample group consisted of 9 Grade 6 students from Ban Nong Mai Tai School, selected through cluster sampling. The research instruments included a learning achievement test, a student satisfaction questionnaire, and a set of lesson plans designed according to the STAD cooperative learning technique. The data were analyzed using frequency, percentage, mean, standard deviation, and t-test. The findings are expected to provide valuable insights into the effectiveness of STAD cooperative learning in enhancing students' academic performance and learning satisfaction in agricultural education at the primary level.

The results revealed that:

1. The learning achievement and satisfaction in agricultural work in the Career Education subject of Grade 6 students after learning through the STAD cooperative learning technique were significantly higher than before the instruction at the .05 level of statistical significance.
2. The overall satisfaction of Grade 6 students toward the STAD cooperative learning technique in agricultural work in the Career Education subject was at a high level. The aspect with the highest mean score was learning activities, followed by classroom atmosphere and perceived benefits. The aspect with the lowest mean score was content.

Keywords : Academic achievement, satisfaction, STAD cooperative learning technique

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาในด้านอาชีพเกษตรกรรมถือเป็นเรื่องสำคัญในระบบการศึกษาไทย เนื่องจากการเกษตรมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยเฉพาะในชนบทที่ยังพึ่งพิงการเกษตรเป็นหลัก การศึกษาทางด้านเกษตรกรรมจึงไม่เพียงแต่เป็นการถ่ายทอดความรู้พื้นฐานให้แก่ผู้เรียน แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะในการทำงานและการบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังเป็นการเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียนในการสร้างอาชีพที่ยั่งยืนให้กับชุมชนและสังคม การพัฒนาในด้านการศึกษาวิชาเกษตรกรรมมีความสำคัญอย่างยิ่งเนื่องจากประเทศไทยยังคงพึ่งพิงการเกษตรเป็นหลัก และมีเกษตรกรจำนวนมากที่ทำการผลิตเพื่อการบริโภคและการส่งออก โดยเฉพาะในภาคการเกษตรที่เกี่ยวข้องกับการผลิตพืชและสัตว์ อย่างไรก็ตาม การเกษตรในปัจจุบันต้องเผชิญกับความท้าทายหลายประการ เช่น การขาดแคลนแรงงานเกษตรที่มีทักษะสูง, การเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศ, และปัญหาการลดลงของทรัพยากรธรรมชาติ ในการเรียนการสอนวิชาเกษตรกรรมจำเป็นต้องมีการพัฒนาหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสม โดยเฉพาะการใช้เทคนิคการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาวิชาและนำความรู้ไปใช้ได้จริง การใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคSTAD เป็นหนึ่งในเทคนิคที่มี

ประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้และการทำงานเป็นทีม เทคนิค STAD จะช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ ในการแก้ปัญหาหรือทำกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาการเรียนเกษตรกรรม ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้ดียิ่งขึ้น

การพัฒนาทักษะทางการเกษตรในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ เนื่องจากประเทศไทยยังคงมีเกษตรกรรมเป็นรากฐานทางเศรษฐกิจ นโยบายด้านการศึกษาจึงให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างทักษะชีวิตและทักษะอาชีพให้แก่ผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวิชาการงานอาชีพที่เน้นการปฏิบัติจริงและบูรณาการความรู้กับชีวิตประจำวัน การใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เป็นแนวทางหนึ่งที่ได้รับการส่งเสริมจากหลักสูตรช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ทั้งยังตอบสนองนโยบายการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2562) และ แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีสมรรถนะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563)

จากการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการอาชีพ เรื่องงานเกษตร ในระดับประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนหลายคนยังขาดความกระตือรือร้นในการเรียน ขาดความเข้าใจในบทเรียน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ซึ่งส่วนหนึ่งเกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยังคงใช้รูปแบบการสอนแบบบรรยายและเน้นการถ่ายทอดความรู้จากครูเป็นหลัก (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2564) รูปแบบดังกล่าวไม่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงนอกจากนี้ผลการศึกษาของ พรพรรณ เพชรประกาย (2565) พบว่า การใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบปกติ แบบร่วมมือเทคนิค STAD ยังส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกการทำงานร่วมกัน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการพึ่งพาอาศัยกันภายในกลุ่ม ซึ่งล้วนเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นการนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการงานอาชีพ เรื่องงานเกษตร จึงเป็นทางเลือกที่เหมาะสมต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้อย่างยิ่ง

จากการสำรวจสภาพการจัดการเรียนรู้รายวิชาการงานอาชีพ เรื่องงานเกษตร ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 1 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ขาดความสนใจในบทเรียน ขาดความเข้าใจในเนื้อหา และไม่สามารถทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าระดับที่คาดหวัง ข้อมูลจากการนิเทศภายในของโรงเรียนระบุว่า วิธีการสอนของครูยังคงใช้วิธีบรรยายเป็นหลัก และไม่ได้เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนอย่างแท้จริงปัญหาดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทองเพียร จันทรวง (2565) ที่ศึกษาการใช้เทคนิค STAD กับนักเรียนชั้นประถมในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเมื่อใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ อีกทั้งยังมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้อย่างยิ่ง

นอกจากนี้พรพรรณราย อุ่นเรือน (2566) ศึกษาการใช้แบบร่วมมือ STAD ในรายวิชาการงานอาชีพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ช่วยให้นักเรียนทำงานร่วมกันได้ดีขึ้นและส่งผลให้คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจนเช่นเดียวกับงานวิจัยของสมชาย ภูมิคง (2564) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าแบบร่วมมือเทคนิค STAD มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาที่เน้นการปฏิบัติ โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำในช่วงต้น ดังนั้นการศึกษากาการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ใน

เขตพื้นที่จึงมีความสำคัญและมีแนวโน้มที่จะช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติของนักเรียนในวิชาการงานอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจ เรื่องงานเกษตร รายวิชาการงานอาชีพ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องงานเกษตร รายวิชาการงานอาชีพโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่องงานเกษตร รายวิชาการงานอาชีพ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 4 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 214 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองไม้ตาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 4 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 9 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องงานเกษตร จำนวน 4 แผน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ
3. แบบประเมินความพึงพอใจ จำนวน 16 ข้อ แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ เนื้อหา บรรยากาศ

กิจกรรมการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1. การสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านหนองไม้ตาย พุทธศักราช 2560 และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 1.2 ศึกษาหลักการและรายละเอียดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้
 - 1.3 ศึกษาทฤษฎี หลักการ เทคนิครูปแบบวิธีการสอนและเอกสารเพื่อเป็นแนวทางในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 1.4 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD จำนวน 4 แผน เวลาแผนละ 60 นาที ใช้สอน 12 ชั่วโมง
 - 1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เสนออาจารย์ที่ปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบ พิจารณาเบื้องต้นเพื่อให้ข้อเสนอแนะ และปรับปรุงแก้ไข

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

1.7 ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้คะแนนความเหมาะสมตามแบบประเมิน ด้วยแบบประเมินมาตราส่วน 5 ระดับตามลิเคิร์ท (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) ดังนี้

เหมาะสมมากที่สุด ให้	5	คะแนน
เหมาะสมมาก ให้	4	คะแนน
เหมาะสมปานกลาง ให้	3	คะแนน
เหมาะสมน้อย ให้	2	คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด ให้	1	คะแนน

1.8 นำผลการประเมินความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้ จากผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าเฉลี่ย โดยกำหนด เกณฑ์ตัดสินผลการประเมินดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 102-103)

4.51 - 5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50	เหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	เหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50	เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยได้ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าความเหมาะสมเฉลี่ย 4.66

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและปรับปรุง

1.10 ปรับปรุงแก้ไข และจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. การสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสร้างแบบทดสอบ

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2 สร้างแบบทดสอบปรนัย 30 ข้อ

2.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่อที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยใช้สูตร IOC (Index of Consistency) โดยกำหนดเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546 : 63)

ถ้าแน่ใจว่า	มีความสอดคล้อง	ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง +1
ถ้าไม่แน่ใจว่า	มีความสอดคล้อง	ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง 0
ถ้าแน่ใจว่า	ไม่มีความสอดคล้อง	ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง -1

โดยได้ค่าดัชนีตรวจสอบค่าความสอดคล้อง IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการตรวจแก้ไขและปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try - out) กับนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองไม้ตาย ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

2.6 ทดลองใช้กับนักเรียน 30 คน วิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) ได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.58-0.78 และค่าอำนาจจำแนก (r) ได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.40-0.77

2.7 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากสูตร ค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.88

2.8 จัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. การสร้างและหาคุณภาพแบบประเมินความพึงพอใจ

3.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ และวิธีสร้างเครื่องมือแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) สร้างแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่าลิเคิร์ท 5 ระดับ และการสร้างแบบสอบถามจากตำราของ บุญชม ศรีสะอาด (2553 : 74 – 84)

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าลิเคิร์ท ดังนี้

- | | |
|---|---------------------------------|
| 5 | หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง มีความพึงพอใจมาก |
| 3 | หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง |
| 2 | หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย |
| 1 | หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด |

การแปลความหมายค่าเฉลี่ยจะใช้เกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

- | | |
|-------------|--------------------------------------|
| 4.51 – 5.00 | หมายถึง มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด |
| 3.51 – 4.50 | หมายถึง มีระดับความพึงพอใจมาก |
| 2.51 – 3.50 | หมายถึง มีระดับความพึงพอใจปานกลาง |
| 1.51 – 2.50 | หมายถึง มีระดับความพึงพอใจเล็กน้อย |
| 1.00 – 1.50 | หมายถึง มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด |

3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปให้ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบครอบคลุมในด้านต่างๆ และความสอดคล้องของเนื้อหา นำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยใช้สูตร IOC (Index of Consistency) โดยกำหนดเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546 : 63)

- | | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| ถ้าแน่ใจว่า มีความสอดคล้อง | ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง +1 |
| ถ้าไม่แน่ใจว่า มีความสอดคล้อง | ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง 0 |
| ถ้าแน่ใจว่า ไม่มีความสอดคล้อง | ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง -1 |

โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจตรวจสอบ IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00

3.5 นำเสนอแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้ (Try - out) กับนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองไม้ตาย ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

3.6 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามของแบบประเมินความพึงพอใจฉบับ โดยทดลองใช้ และหาค่าความเชื่อมั่นด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's Alpha) เท่ากับ 0.86 ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) ซึ่งค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.86

3.7 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์สถานศึกษาจากคณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยนครราชสีมา ถึงผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขออนุญาตโรงเรียนเพื่อเก็บข้อมูล

2. ดำเนินการสอนตามแผนจนครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้

3. วัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน เรื่องงานเกษตร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4. ประเมินความพึงพอใจหลังเรียนการจัดการเรียนรู้สิ้นสุด โดยใช้แบบประเมินความพึง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วย t-test แบบ Dependent Sample ทดสอบความแตกต่าง ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 112)

2. วิเคราะห์ผลแบบประเมินความพึงพอใจโดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ซึ่งเป็นแบบ มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยนำผลการประเมินมาตรวจให้คะแนน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 102)

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจ รายวิชาการงานอาชีพ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน ปรากฏดังตาราง 4.1

ตาราง 1 แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจ เรื่องงานเกษตร รายวิชาการงานอาชีพ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียน						
การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ค่า t	p-value
ก่อนเรียน	9	30	10.5	2.28	23.15*	0.00
หลังเรียน	9	30	27.5	1.38		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05, $t(.05, 8) = 1.8595$

จากตารางที่ 1 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ ($\bar{X} = 11.5$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ (S.D. = 1.83) มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ ($\bar{X} = 25.67$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ (S.D. = 1.41) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD มีประสิทธิภาพต่อการนำเอาไปสอนในชั้นเรียนที่มีการเรียนรู้ทำงานแบบกลุ่มได้ดี ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่องงานเกษตร รายวิชาการงานปฏักดังตาราง 4.2

ตาราง 2 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่องงานเกษตร รายวิชาการงานอาชีพ

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา	4.39	0.20	มากที่สุด
2. ด้านบรรยากาศ	4.56	0.16	มากที่สุด
3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.64	0.14	มากที่สุด
4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.45	0.29	มากที่สุด
โดยภาพรวม	4.51	0.10	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 แสดงว่า ความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่องงานเกษตร รายวิชาการงานอาชีพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำให้สรุปตารางนี้ในภาพรวมได้ว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.10) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.14) แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือส่งผลดีต่อการมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น และการพัฒนาทักษะของผู้เรียน รองลงมาบรรยากาศ ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.16) ด้านประโยชน์ที่จะได้รับ ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.29) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.20)

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจ เรื่องงานเกษตร รายวิชาการงานอาชีพ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยขออภิปรายในประเด็นสำคัญดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ผลวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD (Student Teams Achievement Division) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการงานอาชีพ เรื่องงานเกษตร สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ทั้งนี้อาจเนื่องจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิค STAD สูงกว่าเรียนกว่าก่อนเรียนแสดงให้เห็นถึงระดับความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่นักเรียนได้รับสอดคล้องกับงานวิจัยของ จันทิมา ผุดผ่อง (2563) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ที่มีต่อสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน และครูชบา พรหมชาติ (2562) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพ เรื่องงานเกษตร กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ โดยใช้

กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ยังเห็นด้วยกับการนำกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคร่วมมือ STAD เป็นประสิทธิภาพ และสามารถยกระดับทางการเรียนได้จริง โดยเฉพาะกับนักเรียนที่มีผลการเรียนในระดับปานกลางหรือต่ำ ซึ่งทำให้แสดงความคิดเห็นในกลุ่ม และสนุกเรียนรู้พร้อมเพื่อนมากขึ้น

2. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีทัศนคติที่ดี มีความพึงพอใจมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องจากระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD .ในรายวิชาการงานอาชีพ เรื่องงานเกษตร ซึ่งประเมินความพึงพอใจมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ เลิศหว่าทอง ราตรี (2567) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ส่งผลให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รู้สึกว่ามีการพัฒนาทักษะการทำงานในทีมและการคิดวิเคราะห์ในกลุ่ม ทำให้นักเรียนชื่นชอบ และพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD มากที่สุดและสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรณทิพย์ บุญรัตน์ (2567) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ต่อสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการงานอาชีพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรายวิชาการงานอาชีพหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรส่งเสริมให้มีการนำเทคนิค STAD ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการงานอาชีพและวิชาอื่น ๆ โดยเฉพาะวิชาที่เน้นกิจกรรมหรือการปฏิบัติ เช่น วิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือสังคมศึกษา ซึ่งสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันได้ดี

1.2 ควรปรับปรุงเนื้อหาและรูปแบบการเรียนการสอนให้เข้าใจง่าย และมีการนำเสนอที่น่าสนใจ เช่น การใช้สื่อมัลติมีเดีย หรือการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD

2.2 ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ใช้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์

2.3 ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ด้านการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2563). *แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

ชบา พรหมชาติ. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพ เรื่องงานเกษตร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD. *วิจัยในชั้นเรียนระดับประถมศึกษา*, 5(2), 33-40.

ทองเพียร จันท์ทอง. (2565). การใช้เทคนิค STAD กับนักเรียนชั้นประถมในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. *วารสารวิจัยการศึกษา*, 10(3), 101-112.

- พรรณราย อุ่นเรือน. (2566). การใช้เทคนิค STAD ในการเรียนการงานอาชีพของนักเรียนประถม. *วารสารวิชาการทางการศึกษา*, 21(1), 75–83.
- พรรณทิพย์ บุญรัตน์. (2567). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการงานอาชีพ. *วารสารวิจัยและพัฒนาเพื่อการศึกษา*, 6(1), 42–50.
- พรพรรณ เพชรประกาย. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนโดยใช้เทคนิค STAD. *วารสารครุศาสตร์ศึกษา*, 17(3), 85–94.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2546). *การสร้างเครื่องมือวิจัยทางการศึกษา*. สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2553). *การสร้างแบบสอบถามในงานวิจัยทางการศึกษา*. สุวีริยาสาส์น.
- สมชาย ภูมิคง. (2564). เทคนิค STAD กับการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ต่ำ. *วารสารพัฒนาการเรียนการสอน*, 13(2), 94–102.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). *รายงานการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนการสอนวิชาการงานอาชีพในระดับประถมศึกษา*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- เลิศหว่าทอง ราตรี. (2567). ผลของการเรียนแบบ STAD ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์. *วารสารการเรียนรู้วิทยาศาสตร์*, 14(1), 61–70.
- จันทิมา ผุดผ่อง. (2563). ผลของเทคนิค STAD ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ. *วารสารครูภาษาอังกฤษ*, 7(1), 30–38.

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำควบกล้ำ โดยใช้แบบฝึกทักษะ
ด้วยวิธีการสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

Improving learning achievement in the topic of consonant clusters using skill
exercises using the Active Learning method in the Thai language learning
subject group for fourth-grade students

ธีรศักดิ์ ใจห้าว¹ และคงศักดิ์ สังฆมานนท์²

วิทยาลัยนครราชสีมา

Nakhonratchasima college

Teerasak Jaihao¹ and Kongsak Sangkamanont²

*Corresponding Author, E-mail: 6604043202005@nmc.ac.th

(ได้รับ : 1 พฤษภาคม, 2568 ; แก้ไข: 13 พฤษภาคม, 2568; ตอบรับ: 13 พฤษภาคม, 2568)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะ การอ่านและเขียนคำควบกล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้แบบฝึกทักษะ ด้วยวิธีการสอนแบบ Active สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและ เขียนคำควบกล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้แบบฝึกทักษะ ด้วยวิธีการสอนแบบ Active สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนวัดปากด่าน จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบสอบถามวัด ความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ ค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ ด้วยวิธีการสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนความพึงพอใจที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทยโดยใช้แบบฝึกทักษะ ด้วยวิธีการสอนแบบ Active สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำสำคัญ คำควบกล้ำ, แบบฝึกทักษะภาษาไทย ,การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

Abstract

The objectives of this research were: 1) to study the academic achievement of students learning with reading and writing practice exercises for diphthongs in the Thai language subject area using the practice exercises and an active learning method for Grade 4 students; and 2) to study the satisfaction of students learning with reading and writing practice exercises for diphthongs in the Thai language subject area using the practice exercises and an active learning method for Grade 4 students. The sample group for this research consisted of 30 Grade 4 students in the second semester of the 2024 academic year at Wat Pak Dan School. The research instruments consisted of 1) practice exercises for reading and writing diphthongs, 2) an achievement test, and 3) a satisfaction questionnaire. The statistics used for data analysis included frequency, percentage, mean, standard deviation, and t-test.

The results of the research revealed that:

1. Students learning with reading and writing practice exercises for diphthongs in the Thai language subject area using the practice exercises and an active learning method for Grade 4 students. For fourth-grade students, post-test achievement scores were higher than pre-test scores.
2. Students were satisfied with learning with the reading and writing practice exercises for diphthongs in the Thai language learning group using the practice exercises using the active teaching method for fourth-grade students.

Keywords: diphthongs, Thai language practice exercises, active learning

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ได้วางรากฐานสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาไทย โดยกำหนดแนวทางให้การเรียนรู้มุ่งเน้น “ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” และพัฒนาผู้เรียนในทุกมิติ ทั้งด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562) หลักการนี้ได้ถูกนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเฉพาะในรูปแบบ “หลักสูตรฐานสมรรถนะ” ซึ่งเน้นการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง มากกว่าการเรียนรู้เพื่อการสอบ (กรมวิชาการ, 2545) ในบริบทของการเรียนภาษาไทย โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะพื้นฐาน ได้แก่ การฟัง พูด อ่าน เขียน ซึ่งเป็นหัวใจหลักของการสื่อสารและการเรียนรู้ข้ามวิชา อย่างไรก็ตาม จากประสบการณ์ของครูผู้สอน พบว่านักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ยังมีข้อบกพร่องในการอ่านและเขียน “คำควบกล้ำ” ซึ่งสะท้อนถึงความไม่เข้าใจโครงสร้างภาษาไทยอย่างแท้จริง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2563) สาเหตุหนึ่งที่ทำให้ปัญหานี้ยังคงมีอยู่คือภาระงานของครูที่ไม่เอื้อต่อการจัดกิจกรรมเสริมทักษะอย่างต่อเนื่องและเหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคนส่งผลให้ทักษะด้านภาษาไทยของผู้เรียนไม่พัฒนาเต็มที่ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2563)

เพื่อแก้ปัญหา การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้รับการเสนอเป็นแนวทางสำคัญ เนื่องจากเป็น กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การอภิปราย การแก้ปัญหา และการทำงานกลุ่ม ซึ่งช่วยพัฒนาไม่เพียงแต่ทักษะทางวิชาการ แต่ยังส่งเสริมทักษะทางสังคมและการคิดอย่างมี วิจารณญาณ (สมพร พานิชเจริญ, 2563; สุภค ศรีสุโข, 2562) เมื่อ Active Learning ถูกบูรณาการร่วมกับแบบฝึก ทักษะ ซึ่งออกแบบให้มีลำดับความยากง่ายอย่างเป็นระบบ นักเรียนจะได้ฝึกฝนทักษะด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ ตรง ซึ่งช่วยให้เกิดความเข้าใจลึกซึ้งและความมั่นใจในการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง โดยเฉพาะในเรื่องคำควบกล้ำที่มี ความซับซ้อนและต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

จากแนวคิดและบริบทข้างต้น การบูรณาการ Active Learning ร่วมกับแบบฝึกทักษะจึงถือเป็นแนวทางที่ มีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย โดยเฉพาะในด้านการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดพัฒนาทักษะภาษาในระดับที่สูงขึ้นได้อย่างมั่นคง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้แบบฝึกทักษะ ด้วยวิธีการสอนแบบ Active สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี ที่ 4
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้แบบฝึกทักษะ ด้วยวิธีการสอนแบบ Active สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดปากด่าน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวนทั้งสิ้น 30 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดปากด่าน จำนวน 15 คน ได้มาโดย การสุ่มแบบกลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา มี 3 ชนิด คือ

1. การสอนโดยใช้ แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ ด้วยวิธีการสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 11 เล่ม
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ ด้วยวิธีการสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ
3. แบบประเมินความพึงพอใจ ทางการเรียน เรื่องการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ ด้วยวิธีการสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 12 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1.การสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำด้วยวิธีการสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้ศึกษาดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามลำดับดังนี้

1. ศึกษารายละเอียดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2566 คู่มือครูวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ภาษาไทย

2 ศึกษาวิธีการสร้างและการใช้แบบฝึกทักษะจากตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้าง

3 สร้างแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการแบ่งเนื้อหาออกเป็น 11 ตอน จัดทำแบบฝึกทักษะเป็น ชุด แต่ละชุดจะเริ่มจากแบบฝึกทักษะที่ง่ายไปจนถึงยาก

4 นำแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น เสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ด้านจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม ของแบบฝึกทักษะ

5 นำแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

6 แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้ปรับปรุงแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พร้อมแบบประเมินเพื่อตรวจสอบพิจารณาแก้ไขความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา ภาษาแล้วนำมาปรับปรุง ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

7นำแบบฝึกเสริมทักษะที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินแล้วมารวมและหาค่าเฉลี่ย ซึ่งผล การประเมินใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามแบบประเมินของ ลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งมี 5 ระดับ บุญชม ศรีสะอาด. (2543 : 69-71) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ผู้ศึกษาได้นำแบบฝึกเสริมทักษะ ที่ผ่านการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มาศึกษาปรับปรุง ตามคำแนะนำ แล้วนำแบบฝึกเสริมทักษะที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้ ควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อหาประสิทธิภาพ โดยการดำเนินการทดลองดังนี้

1. ทดลองครั้งที่ 1 รายบุคคล แบบ 1 : 1 เป็นการทดลองต่อนักเรียน 1 คน โดยเลือกนักเรียน เก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 1 คน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดปากด่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมด้านสาระการเรียนรู้ ภาษา การใช้บทเรียนและเวลาที่ใช้ในการเรียนด้วย ผลปรากฏว่า เวลาที่ใช้ในการเรียนน้อยเกินไป ผู้ศึกษาจึงได้ปรับกิจกรรม ในแบบฝึกเสริมทักษะให้น้อยลง ปรับคำแนะนำในการใช้แบบฝึกทักษะให้ชัดเจนยิ่งขึ้นโดยการเน้นให้นักเรียนปฏิบัติตามโดยเคร่งครัด และด้วยปฏิบัติกิจกรรมด้วยความซื่อสัตย์ เพื่อให้ได้ผล ตามสภาพจริงและเกิดประโยชน์สูงสุดแก่นักเรียน

2. ทดลองแบบกลุ่ม (1 : 10) ใช้นักเรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 3 คน (รวมทั้งหมด 9 คน) ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดปากด่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมด้านสาระการเรียนรู้ ภาษา การใช้บทเรียน และเวลาที่ใช้ ในการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (ทั้ง 11 เล่ม) ผลปรากฏว่า นักเรียนเข้าใจวิธีการใช้บทเรียนเป็นอย่างดี แต่ยังใช้เวลาค่อนข้างมากในการศึกษาบทเรียน

3. การทดลองภาคสนามเป็นการทดลองที่ใช้ นักเรียน 1 ห้องเรียน โดยทดลองใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดปากด่าน ผลปรากฏว่า นักเรียนสามารถเรียนรู้ตามกลุ่มสาระ จากแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้ง 11 เล่ม ได้ทันเวลา เข้าใจเนื้อหาสาระการเรียนรู้เป็นอย่างดี โดยส่วนใหญ่ทำ กิจกรรมได้ถูกต้องอีกทั้งผู้ศึกษายังได้ปรับปรุงแบบฝึกทักษะให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นก่อนนำไปใช้สอนจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.1 นำแบบฝึกทักษะทั้ง 11 เล่ม นำมาพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ทดลองจริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดปากด่าน

3.2 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้ศึกษาได้ดำเนินการ ตามขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการวิเคราะห์หลักสูตร จากหนังสือ แนวทางการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หนังสือการวัดผลการศึกษาของ (สมนึก ภัททิยธนี. 2544 : 73-97)

3.2.2 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ เนื้อหา วิธีสอน และการวัดประเมินผล

3.2.3 ศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในส่วนของเนื้อหา ที่จะนำมาสร้างแบบทดสอบ

3.2.4 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียนที่ใช้ในการทดลองแล้วสร้างตาราง วิเคราะห์หลักสูตร เพื่อสร้างแบบทดสอบให้มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและพฤติกรรม

3.2.5 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำด้วยวิธีการสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 50 ข้อ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก เพื่อจะเลือกใช้จริง 40 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำด้วยวิธีการสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งผู้ศึกษาได้ปฏิบัติด้วยตนเอง ใช้เวลาในการสอนเล่มละ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 22 ชั่วโมง ขั้นตอนการศึกษาผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ปฐมนิเทศชี้แจงข้อตกลงในการเรียนการสอน

2. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เรื่องการอ่านและเขียนคำควบกล้ำด้วยวิธีการสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 จำนวน 40 ข้อ เพื่อทดสอบความรู้เดิมของนักเรียน

3. ดำเนินการสอนตามแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำด้วยวิธีการสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 11 เล่ม ทั้งหมด 22 ชั่วโมง

4. แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเสร็จสิ้นแล้ว โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 40 ข้อ

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาได้กำหนดรูปแบบของการศึกษาเป็นแบบ One Group Pre-test Post-test Design

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษานี้ ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำด้วยวิธีการสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยดำเนินการจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาตรวจให้คะแนน โดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน และข้อที่ตอบผิดให้ 0 คะแนน

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจ ของผู้เรียนหลังเรียนครบทุกแบบฝึกเสริมทักษะโดยกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 แปลความว่า	พึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 แปลความว่า	พึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 แปลความว่า	พึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 แปลความว่า	พึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 แปลความว่า	พึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ แบบฝึกทักษะ การอ่านและเขียนคำควบกล้ำ ด้วยวิธีการสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตาราง 1 การศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ การศึกษาเปรียบเทียบความ

แตกต่างระหว่างคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วย แบบฝึกทักษะ การอ่านและเขียนคำควบกล้ำด้วยวิธีการสอนแบบ Active Learning กลุ่มสาระ การเรียนรู้ ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจก่อนการเรียนและหลังเรียน					
การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	ค่า t	p-value
ก่อนเรียน	15	11.46	2.00	1.33*	0.00
หลังเรียน	15	33.80	1.46		

จากตาราง 1 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน แตกต่างกัน โดยคะแนนทดสอบหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน

2. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้ ปรากฏผลดังตาราง 6

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้ แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำด้วยวิธีการสอนแบบ Active Learning กลุ่ม สาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา	3.73	0.89	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนการสอน	3.61	0.95	มาก
3. ด้านการวัดผลประเมินผล	3.85	0.95	มาก
โดยภาพรวม	3.73	0.93	มาก

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมและรายด้านทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และด้านการวัดและ การประเมินผล อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11.46 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 33.80 คะแนน จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ดีขึ้นหลังจากผ่านกระบวนการเรียนรู้ ผลการศึกษาในครั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การฝึกอ่านออกเสียง การทำแบบฝึกหัดร่วมกัน การสังเกตเสียงคำ และการเรียนรู้ผ่านเกม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้น นอกจากนี้ การออกแบบแบบฝึกทักษะให้มีลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก มีภาพประกอบที่น่าสนใจ และมีการประเมินผลย้อนกลับทันทีหลังการฝึกทำแบบฝึก ทำให้นักเรียนสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นแนวทางที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 สำหรับครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ควรนำแบบฝึกทักษะที่มีลักษณะกระตุ้นความสนใจของนักเรียนไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างแท้จริง อีกทั้งควรประยุกต์ใช้วิธีการเรียนรู้แบบ Active Learning อย่างต่อเนื่อง เช่น การจัดกิจกรรมกลุ่ม การเล่นเกมทางการศึกษา และกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุก และสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 สำหรับผู้บริหารสถานศึกษาควรมีบทบาทในการสนับสนุนและส่งเสริมให้ครูผู้สอนได้มีโอกาสพัฒนาและใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยเฉพาะแบบฝึกทักษะที่มีประสิทธิภาพตลอดจนควรจัดอบรมหรือเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพของครูในการจัดการเรียนการสอน สมัยใหม่และจัดสรรทรัพยากรหรืออุปกรณ์ที่จำเป็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ครบถ้วน

1.3 สำหรับนักเรียนควรตั้งใจเรียนและมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่างๆ โดยเฉพาะกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ รวมถึงควรฝึกฝนตนเองอย่างสม่ำเสมอในการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความแม่นยำในการใช้ภาษาไทย และหมั่นแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาทักษะด้านสังคมและภาษาไปพร้อมกัน

1.4 สำหรับผู้ปกครองมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน โดยควรให้ความสนใจและติดตามผลการเรียนของบุตรหลานอย่างใกล้ชิด รวมถึงสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ภายในครอบครัว เช่น การอ่านหนังสือร่วมกัน การสนับสนุนให้เด็กฝึกอ่านออกเสียง หรือฝึกเขียนคำควบกล้ำอย่างสม่ำเสมอซึ่งจะเป็นการช่วยเสริมสร้างความรู้และทักษะทางภาษาไทยให้กับนักเรียนได้อย่างยั่งยืน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การศึกษาครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างจำกัดเฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนหนึ่งๆ เพื่อให้ผลลัพธ์มีความน่าเชื่อถือและสามารถใช้เป็นแนวทางได้อย่างกว้างขวาง ควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังนักเรียนจากโรงเรียนหลายแห่งหรือหลายระดับชั้น เพื่อให้ผลลัพธ์ที่ได้สามารถสะท้อนถึงภาพรวมของการใช้แบบฝึกทักษะในกลุ่มนักเรียนที่หลากหลายมากขึ้น

2.2 การศึกษานี้เน้นการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนในระยะสั้น ในการศึกษาครั้งต่อไป ควรมีการติดตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในระยะยาว เพื่อดูว่าผลลัพธ์จากการใช้แบบฝึกทักษะยังคงมีความยั่งยืนและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ต่อเนื่อง

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2545). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. โรงพิมพ์คุรุสภา.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563). *รายงานการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *รายงานการปฏิรูปการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21*. พิมพ์ดีการพิมพ์.

สมนึก ภัททิยธนี. (2544). *การวัดผลการศึกษา*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมพร พานิชเจริญ. (2563). *การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สุภัค ศรีสุโข. (2562). แนวทางการจัดกิจกรรม *Active Learning* เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนระดับประถมศึกษา. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิมลรัตน์ ใจหาญ. (2563). การใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบ *Active Learning* เพื่อพัฒนาทักษะภาษาไทยของนักเรียนประถมศึกษา [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา].

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ

Team – Game –Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5

The development of learning achievement in memorizing Chinese vocabulary by

Team – Game -Tournament (TGT) together with Blooket

for grade 5th student

ธัญมัย ชุมนาคราช¹ และจันทร์ ทิยะวงศ์²

วิทยาลัยนครราชสีมา

Thanyamai Chumnakarat¹ and Jan Tiya Wong²

Nakhonratchasima college

*Corresponding Author, E-mail: Thanyamai.chumnak@gmail.com

(ได้รับ : 2 พฤษภาคม, 2568 ; แก้ไข: 14 พฤษภาคม, 2568; ตอบรับ: 16 พฤษภาคม, 2568)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน ก่อนเรียน และหลังเรียน ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket 2) ศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 28 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากประชากรที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 – 8 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 90 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team-Game-Tournament TGT ร่วมกับ Blooket มีค่าเฉลี่ยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญเป็น 4.59 S.D. 0.78 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67-1.00 มีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.34-0.68 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.27-0.56 และค่าความเชื่อมั่น 0.76 และแบบประเมินความพึงพอใจมีค่าความเชื่อมั่น 0.71 สถิติที่ใช้ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าสถิติ (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้มีค่า $\bar{X}$ = 3.86, S.D. = 0.90 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การจำคำศัพท์ภาษาจีน, การเรียนรู้แบบร่วมมือ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

This research aimed to: (1) compare the learning achievement in Chinese vocabulary memorization skills before and after using the Team–Game–Tournament (TGT) learning technique combined with Blooket, and (2) study the satisfaction level of Grade 5 students toward the learning management plan designed to enhance Chinese vocabulary memorization skills using the TGT technique with Blooket. The sample consisted of 28 Grade 5/6 students in the academic year 2024, selected by simple random sampling from a population of 90 Grade 5/6–8 students. The research instruments included: a learning management plan with an expert evaluation average score of 4.59 (S.D. = 0.78); an achievement test with an item-objective congruence (IOC) between 0.67–1.00, item difficulty (p) between 0.34–0.68, discrimination power (r) between 0.27–0.56, and reliability of 0.76; and a satisfaction questionnaire with a reliability of 0.71. The statistics used in the study were percentage, mean, standard deviation, and t-test.

The research findings were as follows:

1. Post-learning achievement scores were significantly higher than pre-learning scores at the .05 level of statistical significance.
2. The students' satisfaction toward the learning management was at a high level, with a mean score of 3.86 and a standard deviation of 0.90.

Keywords: Chinese vocabulary memorization, collaborative learning, academic achievement

ความเป็นมาและความสำคัญของของปัญหา

ในยุคโลกาภิวัตน์ การเรียนรู้ภาษาที่สองหรือการมีความรู้ในภาษาต่างประเทศมากกว่าหนึ่งภาษา ถือเป็นข้อได้เปรียบที่สำคัญ ประเทศไทยจึงให้ความสำคัญและตระหนักถึงความจำเป็นในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เนื่องจากความจำเป็นในการสื่อสารกับชาวต่างชาติมีมากขึ้นกว่าสมัยก่อน ทั้งในด้านการค้า การลงทุน การศึกษา การท่องเที่ยว ตลอดจนในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้เกิดกระแสความตื่นตัวในการพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างต่อเนื่อง การเรียนรู้ภาษายังเปิดโอกาสให้เข้าใจวัฒนธรรม ระบบความคิด และความเชื่อของชนชาตินั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะภาษาจีนที่กำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีคำกล่าวว่า ศตวรรษที่ 21 คือยุคที่จีนจะก้าวขึ้นมาเป็นมหาอำนาจทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง และการทหารในระดับภูมิภาค และอาจกลายเป็นมหาอำนาจที่สามารถถ่วงดุลกับประเทศมหาอำนาจอื่น ๆ ทั้งในเอเชียและตะวันตก

เศรษฐกิจของประเทศจีนในปัจจุบันมีพัฒนาการอย่างรวดเร็วและมั่นคง ทำให้จีนเริ่มมีบทบาทสำคัญบนเวทีโลก ภาษาจีนจึงได้รับการยอมรับว่าเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญ (เจิ้ง อ้ายผิง, 2560, น. 21) ด้วยเหตุนี้ การเรียนภาษาจีนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ในปัจจุบัน สถาบันการศึกษาในประเทศไทย ทั้งในสังกัดรัฐบาลและเอกชน ได้จัดให้มีการเรียนการสอนภาษาจีนในระดับต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษา ไปจนถึงระดับอุดมศึกษา โดยยึดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พุทธศักราช 2551 ทั้งนี้เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนภาษาจีนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และสามารถพัฒนาไปสู่มาตรฐานในระดับสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563, น. 1)

การสอนวิชาภาษาจีนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหี้ยว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาในด้านการจดจำคำศัพท์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตัวอักษรจีนมีจำนวนชิตมากและมีรูปแบบซับซ้อน ทำให้นักเรียนรู้สึกยากต่อการจดจำ เมื่อไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ ก็ส่งผลต่อการอ่าน และทำความเข้าใจประโยค รวมถึงเนื้อหาของบทเรียน ส่งผลให้นักเรียนรู้สึกท้อ ไม่อยากเรียนต่อ และขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาจีนอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ค่อนข้างต่ำกว่าเกณฑ์

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารเพื่อหาแนวทาง ตลอดจนเทคนิคการสอนต่างๆ เพื่อที่จะนำมาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน จากการศึกษาเอกสารต่างๆ พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือ TGT (Team – Games Tournament) ร่วมกับ Blooket นับว่าเป็นกิจกรรมที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้อย่าง เหมาะสมกับทุกระดับชั้น และสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่น่าเบื่อ ดังที่ วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2545) กล่าวว่า การร่วมมือ กันเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นกลุ่ม TGT (Team – Games Tournament) เป็นการจัดการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นกลุ่มมีลักษณะคล้ายวิธีการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้แบบกลุ่มสัมฤทธิ์ เพียงแต่มีการใช้เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้สมาชิกทุกคนช่วยกัน นอกจากนี้ Chuck Hillman (2012, pp. 11-12) เสนอว่า การที่ผู้เรียนจดจำภาษาได้แม่นยำและมีความคงทนในการจำคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเรียนภาษาได้ดี และสุกิจ ศรีพรหม (2562, น.74) ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถสอนแทรกเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียน เกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย สามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจ โดยที่ครูไม่ต้องบังคับ และนักเรียนก็ได้ความรู้โดยที่ไม่รู้สึกตัว นอกจากนั้นเกมจะ ช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง รู้จักคิด ตัดสินใจด้วยตนเอง เกมทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเร้าความสนใจและปลูกฝังคุณธรรมต่าง ๆ

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือ TGT (Team – Games Tournament) ร่วมกับ Blooket มาใช้ในการเรียนการสอนภาษาจีนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหี้ยว เพื่อมาเป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีน นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถนำคำศัพท์ไปทบทวนด้วยตนเองที่บ้านได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเทคนิคการเรียนรูแบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน ด้วยเทคนิคการเรียนรูแบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5/6-8 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 90 คน โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหี้ยว สังกัดสำนักงานการศึกษาเทศบาลนครภูเก็ต กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5/6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 28 คน โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหี้ยว สังกัดสำนักงานการศึกษาเทศบาลนครภูเก็ต กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบ การจัดการเรียนรู้แบบ Team-Game-Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 4 แผน ดังนี้

- (1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง 运动
- (2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง 运动的动词
- (3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง 房间
- (4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง 日常活动

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการจัดการเรียนรู้แบบ Team-Game-Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบ Team-Game Tournament (TGT) ร่วมกับเกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. การสร้างและหาองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบ Team-Game-Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 และ คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ที่เกี่ยวกับหลักการ จุดหมาย โครงสร้าง หลักสูตร ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

1.3 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมการสอนแบบ Team-Game Tournament (TGT) ในเรื่อง แนวคิด รูปแบบการสอน และกระบวนการจัดกิจกรรม ตลอดจนการ วัดและประเมินผล

1.4 วิเคราะห์สาระและมาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับวิธีการสอนแบบ Team - Game - Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket

1.5 กำหนดโครงสร้างของแผนการจัดการเรียนรู้

1.6 วิเคราะห์และแบ่งเนื้อหาออกเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ย่อยเพื่อให้สอดคล้องกับเวลาที่ใช้ในการสอน ผู้วิจัยแบ่งเป็น 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

1.7 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมงใช้เวลาทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณา ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การใช้ภาษาและความถูกต้องของแต่ละขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความสอดคล้องระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้ จุดประสงค์ กิจกรรมการสอน สื่อการสอน และการประเมินผล

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจพิจารณาจากอาจารย์ที่ปรึกษามาแก้ไข ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ แล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญพร้อมทั้งแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย เหมาะสมน้อยที่สุด

1.10 นำคะแนนจากแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย

คะแนนเฉลี่ย	แปลความหมาย
4.51 - 5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50	เหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	เหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50	เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด

1.11 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขจนสมบูรณ์แล้วไปทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหี้ยว จำนวน 30 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาข้อบกพร่องเกี่ยวกับเนื้อหา เวลา กิจกรรม กระบวนการเรียนการสอน สื่อการเรียน การวัดและประเมินผล

1.12 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้นำไปทดลองแล้วมาปรับปรุงแก้ไข เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม ความชัดเจน และความเป็นไปได้ในการนำไปใช้อีกครั้ง

1.13 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหี้ยว จำนวน 28 คน

2. การสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผู้วิจัยดำเนินการ สร้างและหาคุณภาพตามลำดับขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รวมทั้งศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2 กำหนดรูปแบบของข้อคำถาม ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบ วิเคราะห์สาระและ มาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้

2.3 สร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร โดยการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระ การเรียนรู้แกนกลาง จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการวัดความสามารถด้านคำศัพท์

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนให้สอดคล้องกับ ตารางวิเคราะห์หลักสูตร จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก มีเกณฑ์การให้คะแนนคือ ตอบถูก 2 ข้อ ให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับ วัตถุประสงค์ (Item – Objective Congruence Index : IOC) โดยมีเกณฑ์ กำหนดความคิดเห็นไว้ ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่วัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

2.6 วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC)

2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ของ ผู้เชี่ยวชาญแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/7 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหนียวที่ไม่ใช่กลุ่ม ตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาคุณภาพของข้อสอบ ได้แก่ หาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ เป็นรายชื่อ

2.8 นำผลคะแนนที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.34 – 0.68

และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27-0.56

2.9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านเกณฑ์การพิจารณาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) สูตร KR-20 ได้ค่าเท่ากับ 0.76

2.10 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่หาคุณภาพของแบบทดสอบไปจัดพิมพ์ เพื่อนำไปใช้จริงกับ กลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. การสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้ แบบ Team-Game-Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับหลักการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อ เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.3 ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้ แบบ Team-Game-Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนมีลักษณะ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ตามวิธีของ Likert

การประเมิน ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง ชอบมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง ชอบมาก

3 คะแนน หมายถึง ชอบปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง ชอบน้อย

1 คะแนน หมายถึง ชอบน้อยที่สุด

ในการพิจารณาว่านักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมอยู่ในระดับใดจะ พิจารณาจาก ค่าเฉลี่ยของ คะแนนจากการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์ของ รวีวรรณ ชินตระกูล (2535 : 164) ดังนี้

4.50 - 5.00 = ชอบมากที่สุด

3.50 - 4.49 = ชอบมาก

2.50 - 3.49 = ชอบปานกลาง

1.50 - 2.49 = ชอบน้อย

1.00 - 1.49 = ชอบน้อยที่สุด

3.4 วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับโดยใช้สูตรของครอนบาค (Cronbach's Alpha) พบว่าค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.71

3.5 ปรับปรุงและจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนการวิจัยการวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) ซึ่ง ดำเนินการ ทดลองกลุ่มเดียวโดยการวัดผลก่อนและหลังเรียน (One Group Pre – test Post – test Design)

2. การดำเนินการวิจัย

2.1 กำหนดกลุ่มเป้าหมายและจัดปฐมนิเทศชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียนจุดประสงค์ในการ เรียน และเกณฑ์การประเมินผลการเรียน

2.2 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) เพื่อวัดความรู้พื้นฐานของนักเรียน โดย ทดสอบ ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ เวลาที่ใช้ 60 นาที

2.3 ดำเนินการสอนกลุ่มเป้าหมายโดยผู้วิจัยตามแผนการสอนโดยการจัดการเรียนรู้ด้านการจำ คำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team-Game - Tournament(TGT) ร่วมกับ Blooket จำนวน 4 แผน เป็นเวลา 12 ชั่วโมง ซึ่ง 60 นาที

2.4 เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบแล้วผู้วิจัยทดสอบหลังเรียนนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว

2.5 นักเรียนกลุ่มเป้าหมายทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนภายหลังการ เรียนการสอน

2.6 นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยดำเนินการ วิเคราะห์ดังนี้

1. วิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือโดยหาความเที่ยงตรง ความยากง่ายและอำนาจจำแนก

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 ก่อน เรียนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team -Game - Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket โดยการทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระจากกัน (T-test for Dependent Samples)

3. วิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีน ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team -Game - Tournament (TGT) ร่วมกับBlooket เพื่อพัฒนาคำศัพท์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

การทดสอบ	n	$\bar{x}$	S.D.	t
ก่อนเรียน (Pretest)	28	8.86	2.68	17.30*
หลังเรียน (Posttest)	28	17.93	0.94	

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านการการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ($\bar{x}$ = 17.93, S.D. = 0.94) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x}$ = 8.86, S.D. = 2.68) โดยทดสอบความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้คือทักษะด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหนียว ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Games – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหนียวที่มีต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา	3.77	0.88	มาก
2. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้	3.93	0.87	มาก
3. ด้านผลลัพธ์ของผู้เรียน	3.86	0.90	มาก
โดยภาพรวม	3.85	0.88	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การจำคำศัพท์ด้วย เทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket โดยภาพรวม ($\bar{x}$ = 3.86)

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ด้านเนื้อหาข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ เนื้อหาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน ($\bar{X} = 3.85$) ด้านกระบวนการเรียนรู้ข้อที่มีค่าเฉลี่ย สูงสุด ได้แก่ การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket มีความน่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ($\bar{X} = 4.02$) และด้านผลลัพธ์ของผู้เรียน ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ นักเรียนรู้สึกพึงพอใจ และมีความสุขต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาจีน ($\bar{X} = 4.20$)

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหนียว สามารถอภิปรายผลการศึกษตามวัตถุประสงค์ ได้ดังนี้

1. คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่เป็นเช่นนี้เพราะรูปแบบการสอนนี้ได้มีการบูรณาการด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) 2. ชี้นำเสนอ (Presentation) 3. ชี้นฝึก (Practice) 4. ชี้นใช้ภาษา (Production) 5. ชี้นสรุป (Wrap up) เมื่อมีขั้นตอนดังกล่าว ส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นอยากแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ พรพฤษ ท่วมกลัด และ สุชาติ คุ่มสุทธิ (2567) เรื่อง การพัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้เกม Blooket สูงกว่าก่อนใช้เกม Blooket อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket มีความพึงพอใจโดยภาพรวม ($\bar{X} = 3.86, S.D. = 0.90$) อยู่ในระดับมาก ที่เป็นเช่นนี้สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนตอบสนองในเชิงบวกต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างจากรูปแบบเดิม ซึ่งเน้นการบรรยายของครูเพียงฝ่ายเดียว การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะนี้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมมากขึ้น ส่งผลให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการมีประสบการณ์ตรงร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้ นักเรียนรู้สึกสนุก และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ อัสมา เปลี่ยนอรุณ และ นารีรัตน์ หงส์สามสิบแก้ว (2566) เรื่อง การพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันพบว่า พบว่าในทุกรายข้อมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้
 - 1.1 ควรศึกษาขั้นตอนการสร้างและใช้เกม Blooket อย่างละเอียดก่อนนำไปสอน
 - 1.2 การจัดกิจกรรมครูทุกคนจำเป็นต้องมีอุปกรณ์แท็บเล็ต / สมาร์ทโฟน และรวมไปถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพื่อไม่ให้เกิดการสะดุดขณะจัดกิจกรรม
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1.1 ควรมีการพัฒนากิจกรรมการสอนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มการเรียนรู้รายวิชาอื่นๆ ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาด้วย

1.2 ควรมีการฝึกสอนให้ผู้เรียนนำกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ไปปรับประยุกต์ใช้ในครอบครัวหรือการใช้ชีวิตประจำวัน โดย การให้ผู้เรียนสามารถนำกิจกรรมไปใช้หรือเล่นกับ เพื่อน บุคคลในครอบครัว ในเวลาว่างตามความ เหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2563). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560*. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.
- เจิ้ง อ้ายผิง. (2560). *การเรียนรู้ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในโลกยุคโลกาภิวัตน์*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยภาษาและวัฒนธรรมปักกิ่ง.
- ชินตระกูล เรืองศักดิ์. (2535). *หลักการวิจัยทางการศึกษา*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรีพรหม สมหญิง. (2562). *การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษา*. สถาบันพัฒนาการศึกษา.
- อัสมา เปลิยานอรู และนาเรียร์ตัน หงส์สามสิบเก้า. (2566). การพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษา*, 18(2), 112–123.
- พรพจน์ ท่วมกลัดและ สุชาติ คุ่มสุทธิ. (2567). การพัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการครุศาสตร์*, 31(1), 45–58.
- ระบับทุกซ์ วิเชียร. (2545). *การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ: Team-Games-Tournament (TGT)*. สำนักพิมพ์พัฒนาพานิช.
- Hillman, Christopher. (2012). Gamification and second language learning: Vocabulary retention through play. *Journal of Educational Technology*, 8(2), 11–12.

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก

โดยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es)

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

the development of learning achievement on the functions of flowering plant parts through the 5es inquiry-based instruction for grade 4 students

ศุภลักษณ์ พรหมชาติ¹ และจันทร์ ตียะวงศ์²

วิทยาลัยนครราชสีมา

Supalak Phomchat¹ and Jan Tiyawong²

Nakhonratchasima College

*Corresponding Author, E-mail: 6604043202054@nmc.ac.th

(ได้รับ : 2 พฤษภาคม, 2568 ; แก้ไข: 11 พฤษภาคม, 2568; ตอบรับ: 12 พฤษภาคม, 2568)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน้าที่ส่วนต่าง ๆ ของพืชดอก รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เรื่อง หน้าที่ส่วนต่าง ๆ ของพืชดอก รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านบึงโนง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 12 คน โดยการสอนแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก 3) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es), ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ

Abstract

The objectives of this study were: (1) compare the learning achievement on the topic "Functions of Flowering Plant Parts" in the Science and Technology subject before and after instruction using the 5Es inquiry-based learning model among Grade 4 students, and (2) study the satisfaction of Grade 4 students toward the 5Es inquiry-based learning model on the same topic. The sample group consisted of 12 Grade 4 students from Banbuangnong School, under the Office of Surin Primary Educational Service Area 3, in the academic year 2024. The sample was selected using a cluster sampling method. The research instruments included: (1) lesson plans, (2) an achievement test on the functions of flowering plant parts, and (3) a satisfaction questionnaire regarding the learning management. The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation, and t-test.

The results revealed that:

(1) the students' post-learning achievement was significantly higher than their pre-learning achievement at the .05 level of statistical significance.

(2) the overall satisfaction of the Grade 4 students toward the 5E inquiry-based instruction on the topic "Functions of Flowering Plant Parts" was at the highest level.

Keywords: 5Es Inquiry-Based Learning, Learning Achievement, Student Satisfaction

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจในยุคปัจจุบัน อันเป็นผลมาจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการด้านต่าง ๆ ของโลกยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้ประเทศต้องมีการปรับทิศทาง และปรับตัวในทุก ๆ ด้าน เพื่อการขับเคลื่อนประเทศอย่างถูกทิศทาง ไม่ว่าจะเป็นทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและการศึกษา ทั้งนี้เพื่อให้ประเทศสามารถยืนหยัดอยู่รอด รู้เท่าทัน ไม่เกิดภาวะล้าหลังการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญและถือเป็นฐานในการหมุนการเปลี่ยนแปลงด้านอื่น ๆ ก็คือการเปลี่ยนแปลงด้านการศึกษา (สมยศ ชิตมงคล, 2549 : 148) ดังนั้น การศึกษาในประเทศไทยควรมีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ของโลกในปัจจุบัน วิชาวิทยาศาสตร์เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้หลัก ในโครงสร้างหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน ตลอดจน การวัดผลประเมินผลการเรียนรู้มีความสำคัญยิ่ง ในการวางรากฐานของผู้เรียนแต่ละ ระดับชั้นให้ต่อเนื่องและเชื่อมโยง ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำเป็นต้องจัดหลักสูตรแกนกลาง ที่มีการเรียงลำดับความยากง่ายของเนื้อหาสาระ ในแต่ละระดับชั้น การเชื่อมโยงความรู้สึกรู้สึก และกระบวนการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์ ต้องให้ผู้เรียนเกิดทั้งความรู้ ทักษะ เจตคติด้านวิทยาศาสตร์ ครูผู้สอนต้องจัดการเรียนการสอนใหม่ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมให้มากขึ้น ตามที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 22 กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษา ไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด (สุวิมล มาลา, 2560 : 1) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พุทธศักราช 2562 หมวด 4 ที่ว่าด้วย แนวการจัดการศึกษา มาตราที่ 24 กำหนดให้

สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยให้น้ำหนักสาระและกิจกรรมสอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระ ความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน

ดังนั้น ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องเน้นการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ ที่สามารถส่งเสริมผู้เรียนในด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยเปิดโอกาส ให้ผู้เรียนได้รู้จักการแสวงหาความรู้ เรียนรู้ตามความสนใจ นั้นจะยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (วัชรรา เล่าเรียนดี, 2554 : 101) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งมาจากพื้นฐานปรัชญา การเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติ “Learning by Doing” เป็นการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructive Theory) สอดคล้องกับ (ทีศนา แหมณี, 2556 : 141) ต้องมีองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ คือ คำถาม หรือการถามคำถาม (Asking Questions) ซึ่งเป็นหัวใจของการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เหมาะสมกับสังคมโลกในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งทางด้านความรู้ข่าวสาร ข้อมูล รวมทั้งเทคโนโลยีต่าง ๆ มุ่งเน้นและให้ความสำคัญต่อ วิธีแสวงหาความรู้ และจัดการกับความรู้ มีทักษะการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา โดยผู้สอนช่วยอำนวยความสะดวก ในการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ซึ่งเป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยให้โอกาสแก่ผู้เรียนได้ฝึกคิด ฝึกสังเกต ฝึกถาม-ตอบ ฝึกการสื่อสาร ฝึกเชื่อมโยงบูรณาการ ฝึกสร้างองค์ความรู้โดยมีครูเป็น ผู้ควบคุม ชี้แนะและให้คำปรึกษา ช่วยเหลือให้กำลังใจเป็นผู้กระตุ้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความอยากรู้อยากเห็น และสืบเสาะหาความรู้จากการถาม และพยายามค้นหาคำตอบ สร้างองค์ความรู้ใหม่ผ่านกระบวนการคิด และปฏิบัติ ใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์เป็นเครื่องมือ ครูร่วมแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนคิดอย่างอิสระ ซึ่งสอดคล้องกับ (ภพ เลหาไพบุลย์, 2542 : 119) ได้กล่าวว่า การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เป็นกระบวนการแสวงหาความรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ค้นพบความจริงต่าง ๆ ด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้เนื้อหาวิชา นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ (สมสุข ธีระพิจิตร, 2545 : 41-58) ได้กล่าวว่า การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เป็นการสอนที่เน้นกระบวนการแสวงหาความรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ค้นพบความจริงต่าง ๆ ด้วยตนเอง เริ่มต้นจากผู้เรียนมีข้อสงสัยในสิ่งใดสิ่งหนึ่งและพยายามที่จะหาคำตอบ หรือแก้ข้อสงสัยเหล่านั้นทำให้เกิดการคิดวิเคราะห์ในการแก้ปัญหา

โรงเรียนบ้านบุอันโนง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 มีการจัดการศึกษาออกเป็น 2 ระดับ คือ ระดับก่อนประถมศึกษา และระดับประถมศึกษา เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล 2 ถึงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566 มีจำนวนนักเรียน 75 คน มีครูจำนวน 6 คน ผลการจัดการเรียนรู้ในปีการศึกษา 2566 ยังไม่เป็นที่น่าพอใจ เพราะไม่บรรลุเป้าหมายของสถานศึกษา โดยเฉพาะกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์เฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด คือ ร้อยละ 80 นอกจากนี้จากการสังเกตยังพบว่า การเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ประสบปัญหาค่อนข้างมาก เนื่องจากขาดการวางแผน และรูปแบบการสอนที่ดี ไม่มีสื่อและนวัตกรรมประกอบในการจัดการเรียนการสอน เช่น ชุดกิจกรรม สื่ออุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์ทำให้ประสบปัญหาในการเรียน นอกจากนี้ ยังพบว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ยังมีอุปสรรคและปัญหามาก ทั้งนี้ เป็นสาเหตุมาจากเด็กประถมศึกษาไม่ได้รับการฝึกฝนพัฒนาการด้านสมองเท่าที่ควร

ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอนวิทยาศาสตร์เห็นว่าควรเร่งรัดพัฒนาการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) จะช่วย แก้ปัญหาดังกล่าวได้ดี ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เพื่อช่วยแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ และจะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของนักเรียนสูงขึ้น และนักเรียนเกิดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพ พร้อมทั้งจะก้าวสู่การเปลี่ยนแปลงของโลกในอนาคต เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์และมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน สอนองเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ได้เป็นอย่างดี และเป็นแนวทางให้ครูผู้สอนวิทยาศาสตร์ ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน้าที่ส่วนต่าง ๆ ของพืชดอก รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เรื่อง หน้าที่ส่วน ต่าง ๆ ของพืชดอก รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนในเครือข่ายการจัดการศึกษาปราชญ์ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 374 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านบุอันโนงสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 คนได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก จำนวน 3 แผน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ
3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 3 ด้าน ด้านที่ 1 จำนวน 5 ข้อ ด้านที่ 2 จำนวน 5 ข้อ ด้านที่ 3 จำนวน 5 ข้อ รวมทั้งหมด 15 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1. การสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านบุอันโนง พุทธศักราช 2560 และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 1.2 ศึกษาหลักการและรายละเอียดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

1.3 ศึกษาทฤษฎี หลักการ เทคนิครูปแบบวิธีการสอนและเอกสารเพื่อเป็นแนวทางในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.4 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) จำนวน 3 แผน แผนละ 120 นาที ใช้สอนวันจันทร์ถึงวันศุกร์ สัปดาห์ละ 2 วัน รวม 3 สัปดาห์

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ พิจารณาเบื้องต้นเพื่อให้ข้อเสนอแนะ และปรับปรุงแก้ไข

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

1.7 ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้คะแนนความเหมาะสมตามแบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ตามวิธีของ ลีเคิร์ท 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) ดังนี้

เหมาะสมมากที่สุด	ให้	5	คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้	4	คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้	3	คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้	2	คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้	1	คะแนน

1.8 นำผลการประเมินความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้ จากผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าเฉลี่ย โดยกำหนดเกณฑ์ตัดสินผลการประเมินดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 102-103)

4.51 - 5.00 เหมาะสมมากที่สุด

3.51 - 4.50 เหมาะสมมาก

2.51 - 3.50 เหมาะสมปานกลาง

1.51 - 2.50 เหมาะสมน้อย

1.00 - 1.50 เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยได้ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ (Try - out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

1.10 ปรับปรุงแก้ไข และจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. การสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ

2.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่อที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยใช้สูตร IOC (Index of Consistency) โดยกำหนดเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546 : 63)

ถ้าแน่ใจว่า มีความสอดคล้อง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง +1

ถ้าไม่แน่ใจว่า มีความสอดคล้อง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง 0

ถ้าแน่ใจว่า ไม่มีความสอดคล้อง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง -1

โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 1.00

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการตรวจแก้ไขและปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try - out) กับนักเรียนโรงเรียนเจริญราษฎร์วิทยา ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

2.6 นำผลการทดลองใช้ (Try - out) มาวิเคราะห์ข้อสอบเป็นรายข้อ เพื่อหาความยากง่าย (P) ได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.2 – 0.8 และค่าอำนาจจำแนก (r) ได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00

2.7 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากสูตร KR – 20 ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83

2.8 จัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. การสร้างและหาคุณภาพแบบประเมินความพึงพอใจ

3.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ และวิธีสร้างเครื่องมือแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) และการสร้างแบบสอบถามจากตำราของ บุญชม ศรีสะอาด (2553 : 74 – 84)

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณ ค่า ลิเคิร์ต ดังนี้

- | | | |
|---|---------|-------------------------|
| 5 | หมายถึง | มีความพึงพอใจมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | มีความพึงพอใจมาก |
| 3 | หมายถึง | มีความพึงพอใจปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | มีความพึงพอใจน้อย |
| 1 | หมายถึง | มีความพึงพอใจน้อยที่สุด |

การแปลความหมายค่าเฉลี่ยจะใช้เกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

- | | | |
|-------------|---------|------------------------------|
| 4.51 – 5.00 | หมายถึง | มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด |
| 3.51 – 4.50 | หมายถึง | มีระดับความพึงพอใจมาก |
| 2.51 – 3.50 | หมายถึง | มีระดับความพึงพอใจปานกลาง |
| 1.51 – 2.50 | หมายถึง | มีระดับความพึงพอใจเล็กน้อย |
| 1.00 – 1.50 | หมายถึง | มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด |

3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปให้ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบครอบคลุมในด้านต่างๆ และความสอดคล้องของเนื้อหานำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยใช้สูตร IOC (Index of Consistency) โดยกำหนดเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546 : 63)

- | | | |
|----------------|-------------------|--------------------------------|
| ถ้าแน่ใจว่า | มีความสอดคล้อง | ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง +1 |
| ถ้าไม่แน่ใจว่า | มีความสอดคล้อง | ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง 0 |
| ถ้าแน่ใจว่า | ไม่มีความสอดคล้อง | ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง -1 |

โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจเท่ากับ 1.00

3.5 นำเสนอแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้ (Try - out) กับนักเรียนโรงเรียนเจริญราษฎร์วิทยา ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

3.6 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) ซึ่งค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.83

3.7 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์สถานศึกษาจากคณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยนครราชสีมา ถึงผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์เข้าเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ จนครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้

3. วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน้าที่ส่วนต่าง ๆ ของพืชดอก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

4. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สิ้นสุด โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ t - test (Dependent Sample) ทดสอบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 112)

2. วิเคราะห์ผลการตอบแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ซึ่งเป็นแบบ มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยนำผลการประเมินมาตรวจให้คะแนน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 102)

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียน และหลังเรียน ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียน และหลังเรียน

ผลการเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียน						
การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ค่า t	p-value
ก่อนเรียน	12	30	22.42	1.24	58.55*	0.00
หลังเรียน	12	30	27.00	1.23		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ ($\bar{X}$ = 22.42) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ (S.D. = 1.24) มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ ($\bar{X}$ = 27.42) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ (S.D. = 1.23)

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.72	0.53	มากที่สุด
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.68	0.57	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	4.62	0.66	มากที่สุด
โดยภาพรวม	4.67	0.59	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 แสดงว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.67 ,S.D. = 0.59) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือด้านการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.72 ,S.D. = 0.53) รองลงมาคือด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.68 ,S.D. = 0.57) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.62 ,S.D. = 0.66) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือด้านด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.62 ,S.D. = 0.66)

อภิปรายผล

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก โดยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ผู้วิจัยได้นำประเด็นสำคัญมาอภิปรายผลดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องจากการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สอดคล้องกับงานวิจัยของ เอกลักษณ์ ราชโรกิจ (2567) ได้ทำวิจัยเรื่อง พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้ รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง วัสดุและสสาร มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.83) 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ($\bar{X}$ = 37.00) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 18.80) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.92) และ สอดคล้องกับงานวิจัยของ โชติรส อับสมบุรณ์ (2564) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค SSCS ที่มีต่อความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาทางเคมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนรู้ เรื่องปริมาณสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค SSCS มีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาทางเคมีหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ไม่แตกต่างจากเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค SSCS มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค SSCS มีความคงทนในการเรียนรู้

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือด้านการจัดการเรียนรู้ รองลงมาคือด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้อาจเนื่องจากการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้ โดยสามารถกำหนดเป้าหมายและติดตามผลการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนถูกกระตุ้นจากสถานการณ์เพื่อสร้างความรู้ อันเป็นวิธีสอนที่เหมาะสมกับรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในความรู้ ความเข้าใจ การเก็บรวบรวมข้อมูล การลงมือปฏิบัติจริง บรรยากาศในชั้นเรียน และประโยชน์ต่อผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประสงค์ สกุลขันธ์ (2564) โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ประกอบการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์หน่วยร่างกายของเรา กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยรวมและรายข้อทุกข้ออยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับ สาอาตะย์ หมุนนุ้ย และ น้ำเพชร นาสารีย์ (2556, หน้า 2) ได้ศึกษา เรื่อง การศึกษาผลการใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับ การใช้ เกมกระดาน เรื่อง ดาวในระบบสุริยะ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์

เชิงวิทยาศาสตร์ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับการใช้เกมกระดานเรื่อง ดาวในระบบสุริยะ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.66$, S.D = 0.12)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พัฒนาขึ้นสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น แต่ควรตรวจสอบความสามารถและความรู้พื้นฐานของนักเรียนก่อนที่จะให้นักเรียนร่วมกิจกรรมเพื่อทดสอบความรู้พื้นฐาน

1.2 การจัดการเรียนรู้ควรยืดหยุ่น เรื่องเวลาเนื่องจากนักเรียนแต่ละคนมีความสามารถแตกต่างกัน โดยครูคอยให้คำชี้แนะและอำนวยความสะดวก

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาผลการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) กับการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ทั้งนี้โดยให้คำนึงถึงเนื้อหาและวัตถุประสงค์ว่ามีความสอดคล้องสัมพันธ์หรือไม่

2.2 ควรมีการศึกษารูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) เรื่อง หน้าที่ส่วนต่างๆ ของพืชดอก กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เช่น ชุดการสอน STEM เทคนิค STAD เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

ทิตนา แชมณี. (2556). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

(พิมพ์ครั้งที่ 13). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. สุวีริยาสาส์น.

_____. (2546). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 6). สุวีริยาสาส์น.

_____. (2553). การวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 9). สุวีริยาสาส์น.

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562. (2562).

ราชกิจจานุเบกษา.

ภพ เลหาไพบุลย์. (2542). หลักการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

วัชร เล่าเรียนดี. (2554). การเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในศตวรรษที่ 21. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สมยศ ชิดมงคล. (2549). การศึกษาเพื่อการพัฒนาในยุคโลกาภิวัตน์. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สมสุข ธีระพิจิตร. (2545). ทฤษฎีและแนวทางการสอนวิทยาศาสตร์. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวิมล มาลา. (2560). การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา
เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้วิธีการสอนรูปแบบ CIPPA MODEL
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
development of learning achievement in social studies
products and services by using cippa model

สุชานันท์ จงสุขกลาง¹ และจันทร์ ทิยะวงศ์²

วิทยาลัยนครราชสีมา

Suchanan Jongsuklang¹ and Jan Tiya Wong²

Nakhonratchasima College

*Corresponding Author, E-mail: 6604043202057@nmc.ac.th

(ได้รับ : 4 พฤษภาคม, 2568 ; แก้ไข: 18 พฤษภาคม, 2568; ตอบรับ: 4 กันยายน, 2568)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สินค้าและบริการ โดยใช้การจัดเรียนรู้อยู่รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านดินแดง จำนวน 7 คน การวิจัยครั้งนี้ใช้ประชากรทั้งหมด เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ และแผนการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้อยู่รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง ที่ เท่ากับ 90/89 มากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้อยู่รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดเรียนการรู้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.80) และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, สินค้าและบริการ, รูปแบบ CIPPA MODEL

Abstract

The objectives of this research were: 1) to study the effectiveness of a learning management plan on the topic of "Goods and Services" using the CIPPA Model for Grade 3 students at Ban Dindaeng School, based on the 80/80 efficiency criterion; 2) to enhance the learning achievement on the topic of "Goods and Services" through the CIPPA Model in the Social Studies, Religion, and Culture learning area for Grade 3 students at Ban Dindaeng School; and 3) to study the students' satisfaction toward the learning management on the topic of "Goods and Services" using the CIPPA Model. The target group consisted of all 7 Grade 3 students enrolled in the first semester of the 2024 academic year at Ban Dindaeng School. The research instruments included a learning achievement test, a satisfaction questionnaire, and a learning management plan. The data were analyzed using frequency, percentage, mean, standard deviation, and t-test.

The research findings were as follows:

1. The effectiveness of the learning management plan on "Goods and Services" using the CIPPA Model was 90/89, which was higher than the specified criterion of 80/80, and aligned with the research hypothesis.
2. The post-test learning achievement scores were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level, which supported the research hypothesis.
3. The students' overall satisfaction toward the learning management using the CIPPA Model was at a high level ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.80), which also aligned with the research hypothesis.

Keywords : Academic achievement, products and services, CIPPA MODEL

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบัน โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว กระแสโลกาภิวัตน์ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อสังคมในทุกด้าน รวมถึงระบบการศึกษาที่จำเป็นต้องปรับตัวให้ทันกับกระแสโลก เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และรองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง การเสริมสร้างศักยภาพของประเทศไทยและการพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมที่พึงปรารถนา จำเป็นต้องเริ่มจากการพัฒนาคนให้มีความรู้ ความสามารถ ทักษะ เจตคติที่ดี ตลอดจนคุณธรรม จริยธรรม และสุขภาพที่แข็งแรง เพื่อให้สามารถขับเคลื่อนประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น การศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่ง เพราะการศึกษาที่มีคุณภาพจะนำไปสู่การพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ในทุกมิติ

โรงเรียนและสถาบันการศึกษามีบทบาทสำคัญในการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในการจัดการศึกษา เช่น ระบบลงทะเบียนเรียนออนไลน์ ระบบจัดการเรียนการสอนออนไลน์ และระบบแจ้งผลการเรียนทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น สถานการณ์ต่าง ๆ ในปัจจุบันส่งผลให้หน่วยงานทางการศึกษาต้องมีการปรับตัวและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เช่น การปรับปรุงหลักสูตรการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลง เพื่อดึงดูดผู้เรียนให้มีความสนใจศึกษาเล่าเรียนมากขึ้น และเพื่อพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในหลากหลายสาขาอาชีพ ในส่วนของวิชาชีพครูเอง ก็มีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนแนวทางการถ่ายทอดความรู้ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารผ่านเทคโนโลยีได้อย่างสะดวกสบาย เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ซึ่งช่วยให้การค้นคว้าหาความรู้ไม่จำกัดอยู่เพียงในชั้นเรียนหรือห้องสมุดอีกต่อไป การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่โลกต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ข้อมูลข่าวสารมีอยู่รอบตัวและสามารถเข้าถึงได้อย่างง่ายดาย เพียงแค่ปลายนิ้วสัมผัส โลกทั้งใบก็อยู่ในมือเรา แวดวงการศึกษาทั่วโลกได้ก้าวข้ามรูปแบบการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง มาสู่การเรียนรู้ภายใต้กระบวนการที่ทันสมัยใหม่ ประเทศไทยได้เล็งเห็นความสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้เด็กไทยก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นการพัฒนาคุณลักษณะสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ การมีทักษะที่หลากหลาย การมีมุมมองต่อโลกใบนี้ในฐานะ "โลกใบเล็ก" ที่ไร้พรมแดน การมีทักษะทางด้านภาษาเพื่อการสื่อสารและเชื่อมโยงกับสังคมโลก แนวคิดการสอนแบบชิปปา (CIPPA Model) นำแนวคิดทางการศึกษาหลัก 5 ประการ ตามที่ทีศนา แชมมณี (2548: 282) ได้เสนอไว้มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ แนวคิดการสร้างความรู้ แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางชิปปา เน้นให้นักเรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน บุคคลอื่น และสิ่งแวดล้อมรอบตัว ทั้งยังเน้นการใช้ทักษะกระบวนการต่าง ๆ เป็นเครื่องมือในการสร้างองค์ความรู้ พร้อมทั้งส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดความพร้อมในการรับรู้และเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้นำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์หลากหลาย ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้มีความหมาย ลึกซึ้ง และคงทนมากยิ่งขึ้น

จากความสำคัญลักษณะการเรียนรู้และเนื้อหาสาระของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการจัดการเรียนการสอนรูปแบบชิปปา (CIPPA Model) เรื่อง สินค้าและบริการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากนักเรียนจะต้องมีความรู้และเข้าใจในเรื่องของสินค้าและบริการ ความหมายของชื่อสินค้าและบริการ ปัจจัยที่มีผลต่อสินค้าและบริการ ระบุประเภทของสินค้าและบริการ การจำแนกความต้องการของสินค้าและบริการ ซึ่งเป็นความรู้ที่ต่อเนื่องเชื่อมโยงกันและนักเรียนจะต้องสามารถสรุปความรู้พื้นฐานเหล่านี้ให้ได้ก่อนที่จะขยายวงความรู้สู่นามธรรมที่กว้างขึ้นตามศักยภาพของนักเรียนเพื่อเป็นสื่อในการส่งเสริมประสิทธิภาพด้านการเรียนและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งอาจจะทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมที่กระตือรือร้นในการเรียนและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านดินแดง จำนวน 7 คน การวิจัยครั้งนี้ใช้ประชากรทั้งหมด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้วิธีการสอนรูปแบบ CIPPA MODEL ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 7 แผนการเรียนรู้ แผนละ 60 นาที
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบ ปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
3. แบบประเมินความพึงพอใจในวิชาสังคมศึกษา จำนวน 20 ข้อ เป็นข้อคำถามมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับของ ลิเคอร์ท

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

ศึกษาดำรงและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสอนรูปแบบ CIPPA MODEL รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องสินค้าและบริการ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และสื่อการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสอนรูปแบบ CIPPA MODEL ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พร้อมกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจพิจารณา จำนวน 3 ท่าน นำแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผ่านการตรวจพิจารณาแล้วไปจัดพิมพ์ และนำไปทดลองใช้ (Tryout) กับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านดินแดงที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง นำแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มาปรับปรุงแก้ไข และจัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อนำไปทดลองใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านดินแดง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ก่อนการจัดการเรียนรู้เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้วิธีการสอนรูปแบบ CIPPA MODEL สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง แล้วนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาตรวจให้คะแนน โดยใช้เกณฑ์ตอบถูกให้ข้อละ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบหรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือกในข้อเดียวกัน ให้ 0 คะแนน และบันทึกคะแนนเพื่อใช้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้วิธีการสอนรูปแบบ CIPPA MODEL สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง โดยแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 7 แผน จำนวน 7 ชั่วโมง เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเนื้อหาครบแล้ว ให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบคนละชุดกับแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาตรวจให้คะแนน โดยใช้เกณฑ์ตอบถูกให้ข้อละ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบหรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือกในข้อเดียวกันให้ 0 คะแนน และบันทึกคะแนนเพื่อใช้เป็นคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test) และให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจของวิชาสังคมศึกษา นำข้อมูลที่ได้จากการทดลอง ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ เพื่อสรุปผลการทดลองตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้วิธีการสอนรูปแบบ CIPPA MODEL ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตรการหาค่า $E1/E2$
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้วิธีการสอนรูปแบบ CIPPA MODEL ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยค่าสถิติการทดสอบค่าที (t-test dependent samples)
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจ ของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้วิธีการสอนรูปแบบ CIPPA MODEL ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ได้ผลดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบประสิทธิภาพของประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ชุดการเรียนรู้	คะแนน	$\bar{X}$	SD.	ค่าประสิทธิภาพ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)	40	36.27	2.14	90.67
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์(E2)	40	35.65	2.37	89.13

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง ที่ เท่ากับ 90/89 มากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง ได้ผลดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา

(CIPPA Model) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	SD.	t	Sig.
ก่อนเรียน	7	8.14	3.04	4.89	0.00*
หลังเรียน	7	15.14	2.53		

* มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 8.14 คะแนน และ หลังเรียนคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 15.14 คะแนน และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง ได้ผลดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดเรียนการรู้รูปแบบชิปปา (CIPPA Model) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดินแดง

การจัดการเรียนรู้	$\bar{X}$	SD.	แปลผล
1. ครูมีการเตรียมการสอน	4.43	0.79	มาก
2. การจัดบรรยากาศห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอน	4.14	0.90	มาก
3. เนื้อหาที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริง	4.57	0.79	มากที่สุด
4. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน	3.86	0.90	มาก
5. กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนการสอน	4.71	0.76	มากที่สุด
6. ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มและรายบุคคล	4.43	0.79	มาก
7. ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย	4.43	0.79	มาก
8. กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ	4.57	0.79	มากที่สุด
9. ครูให้ออกาสักนักเรียนซักถามปัญหา	4.14	0.90	มาก
10. ครูใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย	4.14	0.90	มาก
11. ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน	4.29	0.95	มาก
12. ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน	4.29	0.95	มาก
13. ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุด อินเทอร์เน็ตหรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆ	4.43	0.79	มาก
14. ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลืออำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม	4.71	0.49	มากที่สุด
15. ครูมีบุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาเหมาะสม	4.14	0.90	มาก
16. ครูเข้าสอนและออกตรงเวลา	4.86	0.38	มากที่สุด
17. นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้า	4.43	0.79	มาก
18. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน	3.86	0.90	มาก
19. ครูประเมินผลอย่างยุติธรรม	4.00	0.82	มาก
20. นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข	4.29	0.76	มาก
รวม	4.34	0.80	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า การวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดเรียนการรู้รูปแบบชิปปา (CIPPA Model) พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.80) ซึ่งเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยดังนี้ ครูเข้าสอนและออกตรงเวลา มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38) รองลงมา คือ กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนการสอน มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.76) ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.49) เนื้อหาที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริง มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.79) และ กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.79)ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องสินค้าและบริการโดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปา (CIPPA Model) มีค่าเท่ากับ 90/89 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถใช้จัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีความเหมาะสมทั้งในด้านการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ และสามารถทำกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องและมีคุณภาพ ทั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดของรูปแบบการเรียนรู้แบบ CIPPA ซึ่งเน้นการสร้างความเข้าใจ (C: Construct) การมีส่วนร่วมของผู้เรียน (I: Integrate, P: Participate) การนำไปใช้ (P: Practice) และการประเมินตนเอง (A: Apply, Assess) ส่งผลให้ผู้เรียนมีโอกาสมือปฏิบัติจริง และเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ของตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของสุพัฒน์ ฉัตรธรรมนารถ (2562) การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา เรื่อง การปฏิบัติตนเป็นชาวพุทธที่ดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า (1) ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แผนพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียน กับหลังเรียน มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 76.03/80.12 สอดคล้องกับพรพิทักษ์ หมู่ห้วน (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์เรื่องเงิน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 81.43/82.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (75/75) ค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ มีค่าเท่ากับ 0.6419 คิดเป็นร้อยละ 64.19 สอดคล้องกับชมัญพร โคตรูณิน (2562) การพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา เรื่อง สิทธิหน้าที่ความเป็นพลเมืองดี ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า (1) การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา เรื่อง สิทธิหน้าที่ความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.14/80.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปา (CIPPA Model) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบชิปปามีผลต่อการพัฒนาความรู้และความเข้าใจของนักเรียนในเรื่องสินค้าและบริการอย่างชัดเจน สะท้อนถึงประสิทธิผลของการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเอื้อต่อการพัฒนาทักษะด้านการคิดและการใช้ความรู้ในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ งามตา พุ่งยอ (2564) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องอุปสงค์และอุปทานโดยใช้หลักการจัดการ

เรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA Model) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนหาดใหญ่พิทยาคม อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ ก่อนเรียนด้วยหลักการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA Model) นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้คะแนน 8 คะแนน ต่ำสุด 1 คะแนน คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) 4.06 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 1.84 และหลังเรียนด้วยหลักการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA Model) นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 11 คะแนน คะแนนต่ำสุด 7 คะแนน คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) 9.25 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 1.13 แสดงให้เห็นว่าหลังเรียนด้วยหลักการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA Model) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับรสิรินทร์ อธิธรรมสรณ์ (2565) การศึกษาผลสัมฤทธิ์การสอนสังคมศึกษาด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาตามหลักสังคหวัตถุ ๔ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ การวิจัยเรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์การสอนสังคมศึกษาด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาตามหลักสังคหวัตถุ ๔ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” ผลการศึกษาวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังใช้ชุดการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาตามหลักสังคหวัตถุ ๔ เรื่อง สิทธิมนุษยชน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวัดท่าเรือตำบลแกลง อำเภอเมืองระยอง จังหวัดระยอง พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนมีอัตราสูงขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) ก่อนการใช้ เท่ากับ ๑๕ หลังการใช้ เท่ากับ ๒๖ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ค่า $p < 0.05$ พบว่าสูงกว่าเกณฑ์ที่คาดหวังไว้ สอดคล้องกับสุพรรณ ฉัตรธรรมนารถ (2562) การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา เรื่อง การปฏิบัติตนเป็นชาวพุทธที่ดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา เรื่อง การปฏิบัติตนเป็นชาวพุทธที่ดี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับพรพิทักษ์ หมู่หวนา (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์เรื่องเงิน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 สอดคล้องกับชมัญพร โคตรูฉิน (2562) การพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา เรื่อง สิทธิหน้าที่ความเป็นพลเมืองดี ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา เรื่อง สิทธิหน้าที่ความเป็นพลเมืองดี ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชิปปา (CIPPA Model) มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนในรูปแบบนี้ ทั้งในด้านเนื้อหาการเรียนรู้ วิธีการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วม สนุก และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้อีกขึ้น ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญสามารถส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนและส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทางบวก สอดคล้องกับงานวิจัยของรสิรินทร์ อธิธรรมสรณ์ (2565) การศึกษาผลสัมฤทธิ์การสอนสังคมศึกษาด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาตามหลักสังคหวัตถุ ๔ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ผลการศึกษาวินิจฉัยพบว่า ผลการศึกษาแบบสอบถามการปฏิบัติตามหลักธรรมสังคหวัตถุ ๔ ของนักเรียนต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา ในการเรียนสาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เรื่อง สิทธิมนุษยชน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวัดท่าเรือ ตำบลแกลง อำเภอเมืองระยอง จังหวัดระยอง พบว่า อยู่ในเกณฑ์ที่โดยรวมแล้วนักเรียนสามารถปฏิบัติตามหลักธรรมสังคหวัตถุ ๔ ในระดับบอ สอดคล้องกับสุพรรณ ฉัตรธรรมนารถ (2562) การพัฒนากิจกรรมการ

จัดการเรียนรู้แบบซิปปา เรื่อง การปฏิบัติตนเป็นชาวพุทธที่ดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา เรื่อง การปฏิบัติตนเป็นชาวพุทธที่ดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับพรสุตา แสนพรมมา (2565) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเลือกซื้อสินค้าและบริการโดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา(CIPPA Model) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโนนสวรรค์ชัยมงคล การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเลือกซื้อสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา(CIPPA Model) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโนนสวรรค์ชัยมงคล ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เข้ารับการทดลองมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา(CIPPA Model) โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก และรายด้านอยู่ในระดับเห็นด้วยมากทุกด้าน สอดคล้องกับพรพิทักษ์ หมู่ห้วน (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์เรื่องเงิน ส สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา เรื่องเงินโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ ชัมณพร โคตรอุณ (2562) การพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา เรื่อง สิทธิหน้าที่ความเป็นพลเมืองดี ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา เรื่อง สิทธิหน้าที่ความเป็นพลเมืองดี ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จากผลการวิจัยทั้งหมดข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในเรื่องสินค้าและบริการ ทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในสาระอื่น ๆ ได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA Model) ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ หรือหัวข้ออื่น ๆ ที่มีเนื้อหาใกล้เคียง เพราะจากผลการวิจัยพบว่าเป็นรูปแบบที่ช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปราย และการนำเสนอ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน และเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน

1.3 ควรใช้สื่อและเทคนิคที่หลากหลายในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับรูปแบบซิปปา เช่น เกมการเรียนรู้แบบฝึกหัดออนไลน์ หรือกิจกรรมเชิงปฏิบัติ เพื่อกระตุ้นความสนใจและเพิ่มความสุขสนุกสนานให้กับผู้เรียน

1.4 ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนประเมินตนเองหลังจากกิจกรรมแต่ละขั้นตอน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุมมากขึ้น เช่น นักเรียนจากโรงเรียนอื่น หรือระดับชั้นอื่น เพื่อให้สามารถเปรียบเทียบและสรุปผลได้กว้างขวางยิ่งขึ้น

2.2 ควรศึกษาผลระยะยาวของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หรือทักษะที่นักเรียนได้รับมีความยั่งยืนเพียงใด

2.3 ควรเพิ่มการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ เช่น การสัมภาษณ์หรือการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ลึกซึ้งและสามารถวิเคราะห์ความเข้าใจหรือทัศนคติที่แท้จริงของผู้เรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.4 ควรศึกษาเปรียบเทียบระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบซิปปากับรูปแบบอื่น ๆ เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ หรือแบบใช้เทคโนโลยี เพื่อให้ได้ข้อสรุปเชิงเปรียบเทียบที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนานวัตกรรมการสอน

เอกสารอ้างอิง

- งามตา พุ่งยอ. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องอุปสงค์และอุปทาน โดยใช้หลักการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา (CIPPA Model). วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- ชมัญพร โคตรนิน. (2562). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา เรื่อง สิทธิหน้าที่ความเป็นพลเมืองดี ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- ทิตนา แคมมณี. (2548). ศาสตร์ของการสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 7). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรพิทักษ์ หมู่หวนา. (2561). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์เรื่อง เงิน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พรสุดา แสงพรมมา. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเลือกซื้อสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโนนสวรรค์ชัยมงคล. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ.
- รัสรินทร์ อธิธรรมสรณ์. (2565). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การสอนสังคมศึกษาด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา ตามหลักสังคหวัตถุ 4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- สุพัฒน์ ฉัตรธรรมนารถ. (2562). การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา เรื่อง การปฏิบัติตนเป็นชาวพุทธที่ดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.



วารสารสหวิทยาการศึกษาและพัฒนาสังคม
(Interdisciplinary Journal of Education and Social Development)

ปีที่ 1 ฉบับที่ 4 กรกฎาคม - สิงหาคม 2568

<https://so14.tci-thaijo.org/index.php/Interdisciplinary>