BSRU มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
FACULTY OF MANAGEMENT SCIENCE
ITmc Journal of Innovation Technology Management Communication

วารสารนวัตกรรมการบริหารการจัดการและการสื่อสาร

JOURNAL OF INNOVATION TECHNOLOGY MANAGEMENT COMMUNICATION

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2
พฤษภาคม - สิงหาคม 2568

https://so14.tci-thaijo.org/index.php/itmc
ISSN: 3057-1081 (online)

วารสารนวัตกรรมการบริหารการจัดการและการสื่อสาร
Innovation Technology Management Communication (ITMC)
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2

เผยแพร่โดย
คณะวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

คณะวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
1061 ซอยอิสรภาพ 15 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี เขตธนบุรี กรุงเทพฯ 10600
Tel. 02-473-7000 ต่อ 4000, 4001 และ4002
Email: itmc@bsru.ac.th

วารสาร นวัตกรรมการบริหารการจัดการและการสื่อสาร

คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

เกี่ยวกับเรา

วารสารนวัตกรรมการบริหารการจัดการและการสื่อสาร Innovation Technology Management Communication (ITMC) คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มีกำหนดเผยแพร่ปีละ 3 ฉบับ วารสารมีการเผยแพร่ในช่องทางออนไลน์เพียงช่องทางเดียวผ่านระบบ ThaiJO

วัตถุประสงค์

1. ส่งเสริมการวิจัยและพัฒนา สนับสนุนการทำงานวิจัยและพัฒนาในด้านนวัตกรรมทางเทคโนโลยี การบริหารการจัดการและการสื่อสาร เพื่อเสริมสร้างความรู้และนวัตกรรมในสาขาต่าง ๆ

2. เพื่อเป็นศูนย์กลางแลกเปลี่ยนความรู้ ส่งเสริมและสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมในการบริหารการจัดการและการสื่อสาร ตลอดจนเทคนิคการวิจัยใหม่ ๆ ทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์ระหว่างนักวิจัยและผู้ที่สนใจในสาขาที่เกี่ยวข้อง ได้สร้างผลงานทางวิชาการที่เป็นวิทยาการใหม่ ๆ อันเป็นประโยชน์ต่อสังคม

3. สนับสนุนการสร้างนวัตกรรมทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี การบริหารการจัดการและการสื่อสาร

4. เผยแพร่ความรู้ สนับสนุนการเผยแพร่ความรู้ทางวิชาการผ่านทางบทความที่มีคุณภาพและนวัตกรรมในด้านการบริหารการจัดการและการสื่อสาร

ขอบเขตเนื้อหาการตีพิมพ์ (Scope)

เพื่อเผยแพร่บทความวิจัย (Research Article) และบทความวิชาการ (Academic Article) ที่มีคุณภาพด้านสังคมศาสตร์ ได้แก่ บริหารธุรกิจ ศิลปศาสตร์ การศึกษา การบัญชี เศรษฐศาสตร์ นิเทศศาสตร์ รัฐศาสตร์ ครุศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ สังคมวิทยา นิติศาสตร์ สังคมสงเคราะห์ สุขศึกษา พาณิชยศาสตร์ พัฒนาชุมชน การเงินการธนาคาร ปรัชญา ภูมิศาสตร์ จิตวิทยา อักษรศาสตร์และสาขาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

ประเภทบทความที่รับ (Types of Article)

วารสารรับตีพิมพ์เผยแพร่บทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ใน 2 ประเภท ได้แก่

1. บทความวิจัย (Research Article)
2. บทความวิชาการ (Academic Article)

กำหนดการเผยแพร่ (Publication Frequency)

วารสารมีกำหนดการเผยแพร่ ปีละ 3 ฉบับ (ราย 4 เดือน) ดังนี้

ฉบับที่ 1 มกราคม-เมษายน (กำหนดออก เมษายน)

ฉบับที่ 2 พฤษภาคม-สิงหาคม (กำหนดออก สิงหาคม)

ฉบับที่ 3 กันยายน-ธันวาคม (กำหนดออก ธันวาคม)

นโยบายการประเมินบทความโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review Policy)

ตั้งแต่ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน 2567) บทความทุกบทความจะได้รับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ที่มีความเชี่ยวชาญตรงตามสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องจำนวน 3 ท่าน ในรูปแบบของการประเมินบทความที่ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เขียนไม่ทราบชื่อและสังกัดของกันและกัน (Double-Blind Peer Review)

นอกจากนี้ ทุกบทความจะได้รับการประเมินโดยคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งเป็นบุคคลภายนอกที่มาจากหลากหลายสถาบันและไม่ตรงกับหน่วยงานต้นสังกัดของเจ้าของบทความ โดยบทความจากบุคลากรภายใน จะได้รับการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกทั้งหมด ส่วนบทความจากบุคลากรภายนอก จะได้รับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกทั้งหมด หรือจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิงห์ สิงห์ขจร, *คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*

กองบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรรพัชญ์ เจียระนานนท์, *คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*
อาจารย์ ดร.คัทลียา ฤกษ์พิไชย, คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
รองศาสตราจารย์ ดร.สุปราณี ศิริสวัสดิ์ชัย, คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
รองศาสตราจารย์ ดร.ธัชพงศ์ เศรษฐบุตร, คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณุศณี มีแก้วกุญชร, คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดรุษ ประดิษฐ์ทรง, คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยวิชญ์ ม่วงหมี, คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพียรพิลาส พิริยาโภคานนท์, คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ศาสตราจารย์ ร.ต.อ.ดร.อนุชา แพ่งเกษร, คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากรวังท่าพระ
รองศาสตราจารย์ ดร.รัตนพล มงคลรัตนาสิทธิ์, คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
รองศาสตราจารย์ ดร.มลินี สมภพเจริญ, คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล
รองศาสตราจารย์ ดร.สมพล ทุ่งหว้า, คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร ปรีชาธรรมวงศ์, คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปัดถา, คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัญญรัตน์ หงส์วรนันท์, คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎา พรหมเวค, คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศาสตรินทร์ ตันสุน, คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง, คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรัชญ์ ครุจิต, คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัณย์ธร ศศิธนากรแก้ว, คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์, คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประสิทธิชัย นรากรณ์, คณบดีคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นวัต เลิศแสวงกิจ, คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชาวลิต อุปฐาก, คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณฐาพัชร วรพงศ์พัชร, คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชมงคลพระนคร
อาจารย์ ดร.หัสพร ทองแดง, สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
อาจารย์ ดร.เมธาวิน สาระยาน, สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสาร คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพล เธียรถาวร, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ ดร.สืบสาย แสงวชิระภิบาล, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ ดร.ยศพร จันทองจีน, วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
อาจารย์ ดร.สุกานดา ถิ่นฐาน, วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล
อาจารย์ ดร อรรถยา สุนทรายน, คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
อาจารย์ ดร.จารุนี อารีรุ่งเรือง, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ ดร.วีรศักดิ์ นาชัยดี, สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
อาจารย์ ดร.ภาวิณี ทองแย้ม, คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีตะวันออก
อาจารย์ ดร.หฤทัย ปัญญาวุธตระกูล, สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
อาจารย์ ดร.ประกาศ ปาวา ทองสว่าง, คณะบริหารธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
อาจารย์ ดร.ชมพู เนื่องจำนงค์, คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัน
ดร.นิยม ไกรปุย, กระทรวงสาธารณสุข
ดร.ญาณวิธ นราแย้ม, บริษัท THE 1 CAMP MARKETING จำกัด
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พัชร์ วรพงศ์พัชร์ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ที่อยู่ติดต่อกองบรรณาธิการวารสาร

ห้องวารสาร ชั้น 2 อาคารเฉลิมพระเกียรติ 60 พรรษา (อาคาร ๗)
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ฝ่ายประสานงานและจัดทำวารสาร
นางสาวจรัสมณี โอวุฒิธรรม <jarasmanee.o@bsru.ac.th>
นายธีรนัย ฉิมพสุทธิ์ <teeranai.c@bsru.ac.th>
ฝ่ายเว็บมาสเตอร์
นายร่มไทร ฉ่ำคล้าม <romsai.ch@bsru.ac.th>

ISSN : 3057-1081 (Online)

สารบัญ

	หน้า
เกี่ยวกับเรา	**ก-ข**
กองบรรณาธิการ	**ค-จ**
สารบัญ	**ฉ-ช**
การรับชมเนื้อหาของผู้ชมในยุคสตรีมมิง *สรรพัชญ์ เจียระนานนท์* *คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*	**ซ-ญ**
สภาพปัจจุบันที่ส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น *สุภาภรณ์ รักษามั่น* *ฉันทนา ปาปัดถา* *คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร*	**1-20**
การจัดการศึกษาที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช *ณัฐพงศ์ พลโคตร* *ฉันทนา ปาปัดถา* *คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร*	***21-43***
ปัญญาประดิษฐ์ในบริบทของธุรกิจ *จิตณรงค์ เอี่ยมสำอางค์* *นิรชา กุลจิตตินภกร* *พรรณมัย พรไชยสุทธิ* *ปิยะพร น้อยเจริญ* *จื่อหลง เฉิง* *วิทยาลัยเทคโนโลยีพณิชยการราชดำเนิน*	**44-64**
ความตระหนักและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออมเงินของนิสิตนักศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร *กมลศักดิ์ วงศ์ศรีแก้ว* *คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี*	***65-82***

การศึกษาการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน ของครูในระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร **83-96**
วิรชา สนนุกิจ
ธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว
ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กับการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 **97-108**
ธารารัตน์ พลพัง
นันทรัตน์ เกียรติศักดิ์โสภณ
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
วิรัช แซ่ฉั่ว
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา โรงเรียนวิชิตสงคราม

หลักเกณฑ์การส่งบทความวิจัยและบทความวิชาการ **109-114**

การรับชมเนื้อหาของผู้ชมในยุคสตรีมมิง

Audience Content Consumption in the Streaming Era

สรรพัชญ์ เจียระนานนท์[1]

Sanpach Jiarananon[1]

[1] คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

Faculty of Management Science, Bansomdejchaopraya Rajabhat University

E-mail: [1]Sanpach.ji@bsru.ac.th

การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของวงการสื่อสารมวลชนไทย คือการเข้าสู่ยุคที่เรียกว่า **Digital disruption** หรือ การเปลี่ยนแปลงที่เป็นผลมาจากเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างรวดเร็วภายในช่วงระยะเวลาอันสั้น ทั้งจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีผ่านผู้ที่มีอำนาจใน การกำหนดนโยบายการเปลี่ยนแปลง เช่น จากรัฐบาล หรือหน่วยงานกำกับดูแลด้านกิจการสื่อสารและโทรคมนาคมที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่ส่งถึงประชาชนในสังคมโดยตรง เช่น การพัฒนาความเร็วของสัญญาณอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ทำให้ประชาชนสามารถติดต่อสื่อสารและเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็วมากยิ่งขึ้น ทำให้พฤติกรรมการเปิดรับสื่อสารมวลชนของประชาชนในสังคมเปลี่ยนแปลงไป ได้รับความสะดวกสบาย และแหล่งข้อมูลที่กว้างมากขึ้น นักสื่อสารมวลชน คนผลิตสื่อต่างๆ หรือที่ในปัจจุบันใช้เรียกว่า คนทำคอนเทนต์ **(Content Creator)** ต่างต้องปรับตัวและเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงในฐานะผู้ส่งสารที่แต่เดิม ช่องทางการสื่อสารจะมีอยู่อย่างจำกัด แต่เมื่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้ช่องทาง หรือในปัจจุบันใช้คำว่า แพลตฟอร์ม **(Platform)** มีหลากหลายช่องทางมากขึ้นบางช่องทางการสื่อสารที่เรียกว่า สื่อดั้งเดิม **(Old Media)** อย่างหนังสือพิมพ์ นิตยสาร กำลังถูกลดบทบาทลงจนแทบจะหายไปจากสังคมไทย เหลือไว้แต่เพียงสื่อที่ปรับตัวเข้ากับช่องทางการนำเสนอใหม่ๆ ได้เท่านั้นที่สามารถอยู่รอดและยังได้รับความสนใจจากประชาชนในสังคม

แพลตฟอร์มใหม่ที่เกิดขึ้นจึงเป็นการผสมผสานระหว่างช่องทางของการรับสื่อและเนื้อหาเข้าด้วยกัน เป็นการโอนย้ายจากช่องทางหนึ่งไปสู่ช่องทางใหม่หรือยังคงเชื่อมโยงกันอยู่บ้าง เช่น การรับชมรายการข่าว ทั้งในรูปแบบรายการข่าวที่นำเสนอบนสื่อสังคมออนไลน์ (เฟซบุ๊กและยูทูป) กับการรับชมรายการข่าวที่นำเสนอคู่ขนานกันไปทั้งสื่อโทรทัศน์และสื่อสังคมออนไลน์ (เฟซบุ๊คและยูทูป) ซึ่งนั่นก็เป็นผลมาจากการเกิดขึ้นของช่องทางที่หลากหลาย ทำให้เกิดการกระจายจำนวนผู้ชม ผู้ชมไม่ได้รับชมเนื้อหาจากหน้าจอเครื่องรับโทรทัศน์แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่สามารถรับชมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์สมาร์ทโฟน หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆที่สามารถเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ต ก็สามารถ

รับชมเนื้อหาต่างๆได้ ทำให้ผู้ผลิตเนื้อหาต้องวิ่งเข้าหาประชาชนหรือผู้บริโภค ผู้ชมอยู่หน้าจอไหนก็ได้ เดี๋ยวผู้ผลิตจะหาหนทางในการตามไปเพื่อนำเสนอเนื้อหาหรือคอนเทนต์ต่างๆให้ได้รับชมนั่นเอง

แพลตฟอร์มที่จะกล่าวถึงนี้จึงเป็นแพลตฟอร์มที่เรียกว่า แพลตฟอร์มออนไลน์ และ การรับชมเนื้อหาประเภทภาพยนตร์ ละครซีรีส์ จะเป็นการรับชมผ่านรูปแบบวิธีการที่เรียกว่า การสตรีมมิง **(Streaming)** ซึ่งแปลให้พอเข้าใจได้อย่างง่าย คือ การส่งข้อมูลประเภทภาพและเสียงผ่านอินเทอร์เน็ตอย่างต่อเนื่อง โดยผู้ชมสามารถรับชมเนื้อหาได้ทันที อย่างเช่น การรับชมภาพยนตร์ ละครซีรีส์ ผ่านเว็บไซต์หรือแอพพลิเคชั่นของ **Netflix** เป็นต้น ซึ่งวิธี การรับชมนี้ค่อยๆเพิ่มจำนวนผู้รับชมมากขึ้นเรื่อยๆ เพราะเป็นช่องทางการรับชมที่สะดวกสบาย ผู้ชมสามารถรับชมเวลาใดก็ได้ เมื่อเนื้อหาหรือคอนเทนต์ภาพยนตร์ ละครซีรีส์นั้นถูกอัพโหลดอยู่ในระบบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

สราวุฒิ ทองศรีคำ (**2564**) ได้ศึกษารูปแบบการรับชมประสบการณ์ในการรับชมภาพยนตร์สตรีมมิง เป็นพฤติกรรมการรับชมที่สอดคล้องกับแนวคิดเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (**Technological Determinism Theory**) ของ **McLuhan** (**1964**) ที่เชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงของตัวสื่อสามารถสร้างผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ต่างๆให้เกิดขึ้นกับผู้รับชมได้ ทั้งในรูปแบบของการรับชมภาพยนตร์ การรับรู้และคุณค่าเชิงประสบการณ์ความบันเทิงที่มีต่อภาพยนตร์ด้วย และทำให้ผู้ผลิตเนื้อหาต้องปรับตัวตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปและพฤติกรรมการรับชมของผู้ชมที่เปลี่ยนแปลงด้วยเช่นกัน

ผู้ชมในยุคสตรีมมิง จึงเป็นผู้ชมที่มีอำนาจในการคัดสรรหรือเลือกสรรเนื้อหาที่สนใจรับชมได้ด้วยตนเอง โดยระบบของแพลตฟอร์มในปัจจุบันมีทั้งในรูปแบบ **Subscription Video On demand (SVOD)** คือ การสมัครเป็นสมาชิกรายเดือนหรือรายปีกับทางแพลตฟอร์ม เพื่อรับชมเนื้อหาที่ต้องการ หรือ **Advertising Video On Demand (AVOD)** คือ การรับชมเนื้อหาที่มีโฆษณาคั่น และ **Transactional On Demand (TVOD)** ซึ่งเป็นการจ่ายเงินเพื่อเช่าหรือซื้อภาพยนตร์ ละครซีรีส์ที่ผู้ชมต้องการรับชม การมีตัวเลือกที่หลากหลายและผู้ประกอบการให้บริการมากมาย เช่น **Netflix iQIYI WeTV Prime Video VIU HBO Max** ฯลฯ ทำให้คอนเทนต์บันเทิงประเภทภาพยนตร์ ซีรีส์ในรูปแบบต่างๆ เติบโต โดยเฉพาะคอนเทนต์ **BL** หรือ **Boy's Love** หรือที่เรียกว่าซีรีส์วาย คอนเทนต์ **GL** หรือ **Girl's Love** ของไทยเติบโตและเป็นคอนเทนต์ส่งออกในระดับต่างประเทศ

การรับชมของผู้ชมในยุคสตรีมมิงจึงเป็นการรับชมได้บ่อยครั้งขึ้น รับชมได้ทุกที่ทุกเวลา สามารถทำกิจกรรมต่างๆ ไปพร้อมกับการรับชมคอนเทนต์ แต่โดยส่วนใหญ่คอนเทนต์ประเภทภาพยนตร์หรือละครซีรีส์ในปัจจุบัน เรียกร้องการรับชมแบบที่ให้ผู้ชมต้องจดจ่อหรือมีสมาธิในการรับชมเนื้อหาคล้ายกับการดูในโรงภาพยนตร์ แต่สิ่งที่แตกต่างอย่างเห็นได้ชัดเจนคือ การแยกตัวรับชมแบบคนเดียวมีจำนวนมากขึ้น เพราะหน้าจอของผู้ชมอาจจะเป็นมือถือ แท็บเล็ต หรือโทรทัศน์ในห้องส่วนตัว โดยอาจมีการรับชมไปด้วยและโต้ตอบปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ทวิตเตอร์หรือ **X** ในปัจจุบัน เป็นต้น

จากอดีตที่ช่องทางสื่อ (**Media Channel**) และผู้ส่งสาร (**Sender**) ตลอดจน เนื้อหา (**Message**) ที่จะมีอิทธิพลต่อผู้รับสาร (**Receiver**) เมื่อยุคสตรีมมิงเข้ามาพร้อมกับเทคโนโลยีทำให้ ผู้รับสาร กลายเป็นผู้มีอิทธิพลมากขึ้น เพราะสามารถเลือกรับชม เนื้อหาจากช่องทางใดก็ได้ ทำให้ผู้ส่งสารหรือผู้ผลิตเนื้อหาหรือคอนเทนต์จึงไม่ใช่ผู้มีอำนาจในการกำหนดเนื้อหาอย่างมากเหมือนในอดีตที่ผ่านมา แต่ผู้ส่งสารต้องศึกษาผู้รับสารมากขึ้น เพื่อให้การสื่อสารระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารหรือผู้ผลิตเนื้อหาหรือคอนเทนต์กับผู้รับชมสามารถเชื่อมต่อติดกันได้

บรรณานุกรม

เฉลิมชาตรี ยุคล, ณพสิทธิ์ เที่ยงธรรม, วิรัตน์ เฮงคงดี, ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล. (18 สิงหาคม 2568). การเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการบริโภคคอนเทนต์ Industry Change: Content Market (Past, Present& Future). *เปิดโลก FAN MEETING และ MERCHANDISE คอนเทนต์วาย.* โครงการฝึกอบรมผู้ประกอบการธุรกิจที่สร้างมูลค่าต่อเนื่องจากซีรีส์วาย “เปิดโลก FAN MEETING และ MERCHANDISE คอนเทนต์วาย”. โรงแรมฮอลิเดย์ อินน์ สุขุมวิท 22 กรุงเทพมหานคร.

สุเทพ เดชะชีพและคณะ. (2567). *วีดีโอสตรีมมิ่ง: การวิเคราะห์กระบวนการสื่อสารของธุรกิจสื่อบันเทิงออนไลน์กับการปลี่ยนแปลงหลังยุคโควิด-19.* วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการสื่อสาร, 23(1), 235-245. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/ISSC/article/view/269532/180530

สราวุฒิ ทองศรีคำ. (2564). ประสบการณ์ความบันเทิงของภาพยนตร์สตรีมมิ่งและการปรับตัวของธุรกิจภาพยนตร์ในประเทศไทย. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต). ศูนย์เรียนรู้และหอสมุด Learning Center and Library. https://libdoc.dpu.ac.th/thesis/Sarawut.Tho.pdf

วารสารนวัตกรรมการบริหารการจัดการและการสื่อสาร Innovation Technology Management Communication (ITMC)
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 ปี 2568

ISSN: 3057-1081 (Online)
ปีที่ 2 ฉบับที่ 2, หน้าที่ 1-20
ลิขสิทธิ์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
พฤษภาคม-สิงหาคม 2568
รับเมื่อวันที่ 11 มิถุนายน 2568/ แก้ไขเมื่อวันที่ 15 สิงหาคม 2568/ อนุมัติเมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2568

สภาพปัจจุบันที่ส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น

Current Situations Affecting Opinions on Using Teaching Media for Short Courses Creating Basic Tailoring Designs

สุภาภรณ์ รักษามั่น[1] และ ฉันทนา ปาปัดถา[2]
Suphaphon Raksamman[1] and Chantana Papadtha[2]

[1,2] คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
[1,2] Faculty of Mass Communication Technology,
Rajamangala University of Technology Phra Nakhon
E-mail: [1]jum122529@gmail.com, [2]chantana.p@rmutp.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาสภาพปัจจุบันของหลักสูตรระยะสั้นการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น (2) ศึกษาความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้นการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น (3) เปรียบเทียบลักษณะประชากรกับความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้นการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นแตกต่างกัน (4) ศึกษาสภาพปัจจุบันส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นซึ่งเป็นการวิจัยเชิงปริมาณโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประชากรที่อาศัยในจังหวัดชุมพร จำนวน 200 คน และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที่การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่า (1) สภาพปัจจุบัน

ของหลักสูตรระยะสั้นการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.91 และ (2) ความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้นการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น พบว่า ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.19 ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า (1) ลักษณะประชากร ได้แก่ การศึกษา อาชีพ และรายได้ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้นแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และเพศ และอายุ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้นไม่แตกต่างกัน (2) สภาพปัจจุบันส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสภาพปัจจุบันที่มีผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นเพิ่มขึ้น .781 หน่วยหรือเพิ่มขึ้นร้อย 78.10

คำสำคัญ: สภาพปัจจุบัน, การใช้สื่อการสอน, การสร้างแบบเสื้อเบื้องต้น

Abstract

The purpose of this research was to (1) study the current state of a short course on basic garment pattern drafting, (2) investigate opinions on the use of instructional media in the course, (3) compare demographic characteristics and their relationship with opinions on media use, and (4) examine how the current situation influences learners' perspectives. This quantitative research employed a questionnaire to collect data from 200 residents in Chumphon Province. Statistical methods used for analysis included frequency, percentage, mean, standard deviation, t-test, ANOVA, and multiple regression. The research findings indicated that (1) the current condition of short courses, creating basic tailoring designs at a high level, with a mean of 3.91, and (2) opinions on the use of instructional media in the short course on basic garment pattern drafting were also at a high level, with a mean of 4.19. Hypothesis testing results showed that (1) Demographic characteristics, including education, occupation, and income, differed and had significant

differences in opinions regarding the use of teaching materials in the short course at the statistical level of .05. However, there were no differences in opinions on the use of teaching materials in the short course based on gender and age. (2) The current situation significantly affected the opinions on the use of teaching materials in the short course on basic pattern making at the statistical level of .05. The current situation that influenced the opinions on the use of teaching materials in the short course on basic pattern making increased by .781 units, or an increase of 78.10%.

Keywords: Current Situation, Use of Teaching Media, Basic Shirt Design Creation

บทนำ

การศึกษาถือเป็นรากฐานที่สำคัญของชีวิต การศึกษาเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ถูกจัดขึ้น เพื่อพัฒนาความเป็นอยู่และคุณภาพชีวิตของประชากรให้สูงขึ้นตามลำดับ การจัดการเรียนการสอนมี องค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการคือ ผู้สอน ผู้เรียน และสื่อการสอน ซึ่งสื่อการสอนถือเป็นมือที่สามของ อาจารย์ ช่วยให้อาจารย์สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การที่จะนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ต้องอาศัยสื่อมาประกอบการเรียนการสอน การเรียนการสอนที่ผ่านมามักใช้อุปกรณ์สื่อการเรียนการสอนแบบธรรมดา เช่น การเขียนบนกระดานดำให้เด็กจดตาม การอ่านให้เด็กจดตามคำบอก เป็นต้น หรือการใช้เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ (Overhead) ในปัจจุบัน ได้มีการนำเอาสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษาเข้ามาใช้ซึ่งมีผลทำให้การจัดการเรียนการสอนเปลี่ยนไปโดยอาศัยสื่อการสอนเข้ามาเป็นตัวกลางที่ทำให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียน ทั้งด้านการพัฒนาความรู้ ความคิด ทักษะ และเจตคติ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน การใช้โปรแกรมที่ช่วยนำเสนองาน (PowerPoint) ประกอบการบรรยาย (กิดานันท์ มลิทอง, 2531) ซึ่งสื่อการสอนถือว่ามีบทบาทสำคัญมากในการจัดการศึกษาทุกระดับเป็นเทคโนโลยีทาง การศึกษาอย่างหนึ่งที่จะช่วยแก้ปัญหาข้อบกพร่องของการเรียนการสอนแบบเก่าๆ ในด้านความชัดเจน ของเนื้อหา ความสนใจต่อการเรียน การตื่นตัวในการแสดงความคิดเห็น

หลักสูตรระยะสั้นเป็นหลักสูตรที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะสามารถปฏิบัติกิจกรรมตอบสนองความต้องการเฉพาะด้านส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตการทำงาน เสริมสร้างคุณค่าเพิ่มให้กับวัยทำงาน แต่ส่วนใหญ่คนที่สนใจในการเรียนหลักสูตรระยะสั้นยังขาดทักษะในการสร้างแบบตัดเย็บเบื้องต้น หลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น พุทธศักราช 2558 เป็นหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นให้สอดคล้องกับ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 (และที่แก้ไขเพิ่มเติม) พระราชบัญญัติการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2551 และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ เป็นไปตามนโยบายรัฐบาล ตลอดจนความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี สภาพเศรฐกิจและสังคม ทั้งในระดับชุมชนท้องถิ่น และระดับชาติเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้อย่างเหมาะสมตามความถนัด ความสนใจและโอกาสของผู้เรียนเป็นการขยายโอกาสทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมการสร้างอาชีพและรายได้ของประชาชนของประเทศการพัฒนาหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้นตามกรอบมาตรฐานหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น พ.ศ. 2553 นี้ดำเนินการโดยหน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เป็นหลักสูตร ที่มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพตามความต้องการของสถานประกอบการและเจ้าของอาชีพ เพื่อให้ผู้ผ่านการ ฝึกอบรมมีสมรรถนะตามที่หลักสูตรกำหนด สามารถนำไปใช้ในการประกอบอาชีพ พัฒนาอาชีพเดิมเป็น อาชีพเสริม เปลี่ยนอาชีพใหม่ และหรือเพื่อการศึกษาต่อ หลักสูตรวิชาชีพระยะสั้นที่ดำเนินการในครั้งนี้ เป็นหลักสูตรที่ใช้ระยะเวลาในการฝึกอบรมตั้งแต่ 6 ชั่วโมงขึ้นไป โดยมีทั้งหลักสูตรที่พัฒนามาจากหลักสูตรเดิมและหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นใหม่ จำนวน 24 สาขาวิชาใน 5 ประเภทวิชา คือ ประเภทวิชา อุตสาหกรรม ประเภทวิชาพาณิชยกรรม ประเภทวิชาศิลปกรรม ประเภทวิชาคหกรรม และ ประเภทวิชา อุตสาหกรรมท่องเที่ยว รวมจำนวนทั้งสิ้น 598 หลักสูตร ทั้งนี้ เพื่อให้สถานศึกษาอาชีวศึกษาได้นำไปใช้ ในการจัดฝึกอบรมวิชาชีพระยะสั้น ตลอดจนใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้นของสถานศึกษาต่อไป ครูผู้สอนจึงได้บูรณาการให้ผู้เรียนสามารถที่จะใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมอย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพโดยได้กำหนดให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสที่ทำได้เพื่อให้ได้ความรู้และมีทักษะเพียงพอ ที่จะใช้เทคโนโลยีเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องและตลอดชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาแห่งชาติ, 2553) การจัดการเรียนการสอน โดยใช้เทคโนโลยีเพื่อกระตุ้นให้เกิดความจดจำและเกิดทักษะการ

เรียนรู้ที่มากขึ้น จำเป็นที่จะต้องอาศัยสื่อที่มีความหลากหลายและความน่าสนใจเพื่อดึงดูดความสนใจให้ผู้เรียนจดจ่อต่อสิ่งที่สนใจ ทำให้เกิดสมาธิในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่าง มีประสิทธิภาพ

จากที่มาและความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยค้นพบว่ามีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัจจุบันส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนอยู่น้อยมาก จึงเป็นเหตุให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะทำการวิจัยในเรื่องนี้เพื่อศึกษาถึงความต้องการใช้สื่อในการสอนของผู้เรียนหลักสูตรระยะสั้น ชัดติดกัน พร้อมทั้งลักษณะของสื่อการสอนในแต่ละประเภทที่ผู้เรียนต้องการ เพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับครู อาจารย์ในการพิจารณา ปรับปรุง แก้ไขการใช้สื่อการสอน และการผลิตสื่อการสอนในห้องเรียนให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น

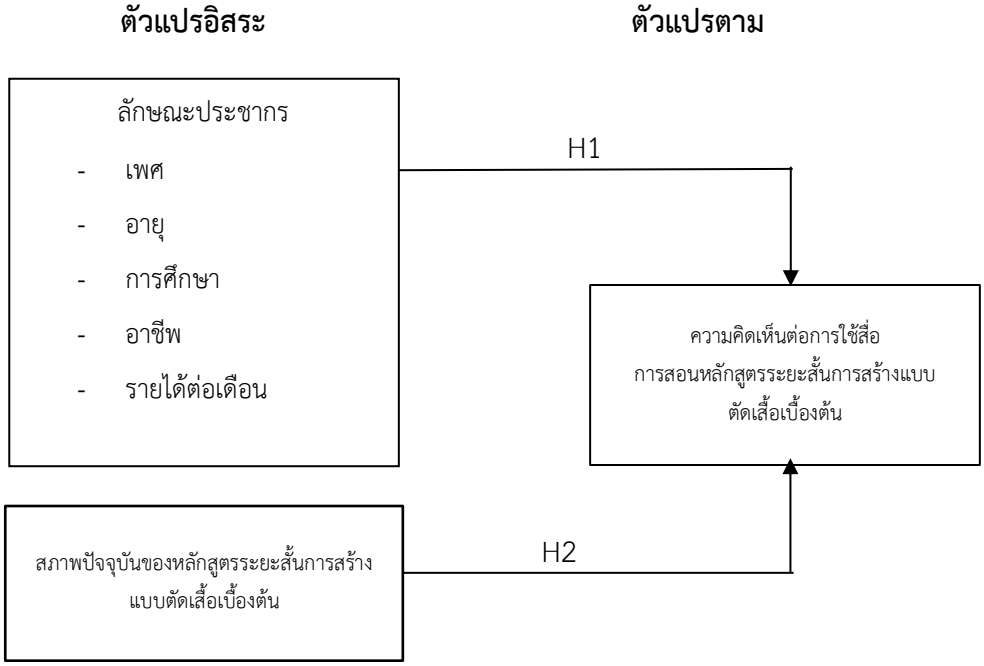
2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น

3) เพื่อเปรียบเทียบลักษณะประชากรกับความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้นการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น

4) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาเรื่อง สภาพปัจจุบันส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นตัวแปรในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับประเภทของสื่อการเรียนการสอน แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการใช้สื่อการสอน และแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับคุณค่าและประโยชน์ของสื่อการเรียนการสอน สามารถกำหนดเป็นกรอบแนวคิดได้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ ประชากรที่อาศัยอยู่ในจังหวัดชุมพรที่มีอายุระหว่าง 35–70 ปี จำนวน 60,270 คน (สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดชุมพร, 2565) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ ประชากรที่อาศัยอยู่ในจังหวัดชุมพร ที่มีอายุระหว่าง 35–70 ปี จำนวน 200 คน โดยมีขั้นตอนการกำหนดกลุ่มตัวอย่างดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดขนาดตัวอย่าง โดยใช้ตารางของ Taro Yamane (1973) กำหนดความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ 95% หรือกำหนดให้มีความคลาดเคลื่อนที่ระดับ .05 หรือ ±5%ทำให้ได้ขนาดตัวอย่างจำนวน 200 คน

ขั้นตอนที่ 2 การเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ ประชากรที่อาศัยอยู่ในจังหวัดชุมพร ที่มีอายุระหว่าง 35–70 ปี และทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยอาศัยความสมัครใจของผู้ให้ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 การสุ่มกลุ่มตัวอย่างประชากรที่มีอายุระหว่าง 35–70 ปี ที่มีพฤติกรรมความต้องการการเรียนระยะสั้น ซึ่งไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน จึงทำการคำนวณขนาดตัวอย่างตามวิธีของ Cochran โดยกำหนดความเชื่อมั่นที่ 95% และความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้นได้ที่ระดับ .05 จากการคำนวณทำให้ได้ขนาดตัวอย่างจำนวน 200 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการแจกแบบสอบถามและแบบสอบถามออนไลน์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ลักษณะเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบสอบถามที่ประกอบด้วยแบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิด โดยแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะประชากร ได้แก่ เพศ และสถานภาพครอบครัว มีลักษณะแบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ซึ่งเป็นข้อมูลระดับนามบัญญัติ (Nominal Scale) ซึ่งเป็นข้อมูลระดับนามบัญญัติ (Nominal Scale) ได้แก่ เพศ และอาชีพ และข้อมูลระดับมาตรอันดับ (Ordinal Scale) ได้แก่ อายุ การศึกษา และรายได้ต่อเดือน

ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบันของหลักสูตรระยะสั้นการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น มีลักษณะแบบสอบถามแบบมาตรอัตราภาคชั้น (Interval Scale) แบ่งออกเป็น 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert Scale) ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นมีลักษณะแบบสอบถามแบบมาตรอัตราภาคชั้น (Interval Scale) แบ่งออกเป็น 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert Scale) ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นเพิ่มเติม มีลักษณะเป็นแบบสอบถามปลายเปิดที่เปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างสามารถแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้

การหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามและหาคุณภาพของแบบสอบถามตามขั้นตอน ดังนี้

1) การหาความตรงเชิงเนื้อหาโดยการประเมินความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย ด้วยการประเมินหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ผลจากการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา พบว่า คำถามทุกข้อมีความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยมีค่าคำนวณระหว่าง 0.50 - 1.00 และ มีข้อเสนอแนะเพื่อการปรับแก้คำถามเพื่อให้คำถามมีความสมบูรณ์มากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับแก้คำถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิก่อนจัดทำเป็นแบบบสอบถามฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปทดลองใช้

2) การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยการนำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปทดลองใช้ (Try Out) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจริง จำนวน 30 คน และเมื่อรวบรวมข้อมูลแล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของชุดแบบสอบถาม โดยกำหนดให้แบบสอบถามทั้งฉบับมีความเชื่อมันที่ 0.80 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น พบว่า แบบสอบถามทั้งฉบับมีความเชื่อมั่นที่ .951ซึ่งถือว่ามีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับ สูงมาก สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างได้ และเมื่อพิจารณาเป็นรายตัวแปร สรุปได้ดังนี้

สภาพปัจจุบันของหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น มีค่าความเชื่อมั่นที่ .889 ซึ่งถือว่ามีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับ สูงมาก

ความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น มีค่าความเชื่อมั่นที่ .955 ซึ่งถือว่ามีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับ สูงมาก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการการแจกแบบสอบถามออนไลน์ โดยมีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1) จัดเตรียมแบบสอบถามออนไลน์ด้วย Google form

2) แจกแบบสอบถามออนไลน์ด้วยวิธีการฝากลิงค์กับประชากรในจังหวัดชุมพร ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่าง 25 กันยายน 2567 – 7 ตุลาคม 2567 โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

3) ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม ให้ได้ครบตามจำนวนที่กำหนดขนาดตัวอย่างไว้ จำนวน 200 ชุด

4) ดาวน์โหลดไฟล์ที่นำไปแปลงค่าและทำการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) การวิเคราะห์ปัจจัยลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ และสถานภาพครอบครัว โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage)

2) การวิเคราะห์สภาพปัจจุบันของหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น และความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้นการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น ด้วยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

ค่าเฉลี่ย	**ความหมาย**
1.00-1.50	น้อยที่สุด
1.51-2.50	น้อย
2.51-3.50	ปานกลาง
3.51-4.50	มาก
4.51-5.00	มากที่สุด

3) การทดสอบสมมติฐาน

3.1) การเปรียบเทียบปัจจัยลักษณะทางประชากรกับสภาพปัจจุบันของหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น สำหรับตัวแปรที่มีตัวแปรย่อย 2 ตัวแปร ได้แก่ เพศ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการทดสอบค่าที (t-test) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และตัวแปรที่มีตัวแปรย่อยมากกว่า 2 ตัวแปร ได้แก่ลักษณะประชากร อายุ การศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่าเอฟ (F-test) ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และทำการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของค่าเฉลี่ยด้วยวิธี LSD ที่ระดับนัยสำคัญ .05

3.2) การวิเคราะห์สภาพปัจจุบันส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น หลักสูตรระยะสั้น ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลการถดถอยเชิงเส้น (Simple Linear Regression) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง สภาพปัจจุบันที่ส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้นการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) ลักษณะประชากร พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 81.00 อายุน้อยกว่าอายุน้อยกว่า 40 ปี ร้อยละ 63.50 ต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 45.00 รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 30.00 ส่วนใหญ่15,001-30,000 บาท ร้อยละ 45.50

2) สภาพปัจจุบันของหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสภาพปัจจุบันที่ส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้นการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น

สภาพปัจจุบันของหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น	ผลประเมินคุณภาพ		
	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
1. ท่านมีความต้องการในการเรียนหลักสูตรระยะสั้นหลักสูตรชุดติดกันมากน้อยเพียงใด	3.73	1.037	มาก
2. ท่านรู้จักร้านตัดเย็บเสื้อผ้าในจังหวัดที่ท่านอาศัยอยู่มากน้อยเพียงใด	3.99	.972	มาก
3. ท่านต้องการเรียนเพื่อเพิ่มทักษะความรู้ด้านการตัดเย็บชุดติดกัน	3.98	.940	มาก
4. เพื่อนำความรู้ที่ได้รับไปประกอบเป็นอาชีพเสริม	3.77	1.026	มาก
5. ร้านตัดเย็บเสื้อผ้าส่วนใหญ่รับงานแล้วทำได้ไม่ตรงกับความต้อง	4.07	.865	มาก
ภาพรวม	3.91	.819	มาก

จากตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสภาพปัจจุบันของหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 3.91 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย พบว่าร้านตัดเย็บเสื้อผ้าส่วนใหญ่รับงานแล้วทำได้ไม่ตรงกับความต้องการมีค่าเฉลี่ย 4.07 รองลงมาคือท่านรู้จักร้านตัดเย็บเสื้อผ้าในจังหวัดที่ท่านอาศัยอยู่มากน้อยเพียงใด มีค่าเฉลี่ย 3.99 ท่านต้องการเรียนเพื่อเพิ่มทักษะความรู้ด้านการตัดเย็บชุดติดกัน มีค่าเฉลี่ย 3.98 เพื่อนำความรู้ที่ได้รับไปประกอบเป็นอาชีพเสริม มีค่าเฉลี่ย 3.77และ ท่านมีความต้องการในการเรียนหลักสูตรระยะสั้นหลักสูตรชุดติดกันมากน้อยเพียงใด มีค่าเฉลี่ย 3.73 ตามลำดับ

3) ความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้นการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น

ความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหรือหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น	ผลประเมินคุณภาพ		
	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
1. เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนที่ยุ่งยากเข้าใจเพิ่มมากขึ้น	4.15	.873	มาก
2. สร้างความสนใจทำให้เกิดความสนุกและไม่รู้สึกเบื่อในเนื้อหาที่เรียน	4.13	.847	มาก
3. เพื่อให้มีความเข้าใจในเนื้อหาที่ตรงกัน	4.19	.839	มาก
4. ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว	4.19	.841	มาก
5. ทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้เป็นรูปธรรม	4.33	.770	มาก
6. เป็นสิ่งที่จำเป็นในการจัดการเรียนการสอน	4.19	.847	มาก
7. เพื่อใช้ทบทวนบทเรียน	4.15	.870	มาก
ภาพรวม	4.19	.693	มาก

จากตารางที่2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นหลักสูตรระยะสั้น พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.19 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย พบว่า ทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้เป็นรูปธรรม มีค่าเฉลี่ย 4.33 รองลงมาคือ เป็นสิ่งที่จำเป็นในการจัดการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ย 4.19 ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว มีค่าเฉลี่ย 4.19 เพื่อให้มีความเข้าใจในเนื้อหาที่ตรงกัน มีค่าเฉลี่ย 4.19 เพื่อใช้ทบทวนบทเรียน มีค่าเฉลี่ย 4.15 เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนที่ยุ่งยากเข้าใจเพิ่มมากขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.15 และสร้างความสนใจทำให้เกิดความสนุกและไม่รู้สึกเบื่อในเนื้อหาที่เรียน มีค่าเฉลี่ย 4.13 ตามลำดับ

4) การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะประชากร ได้แก่ การศึกษา อาชีพ และรายได้ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเพศ และอายุต่างกันมีความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

สมมติฐานที่ 2 สภาพปัจจุบันของหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

ตารางที่ 3 สมการถอยพหุคูณของสภาพปัจจุบันที่ส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้นการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
ความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอน การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น หลักสูตรระยะสั้น	ค่าคงที่ (Constant)	1.070	.130		8.225	.000*
	สภาพปัจจุบันของหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น	.781	.033	.862	23.881	.000*
R = .862[a] R^2= .742 Adj R^2= .74 Std.Error= .3147 F= 570.310 Sig= .000[b]						

จากตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงเส้นอย่างง่ายสภาพปัจจุบันส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมีค่า .862[a] และกำลังสองของค่าสัมพันธ์เชิงเส้นตรงมีค่า .742 แสดง สามารถพยากรณ์สภาพปัจจุบันที่ส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น หลักสูตรระยะสั้นมีค่า .862 และ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อทดสอบนัยสำคัญของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณพบว่าค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงพบว่า สภาพปัจจุบันที่ส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้นการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสภาพปัจจุบันที่มีผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น เพิ่มขึ้น .781 หน่วยหรือเพิ่มขึ้นร้อย 78.10

สรุปผลและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

1) สภาพปัจจุบันของหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น พบว่า ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ร้านตัดเย็บเสื้อผ้าส่วนใหญ่รับงานแล้วทำได้ไม่ตรงกับความต้อง มีค่าเฉลี่ย 4.07

2) ความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นพบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้เป็นรูปธรรม มีค่าเฉลี่ย 4.33

3) ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะประชากร ได้แก่ การศึกษา อาชีพ และรายได้ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเพศ และอายุต่างกันมีความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 สภาพปัจจุบันที่ส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้นการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสภาพปัจจุบันที่มีผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น เพิ่มขึ้น .781 หน่วยหรือเพิ่มขึ้นร้อย 78.10

อภิปรายผล

สภาพปัจจุบันของหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากร้านตัดเย็บเสื้อผ้าส่วนใหญ่รับงานแล้วทำได้ไม่ตรงกับความต้องการ สอดคล้องกับแนวคิดของ Lee และ Chang (2022) ที่พบว่า ตลาดแรงงานมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้บริษัทต่าง ๆ ต้องการคนที่มีทักษะเฉพาะทางซึ่งสามารถเริ่มทำงานได้ทันที หลักสูตรระยะสั้นจึงเป็นทางเลือกที่ดีในการพัฒนาทักษะในระดับมาก และสอดคล้องกับแนวคิดของ Adams และ Chen (2021) ที่พบว่าการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีมีผลต่อการพัฒนาและได้เปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเฉพาะการใช้สื่อออนไลน์และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานของ สุมาลี นิลปัญญา (2563) เรื่อง แนวโน้มความต้องการทักษะการตัด

เย็บในยุคใหม่: การศึกษาเชิงปฏิบัติในภาคธุรกิจ ที่นำเสนอว่า ผู้บริโภคมีความต้องการเสื้อผ้าที่มีดีไซน์เฉพาะและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามแฟชั่นที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ส่งผลให้มีความต้องการหลักสูตรระยะสั้นเพื่อพัฒนาทักษะด้านการตัดเย็บเสื้อผ้า

2) ความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น

การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นพบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม การใช้สื่อการสอนในการเรียนการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้นมีความสำคัญและได้รับการยอมรับในระดับสูงทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาที่ชี้ให้เห็นถึงผลดีต่อการเรียนรู้และความเข้าใจในเนื้อหา ช่วยเพิ่มทักษะและประสิทธิภาพในการเรียนการสอนในสาขานี้ได้อย่างมีนัยสำคัญ สอดคล้องกับแนวคิดของ Khan (2021) ที่กล่าวว่า การเข้าถึงข้อมูลและความรู้จากสื่อการสอนที่หลากหลาย เช่น วิดีโอสอนออนไลน์ เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ และแอปพลิเคชันมือถือ ช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและรวดเร็ว ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับวิจัยของ นุจรี ฮ่องย่อง (2562) เรื่อง การพัฒนาทักษะการวางแบบตัดเสื้อโดยใช้สื่อการสอน ในรายวิชาเสื้อเบื้องต้น รหัสวิชา 1401-1302 ของผู้เรียนหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 พบว่า ความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้นสอดคล้องกัน เนื่องจากสื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้และทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ นรเศรษฐ์ แสงตระการ (2563) ที่ได้ศึกษาผลกระทบของการใช้สื่อการสอนในการเรียนการสอนการตัดเสื้อ โดยพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับสูงต่อการใช้สื่อการสอนต่าง ๆ เช่น วิดีโอ การนำเสนอและตัวอย่างจริงในกระบวนการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังชี้ให้เห็นว่าสื่อการสอนช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเทคนิคการตัดเสื้อเบื้องต้น ทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง การศึกษาของ Johnson และ Peters (2021) ที่ศึกษาการใช้สื่อการสอนในหลักสูตรการตัดเย็บเสื้อผ้าในสหราชอาณาจักร พบว่า การใช้สื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอสอนออนไลน์และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ทางไกล มีผลบวกต่อการพัฒนาทักษะการตัดเย็บของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่เรียนได้ตลอดเวลา และมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่าความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองก็เพิ่มสูงขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ชุติมา แซ่เตียว (2564) เรื่อง ผลกระทบของการขาดแคลนแรงงานในอุตสาหกรรมการตัดเย็บเสื้อผ้า แนวทางการพัฒนาและการฝึกอบรม ใน วารสาร

บริหารธุรกิจ ที่เสนอว่า การเข้าถึงการศึกษาหลักสูตรระยะสั้นมักมีความยืดหยุ่นและเข้าถึงได้ง่ายกว่า ทำให้ผู้สนใจสามารถเรียนรู้ได้โดยไม่ต้องใช้เวลาและทรัพยากรมากนัก

3) ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะประชากร ได้แก่ การศึกษา อาชีพ และรายได้ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่เพศและอายุต่างกันมีความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น ไม่แตกต่างกันผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยด้านการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสื่อการสอน ที่ชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีที่ทันสมัยช่วยให้การสร้างสื่อการสอนมีความหลากหลายและสามารถเข้าถึงได้ง่าย ผู้เรียนจึงสามารถเรียนรู้ได้ในรูปแบบที่เหมาะสมกับตนเอง โดย Adams (2022) ได้นำเสนอไว้ว่า เพศและอายุต่างกันไม่มีผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น อย่างมีนัยสำคัญ ขณะเดียวกัน Nguyen (2022) ได้เสนอว่า แม้ว่าผู้เรียนในกลุ่มอายุและเพศต่างกันจะมีความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน แต่สื่อการสอนที่สามารถรองรับความหลากหลายเหล่านี้จะช่วยให้ทุกคนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างเท่าเทียม

สมมติฐานที่ 2 สภาพปัจจุบันที่ส่งผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสภาพปัจจุบันที่มีผลต่อความคิดเห็นต่อการใช้สื่อการสอนหลักสูตรระยะสั้น การสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น เพิ่มขึ้น .781 หน่วย หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 78.10 เนื่องจากสภาพปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและพฤติกรรมการเรียนรู้ส่งผลต่อความคิดเห็นของผู้เรียนต่อการใช้สื่อการสอนในหลักสูตรดังกล่าวอย่างมีนัยสำคัญ ผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะมองเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนรู้มากขึ้น ทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวคิดของ Miller (2021) ที่กล่าวว่า การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนที่เน้นการลงมือปฏิบัติ เช่น วิดีโอการสอนหรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้อย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับบทความของ Smith และ Brown (2023) เรื่องการสนับสนุนจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่าการมีผู้เชี่ยวชาญมาช่วยในการสอนและการใช้สื่อการ

สอนช่วยเพิ่มความมั่นใจและความเชื่อมั่นในประสิทธิภาพของการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อการใช้สื่อการสอน

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของ อรพรรณ แสงเพชร (2565) ที่วิจัยเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้เรียนต่อการใช้สื่อการสอนในการสร้างแบบตัดเสื้อในประเทศไทย พบว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อการใช้สื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอสอนออนไลน์และสื่อโซเชียลมีเดีย ที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและสะดวกมากขึ้น สภาพการเรียนรู้ที่มีการปรับตัวไปในทิศทางดิจิทัลทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมมากขึ้นในกระบวนการเรียนการสอน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Miller และ Taylor (2020) ที่ศึกษาแนวโน้มการใช้สื่อการสอนในหลักสูตรการตัดเย็บเสื้อผ้าในสหรัฐอเมริกา พบว่า สภาพการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปในช่วงการแพร่ระบาดของ COVID-19 ทำให้การใช้สื่อออนไลน์กลายเป็นที่นิยมอย่างมาก ผู้เรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อการใช้สื่อการสอนออนไลน์ เนื่องจากสามารถเรียนรู้ได้ตามความสะดวกของตนเอง อีกทั้งยังพบว่าการเข้าถึงข้อมูลและการเรียนรู้ผ่านสื่อที่หลากหลายช่วยเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

ข้อจำกัดของผลวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดที่ควรพิจารณา ได้แก่ ข้อจำกัดด้านกลุ่มตัวอย่างซึ่งเก็บข้อมูลเฉพาะในจังหวัดชุมพร อาจไม่สามารถสะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียนหลักสูตรระยะสั้นในพื้นที่อื่นได้อย่างครอบคลุม นอกจากนี้ ข้อมูลที่เก็บรวบรวมโดยใช้แบบสอบถามซึ่งเป็นการประเมินตนเองของผู้ตอบแบบสอบถาม อาจมีอคติจากการรับรู้หรือความเข้าใจส่วนบุคคล อีกทั้งการศึกษานี้ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณเพียงรูปแบบเดียว จึงอาจยังไม่สามารถอธิบายเจตคติหรือแรงจูงใจเชิงลึกได้อย่างครบถ้วน ดังนั้นในการวิจัยครั้งถัดไป ควรพิจารณาการใช้วิธีการเชิงคุณภาพเพิ่มเติม เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อให้เข้าใจบริบทการใช้สื่อการสอนและปัจจัยเชิงจิตวิทยาได้อย่างละเอียดมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยเพื่อนำไปใช้ประโยชน์

จากผลการวิจัยสามารถนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางเพื่อดำเนินการด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. การออกแบบหลักสูตรที่ยืดหยุ่น โดยสร้างหลักสูตรที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการของผู้เรียน อาจมีการจัดแบ่งเนื้อหาเป็นบทเรียนย่อยๆ ที่เหมาะสมกับเวลาที่จำกัด

2. การใช้เทคโนโลยี นำเทคโนโลยีเข้ามาช่วย เช่น วิดีโอสอนออนไลน์ หรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลา

3. การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ โดยจัดให้มีการฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง

4. ปรับปรุงเนื้อหาหลักสูตรให้ทันสมัยและตอบสนองต่อแนวโน้มแฟชั่น รวมถึงการใช้เทคนิคและเครื่องมือใหม่ ๆ ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน

5. ใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน นำเสนอการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์หรือวิดีโอ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ตามสะดวกและลดค่าใช้จ่ายในการเดินทาง

6. การสร้างเครือข่ายผู้เรียน เพื่อให้สามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์และเรียนรู้ร่วมกัน

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

- ควรศึกษาเกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรมที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนหลักสูตรระยะสั้นเรื่องอื่น ๆ
- ควรมีการศึกษาเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบอื่น ๆ มาใช้ในการปรับความรู้พื้นฐานครั้งต่อไป
- ควรทำแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนต่อการเรียนโดยใช้สื่อการสอน

เอกสารอ้างอิง

กิดานันท์ มลิทอง. (2531). *เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชุติมา แซ่เตียว. (2564). ผลกระทบของการขาดแคลนแรงงานในอุตสาหกรรมการตัดเย็บเสื้อผ้า: แนวทางการพัฒนาและการฝึกอบรม. *วารสารบริหารธุรกิจ,* 22(3), 34–48.

นรเศรษฐ์ แสงตระการ. (2563). ผลกระทบของการใช้สื่อการสอนต่อการเรียนรู้การตัดเสื้อในหลักสูตรระยะสั้น. *วารสารการศึกษานอกระบบ,* 9(2), 56–70.

นุจรี ฮ่องย่อง. (2562). *การพัฒนาทักษะการวางแบบตัดเสื้อโดยใช้สื่อการสอน ในรายวิชาเสื้อเบื้องต้น รหัสวิชา 1401-1302 ของผู้เรียนหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562.* [รายงานการวิจัยที่มิได้ตีพิมพ์].

ประเสริฐ ลิ้นฤๅษี. (2564). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อวิดีโอช่วยสอนเรื่องการกำเนิดและพัฒนาแหล่งปิโตรเลียม สำหรับนักศึกษาสาขางานยานยนต์.* สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2565.

ภคณัฏฐ์ บุญถนอม. (2553). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีเศรษฐบุตรบำเพ็ญ.* [รายงานการวิจัยที่มิได้ตีพิมพ์].

วลัยนุช สกุลนุ้ย. (2556). ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้สื่อการสอนตามความคิดเห็นของครูจากวิทยาลัยราชพฤกษ์ นนทบุรี. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2565 จาก วิทยาลัยราชพฤกษ์.

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาแห่งชาติ. (2553). *หลักสูตรระยะสั้นอาชีวศึกษา.* สืบค้นจาก http://ctc-chontech.chontech.ac.th/files/19090812 125728718 _19110 60220211.pdf

สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดชุมพร. (2565). *รายงานประจำปี จังหวัดชุมพร.* สืบค้นจาก http://www.cmpo.moph.go.th/cmpo/index.php/2021-08-16-04-02-53/1545-2023-03-02-02-44-09

สุมาลี นิลปัญญา. (2563). แนวโน้มความต้องการทักษะการตัดเย็บในยุคใหม่: การศึกษาเชิงปฏิบัติในภาคธุรกิจ. *วารสารการศึกษาด้านอาชีพและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์,* 15(2), 112–126.

อรพรรณ แสงเพชร. (2565). ผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนการสอนการสร้างแบบตัดเสื้อเบื้องต้น. *วารสารการศึกษาครูและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์,* 12(1), 45–58.

Adams, R., & Chen, L. (2021). The impact of technology on short-term education programs: Trends and implications. *Journal of Educational Technology, 18*(2), 45–60.

Huang, J. (2023). Impact of quality instructional media on student learning outcomes. *International Journal of Education Research, 29*(1), 45–60.

Johnson, L., & Peters, R. (2021). The impact of digital teaching resources on learning outcomes in sewing courses. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education, 14*(1), 15–25.

Jones, A. (2022). Practical learning in short courses: Enhancing skills through active participation. *Journal of Vocational Education, 33*(2), 75–90.

Lee, S., & Chang, H. (2022). Skills development in the post-pandemic world: The rise of short courses. *International Journal of Vocational Education and Training, 45*(2), 98–113.

Miller, A. (2021). Hands-on learning: The role of practical experiences in education. *International Journal of Vocational Education and Training, 45*(3), 112–126.

Miller, S., & Taylor, K. (2020). The shift to online learning in fashion education during COVID-19: Impacts and responses. *Journal of Fashion Marketing and Management, 24*(3), 403–415.

Nguyen, T. (2022). Diverse learning preferences: Bridging the gap between age and gender in education. *International Journal of Educational Research, 31*(4), 150–165.

Smith, J., & Brown, A. (2023). Expert involvement in instructional design: Impact on student perceptions. *Educational Media International, 60*(1), 85–100.

ISSN: 3057-1081 (Online)
ปีที่ 2 ฉบับที่ 2, หน้าที่ 21-43
ลิขสิทธิ์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
พฤษภาคม-สิงหาคม 2568
รับเมื่อวันที่ 11 มิถุนายน 2568/ แก้ไขเมื่อวันที่ 15 สิงหาคม 2568/ อนุมัติเมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2568

การจัดการศึกษาที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช

Educational Management Influencing the Decision to Study Short-Course Vocational Certificate Programs in Home Economics at Nakhon Si Thammarat Polytechnic College

ณัฐพงศ์ พลโคตร[1] และ ฉันทนา ปาปัดถา[2]
Nattapong Pholkhote[1] , Chantana Papadtha[2]

[1] วิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช
[2] คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
[1] Nakhon Si Thammarat Polytechnic College
[2] Faculty of Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon
E-mail: [1]nattapong-phonc@rmutp.ac.th, [2]chantana.p@rmutp.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาปัจจัยด้านการจัดการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช 2) ศึกษาการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น 3) เปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลกับการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น และ 4) ศึกษาความคิดเห็นต่อการจัดการศึกษาที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้เรียนที่กำลังศึกษาในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช ปีการศึกษา 2567 โดยใช้การคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Krejcie & Morgan กำหนดความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ 95%

หรือกำหนดให้เกิดความคลาดเคลื่อนที่ .05 หรือ ±5% ทำให้ได้ขนาดตัวอย่าง จำนวน 226 คน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบค่าที (t-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) ผลการวิจัยพบว่า 1) ปัจจัยด้านการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรมของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช ภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยอยู่ในระดับมากที่สุด 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการประกอบอาชีพ ด้านภาพลักษณ์ของวิทยาลัย ด้านกิจกรรม 2) การตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราชอยู่ในระดับมาก เมื่อทำการทดสอบสมมติฐาน พบว่า (1) ปัจจัยส่วนบุคคล เพศ อายุ ระดับการศึกษา และสาขาวิชา ต่างกันมีการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรมไม่แตกต่างกัน (2) ปัจจัยด้านการจัดการศึกษาที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 พบว่ามี 3 ปัจจัย ได้แก่ 1) ปัจจัยด้านหลักสูตร มีผลทางบวกต่อการตัดสินใจศึกษาต่อ เพิ่มขึ้น .454 หน่วย หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 52.70 2) ปัจจัยด้านผู้สอน มีผลทางลบต่อการตัดสินใจศึกษา โดยมีผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อลดลง -.781 หน่วย หรือ ลดลงร้อยละ 78.10 และ 3) ปัจจัยด้านภาพลักษณ์ของวิทยาลัยมีผลทางบวกต่อการตัดสินใจศึกษาต่อ โดยมีผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อเพิ่มขึ้น .445 หน่วย หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 44.50

คำสำคัญ: การตัดสินใจ, การศึกษาต่อ, วิชาคหกรรม

Abstract

The objectives of this research are to: 1) study the factors related to the management of short-term vocational certificate courses in home economics at Nakhon Si Thammarat Polytechnic College, 2) examine the decision-making process for continuing education in short-term vocational certificate courses, 3) compare personal factors with the decision to pursue further education in short-term vocational certificate courses, and 4) explore opinions on educational management affecting decisions to study short-term vocational certificate courses. This is a quantitative study using questionnaires to collect data from a sample group of students currently enrolled in the short-term

vocational certificate course in home economics at Nakhon Si Thammarat Polytechnic College for the academic year 2024. The sample size was determined using Krejcie & Morgan's formula, setting a confidence level of 95% and an error margin of ±5%, resulting in a sample size of 226 individuals. The statistics used in the research include mean ($\bar{x}$), standard deviation (S.D.), t-test, one-way ANOVA, and multiple regression analysis. The research findings indicate that: 1) the factors related to the short-term vocational certificate courses in home economics at Nakhon Si Thammarat Polytechnic College are generally at a high level, with the highest levels in three areas: career opportunities, the college's image, and activities; 2) the decision to pursue further education in short-term vocational certificate courses in home economics is at a high level. When Testing the hypotheses, it was found that: (1) personal factors such as gender, age, education level, and field of study do not significantly affect the decision to pursue further education in short-term vocational certificate courses in home economics; (2) educational management factors significantly influence the decision to continue education at the .05 level, with three key factors identified: 1) curriculum factors positively impact the decision to continue education, increasing by .454 units or 52.70%, 2) instructor factors negatively affect the decision to continue education, decreasing by -.781 units or -78.10%, and 3) the college's image positively affects the decision to continue education, increasing by .445 units or 44.50%.

Keywords: Decision-Making, Further Education, Home Economics

บทนำ

การศึกษาเป็นสิ่งสำคัญ อีกทั้งเป็นหัวใจของชาติในการสร้างและพัฒนาคนเพื่อเป็นพลังในอนาคตของประเทศชาติ ปัจจุบันนี้รัฐบาลได้จัดให้มีการปฏิรูปการศึกษาและการเรียนรู้ โดยให้ความสำคัญทั้งการศึกษาในระบบและการศึกษาทางเลือก เพื่อสร้างคุณภาพของคนไทยให้สามารถเรียนรู้และ พัฒนาตนเองให้เต็มตามศักยภาพ ประกอบอาชีพและดำรงชีวิตได้ โดยมีความใฝ่รู้และทักษะที่เหมาะสม เป็นคนดีมีคุณธรรม สร้างเสริมคุณภาพการเรียนรู้ โดยเน้นการเรียนรู้เพื่อสร้างสัมมาอาชีพที่ลดความเหลื่อมล้ำ และพัฒนากำลังคนให้เป็นที่ต้องการเหมาะสมกับพื้นที่ทั้งในด้านการเกษตร อุตสาหกรรมและธุรกิจบริการ (สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2557:6) ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถที่จะเรียนรู้ได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ทั้งนี้โดยมุ่งหวังว่าจะนำไปสู่การพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม เป็นผู้ที่มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข (ธนวรรณ สะอ้าง, 2560) ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เป็นผู้นำในการจัดการศึกษาด้านสายอาชีพ เพื่อเป็นพลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศและภูมิภาค มีภารกิจจัดและส่งเสริมการอาชีวศึกษาและการฝึกอบรมวิชาชีพโดยคำนึงถึงคุณภาพและความเป็นเลิศทางวิชาชีพ มีพันธกิจปัจจุบันหลักสูตรระยะสั้นเป็นหลักสูตรที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะ สามารถปฏิบัติกิจกรรมตอบสนองความต้องการเฉพาะด้าน ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตการทำงาน เสริมสร้างคุณค่าเพิ่มให้กับวัยทำงาน หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น พุทธศักราช 2558 เป็นหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (และที่แก้ไขเพิ่มเติม) พระราชบัญญัติการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2551 และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ เป็นไปตามนโยบายรัฐบาล ตลอดจนความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี สภาพเศรษฐกิจและสังคม ทั้งในระดับชุมชนท้องถิ่นและระดับชาติ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้อย่างเหมาะสมตามความถนัด ความสนใจ และโอกาสของผู้เรียน เป็นการขยายโอกาสทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมการสร้างอาชีพและรายได้ของประชาชนของประเทศ การพัฒนาหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้นตามกรอบมาตรฐานหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น พ.ศ. 2551 นี้ ดำเนินการโดยหน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพตามความต้องการของสถานประกอบการและเจ้าของอาชีพ เพื่อให้

ผู้ผ่านการฝึกอบรมมีสมรรถนะตามที่หลักสูตรกำหนด สามารถนำไปใช้ในการประกอบอาชีพ พัฒนาอาชีพเดิมเป็นอาชีพเสริม เปลี่ยนอาชีพใหม่ และเพื่อการศึกษาต่อ หลักสูตรวิชาชีพระยะสั้นที่ดำเนินการในครั้งนี้เป็นหลักสูตรที่ใช้ระยะเวลาในการฝึกอบรมตั้งแต่ 6 ชั่วโมงขึ้นไป โดยมีทั้งหลักสูตรที่พัฒนามาจากหลักสูตรเดิมและหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นใหม่ จำนวน 24 สาขาวิชา ใน 5 ประเภทวิชา คือ ประเภทวิชาอุตสาหกรรม ประเภทวิชาพาณิชยกรรม ประเภทวิชาศิลปกรรม ประเภทวิชาคหกรรม และประเภทวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว รวมจำนวนทั้งสิ้น 598 หลักสูตร ทั้งนี้ เพื่อให้สถานศึกษาอาชีวศึกษาได้นำไปใช้ในการจัดฝึกอบรมประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ตลอดจนใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้นของสถานศึกษาต่อไป

ครูผู้สอนจึงได้บูรณาการให้ผู้เรียนสามารถที่จะใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมอย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ โดยได้กำหนดให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสที่ทำได้ เพื่อให้ได้ความรู้และมีทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องและตลอดชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาแห่งชาติ, 2553) การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อกระตุ้นให้เกิดความจดจำและเกิดทักษะการเรียนรู้ที่มากขึ้น จำเป็นที่จะต้องอาศัยสื่อที่มีความหลากหลายและความน่าสนใจ เพื่อดึงดูดความสนใจให้ผู้เรียนจดจ่อต่อสิ่งที่เรียน ทำให้เกิดสมาธิในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ภคณัฏฐ์ บุญถนอม, 2553)

วิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช ดำเนินการโดยสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ตั้งอยู่เลขที่ 197 หมู่ 6 ตำบลปากพูน อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช เปิดทำการสอน ครั้งแรกเมื่อปีพ.ศ. 2531 โดยใช้ชื่อว่า โรงเรียนสารพัดช่างนครศรีธรรมราช โดยได้เปิดการเรียนการสอนครั้งแรกใน หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น เมื่อวันที่ 9 กรกฎาคม 2533 โดยใช้พื้นที่ (ชั่วคราว) ภายในโรงเรียนอำมาตย์พิทยานุสรณ์ ซึ่งเป็นโรงเรียนเอกชน ต่อมาในปี พ.ศ. 2535 ได้ย้ายมาอยู่ในสถานที่ปัจจุบัน ในพื้นที่ 11 ไร่2 งาน 2.70 ตารางวา ต่อมาได้รับการยกฐานะเป็นวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราชเมื่อวันที่ 7 มิถุนายน 2535 พร้อมกับวิทยาลัยสารพัดช่างอื่นๆ ทั่วประเทศ ปัจจุบันเปิดสอนตั้งแต่ชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) และหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น

ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอนประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรมวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช จึงมีความสนใจในปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้นของประชาชนในจังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ในเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรประเภทวิชาหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้นของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช ในด้านการเรียน

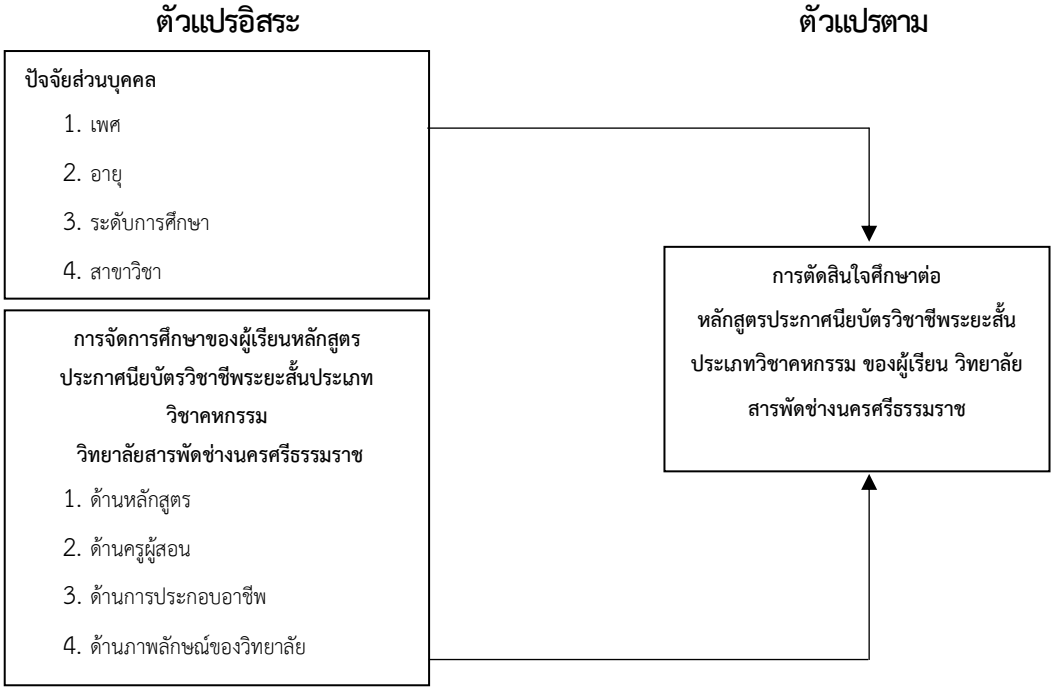
การสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ตลอดจนสถานประกอบการภายใน และตลาดแรงงาน รวมถึงการประกอบอาชีพในลักษณะปฏิบัติ หรือประกอบการอาชีพอิสระต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านการจัดการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช
2. เพื่อศึกษาการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช
3. เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลกับการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช
4. เพื่อศึกษาศึกษาความคิดเห็นต่อการจัดการศึกษาที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช

กรอบแนวความคิด

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ประกอบด้วย ลักษณะประชากร ปัจจัยการจัดการศึกษา 7 ด้าน และการตัดสินใจศึกษาต่อสาขาวิชาคผู้เรียนที่กำลังศึกษาในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ ผู้เรียนที่กำลังศึกษาใน หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชา คหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช ปีการศึกษา 2567 รวมทั้งสิ้น จำนวน 550 คน (วิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช, 2567)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรระยะสั้น ประเภทวิชา คหกรรม วิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช ปีการศึกษา 2567กำหนดขนาดตัวอย่าง โดยใช้การคำนวน การคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Krejcie & Morgan โดยกำหนดความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ 95% หรือกำหนดให้เกิดความคลาดที่ .05 หรือ ±5% ทำให้ได้ขนาดตัวอย่าง จำนวน 226 คน และสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามที่ประกอบด้วยแบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิด โดยแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สาขาวิชาที่เลือกศึกษาต่อ แบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ซึ่งเป็นข้อมูลแบบนามบัญญัติ (Nominal Scale) และข้อมูลแบบมาตราเรียงอันดับ (Ordinal scale)

ตอนที่ 2 ปัจจัยด้านการศึกษา 7 ด้าน มีลักษณะแบบสอบถามแบบมาตรอัตราภาคชั้น (Interval Scale) แบ่งออกเป็น 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert Scale) ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 การตัดสินใจศึกษาต่อ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชา คหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช มีลักษณะแบบสอบถามแบบมาตร อันตรภาคชั้น (Interval Scale) แบ่งออกเป็น 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert Scale) ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นเพิ่มเติม มีลักษณะเป็นแบบสอบถามปลายเปิดที่เปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างสามารถแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้

การหาคุณภาพเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามและหาคุณภาพของแบบสอถบามตามขั้นตอน ดังนี้

1) การหาความตรงเชิงเนื้อหาโดยการประเมินความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย ด้วยการประเมินหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ผลจากการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา พบว่า คำถามทุกข้อมีความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์การ

วิจัย โดยมีค่าคำนวณระหว่าง 0.50 - 1.00 และมีข้อเสนอแนะเพื่อการปรับแก้คำถามเพื่อให้คำถามมีความสมบูรณ์มากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับแก้คำถามตามขอ้เสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิก่อนจัดทำเป็นแบบบสอบถามฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปทดลองใช้

2) การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยการนำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปทดลองใช้ (Try Out) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจริง จำนวน 30 คน และเมื่อรวบรวมข้อมูลแล้วนำมาวิเคราะห์ หาค่าความเชื่อมั่นของชุดแบบสอบถาม โดยกำหนดให้แบบสอบถามทั้งฉบับมีความเชื่อมันที่ 0.80 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น พบว่า แบบสอบถามทั้งฉบับมีความเชื่อมั่นที่ .951 ซึ่งถือว่ามีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูงมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายตัวแปร พบว่า ปัจจัยด้านการจัดการศึกษา 7 ด้าน ภาพรวมมีค่าความเชื่อมั่นที่ 0.990 ซึ่งถือว่ามีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูงมาก และการตัดสินใจศึกษา ในสาขาวิชาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช มีค่าความเชื่อมั่นที่ 0.889 ซึ่งถือว่ามีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับ สูงมาก ดังนั้น สรุปได้ว่าสามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างได้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน มีรายละเอียดดังนี้

1) การวิเคราะห์ลักษณะส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สาขาวิชา โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage)

2) การวิเคราะห์การตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช ด้วยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

ค่าเฉลี่ย	**ความหมาย**
1.00-1.50	น้อยที่สุด
1.51-2.50	น้อย
2.51-3.50	ปานกลาง
3.51-4.50	มาก
4.51-5.00	มากที่สุด

3) การเปรียบเทียบปัจจัยลักษณะทางประชากร กับปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช สำหรับตัวแปรที่มีตัวแปรย่อย 2 ตัวแปร ได้แก่ เพศ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการทดสอบค่าที (t-test) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และตัวแปรที่มีตัวแปรย่อยมากกว่า 2 ตัวแปร ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา และสาขาวิชา ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่าเอฟ (F-test) ด้วยการวิเคราะห์ความ

แปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และทำการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของค่าเฉลี่ยด้วยวิธี LSD ที่ระดับนัยสำคัญ .05

4) การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช ได้แก่ ปัจจัยด้านหลักสูตร ปัจจัยด้านผู้สอน ปัจจัยด้านภาพลักษณ์ของวิทยาลัย และปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม ด้วยการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) แบบปกติ โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ผลการวิจัย

ลักษณะทางประชากร พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 81 มีอายุระหว่าง 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 42 มีตามลำดับ ระดับการศึกษาส่วนใหญ่ อยู่ในระดับระดับต่ำกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 62 ศึกษาอยู่ในสาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ร้อยละ 60

ตารางที่ 1 ปัจจัยด้านการจัดการศึกษา

ปัจจัยด้านการจัดการศึกษา	$\bar{x}$	S.D.	ระดับทัศนคติ
1. ด้านหลักสูตร	**4.41**	**0.50**	**มาก**
- หลักสูตรที่เปิดสอนมีความทันสมัยและเป็นที่นิยมในปัจจุบันนี้	4.31	0.63	มาก
- หลักสูตรที่เปิดสอนตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน	4.38	0.66	มาก
- หลักสูตรที่เปิดสอนเน้นทางด้านสาขาวิชาชีพ	4.48	0.55	มาก
- หลักสูตรที่เปิดสอนมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันมายาวนาน	4.43	0.61	มาก
- มีหลักสูตรให้ผู้เรียนได้เลือกอย่างหลากหลายสาขาอาชีพ	4.46	0.62	มาก
2. ด้านผู้สอน	**4.49**	**0.50**	**มาก**
- ผู้สอนมีชื่อเสียงทางด้านวิชาการ และวิชาชีพเป็นอย่างดี	4.38	0.56	มาก
- ผู้สอนมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชากับผู้เรียน	4.49	0.62	มาก
- ผู้สอนได้พัฒนาความรู้ทักษะใหม่ ๆ เพิ่มพูนความสามารถอยู่เสมอ	4.50	0.64	มาก

ปัจจัยด้านการจัดการศึกษา	$\bar{x}$	S.D.	ระดับทัศนคติ
- ผู้สอนได้ติดตามความรู้ใหม่ ๆ และนำมาประยุกต์ปรับใช้กับการเรียนการสอน	4.59	0.54	มากที่สุด
- ผู้สอนมีความพร้อมด้านวิชาการ เอกสาร ตำรา และคู่มือประกอบการสอน	4.50	0.60	มาก
3. ด้านการประกอบอาชีพ	**4.54**	**0.49**	**มากที่สุด**
- เป็นวิชาชีพที่สังคมยอมรับยกย่องและมีเกียรติในสังคม	4.53	0.55	มากที่สุด
- เป็นวิชาชีพที่เป็นที่ต้องการของตลาดแรงงานและสถาน ประกอบการ	4.55	0.55	มากที่สุด
- เป็นวิชาชีพที่ทำรายได้ดีสร้างฐานะให้มีความมั่นคงในอาชีพ	4.50	0.62	มาก
- เป็นอาชีพที่ต้องอาศัยทักษะความชำนาญและเทคนิคต่าง ๆ เป็นความสามารถเฉพาะทาง	4.59	0.52	มากที่สุด
- เป็นวิชาชีพที่จะต้องมีการพัฒนาให้มีความทันสมัยและทันต่อความต้องการตลาดอยู่เสมอ	4.53	0.64	มากที่สุด
4. ด้านภาพลักษณ์ของวิทยาลัย	**4.52**	**0.51**	**มากที่สุด**
- เป็นสถานศึกษาของรัฐที่มีชื่อเสียงมีความน่าเชื่อถือ และมีผู้เรียนที่จบออกไปปสร้างชื่อเสียงอย่างมากมายเป็นที่ยอมรับของสังคม ตลาดแรงงาน และสถานประกอบการ	4.58	0.55	มาก
- เป็นสถานศึกษาที่เก่าแก่ที่มีความเชี่ยวชาญมีประสบการณ์ในด้านการจัดการเรียนการสอนมาช้านาน	4.53	0.55	มาก
- เป็นสถานศึกษาที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม และมีความใกล้ชิดกับท้องถิ่น	4.49	0.64	มาก
- เป็นสถานศึกษาที่เปิดสอนหลากหลายสาขาวิชาชีพให้เลือกเรียน	4.51	0.57	มากที่สุด
- เป็นสถานศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนที่ดี และมาตรฐานผ่านเกณฑ์การแระเมินมาตรฐานวิชาชีพ	4.50	0.60	มาก
5. ด้านสภาพแวดล้อม	**4.43**	**0.54**	**มาก**
- สถานศึกษาจัดภูมิทัศสภาพแวดล้อมภายในสถานศึกษาที่เป็นระเบียบสวยงาม ร่มรื่น น่าอยู่ น่าเรียน	4.44	0.59	มาก

ปัจจัยด้านการจัดการศึกษา	$\bar{x}$	S.D.	ระดับทัศนคติ
- สถานศึกษาตั้งอยู่ในแห่งชุมชนที่มีความเจริญปลอดภัย และสะดวกต่อการเดินทางมาเรียน	4.48	0.57	มาก
- สถานศึกษามีความพร้อมด้านอาคารละสถานที่ วัสดุครุภัณฑ์ เครื่องมือและเทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนการสอนไว้พร้อม	4.41	0.65	มาก
- สภาพแวดล้อมในห้องเรียนเออำนวยความสะดวกต่อการเรียนการสอนปฏิบัติประเภทวิชาคหกรรม มีแสงสว่างที่เพียงพอ ไม่มีเสียงรบกวน	4.40	0.69	มาก
- สถานศึกษาจัดให้มีการดูแลและมีระบบตรวจสอบเพื่อรักษาความปลอดภัยของสถานศึกษาในการเข้าออกอย่างเป็นระบบด้วยกล้องวงจรปิด และมีจุดคัดกรองป้องกันโรคระบาด	4.43	0.59	มาก
6. ด้านสื่อ วัสดุอุปกรณ์ที่สนับสนุนการสอน	**4.49**	**0.54**	**มาก**
- มีสื่อ วัสดุ และอุปกรณ์ที่สนับสนุนการสอนครบทุกวิชาชีพ	4.49	0.64	มาก
- มีสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่สนับสนุนการสอนที่มีความทันสมัยตรงตามสาขาวิชาชีพ	4.40	0.65	มาก
- มีสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่สนับสนุนการสอนที่มความถูกต้อง และเหมาะสมกับเนื้อหาวิชาชีพ	4.53	0.59	มากที่สุด
- มีสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่สนับสนุนการสอนที่สร้างความสนใจให้กับผู้เรียนได้เกิดการใฝ่เรียนใฝ่รู้ในเรื่องในเรื่องราวที่ต้องการศึกษา	4.51	0.62	มากที่สุด
- มีสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่สนับสนุนการสอนให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และการคิดวิเคราะห์อย่างพอเพียง	4.53	0.59	มากที่สุด
7. ด้านกิจกรรม	**4.52**	**0.50**	**มากที่สุด**
- มีกิจกรรมเสริมหลักสูตรในกรายวิชา เช่น การศึกษานอกสถานที่การสัมมนาวิชาการ การฝึกปฏิบัติติฯ ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม และเพิ่มศักยภาพผู้เรียนในการนำความรู้ทักษะไปประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม	4.54	0.59	มากที่สุด
- มีการสนับสนุน และส่งเสริมการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาอัตลักษณ์ของผู้เรียน (สร้างสรรค์ สามัคคี มีจิตอาสาต่อสังคม)	4.50	0.53	มาก
- มีกิจกรรมการจัดการแข่งขันทักษะวิชาชีพระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค แลระดับชาติ ในประเภทวิชาหลักสูตรระยะสั้น และสาขาวิชาชีพอื่น ๆ	4.51	0.55	มากที่สุด

ปัจจัยด้านการจัดการศึกษา	$\bar{x}$	S.D.	ระดับทัศนคติ
- มีการสนับสนุนและส่งเสริมผู้เรียนในการเข้าร่วมการแข่งขันทักษะวิชาชีพประเภทคหกรรมที่จัดขึ้นทั้งภายในและภายใน และภายนอกสถานศึกษาในการสร้างเสริมทักษะและประสบการณ์ให้กับผู้เรียน	4.55	0.55	มากที่สุด
- มีการสนับสนุนให้ผู้เรียนประเภทวิชาหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น ได้มีศักยภาพในการแสดงผลงานวิชาชีพพร้อมทั้งแนะแนวทางการศึกษาต่อประเภทวิชาชีพคหกรรมทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา	4.50	0.60	มาก
ภาพรวม	**4.49**	**0.47**	**มาก**

จากตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัจจัยด้านการจัดการศึกษา พบว่า ภาพรวมปัจจัยด้านการจัดการศึกษาอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.49 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ามีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านการประกอบอาชีพ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.54 รองลงมาคือ ด้านภาพลักษณ์ของวิทยาลัย และด้านกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากันอยู่ที่ 4.52 ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านหลักสูตร อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.41

ตารางที่ 2 การตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ของผู้เรียนวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช

การตัดสินใจศึกษาต่อ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับทัศนคติ
- เลือกเข้าศึกษาเพราะคิดวาเหมาะสมกับตนเอง	4.36	0.75	มาก
- ต้องการความรู้เพิ่มเติม	4.39	0.70	มาก
- มีรุ่นพี่/ญาติ แนะนำ	4.15	0.84	มาก
- หากจบในหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น จะมีโอกาสในอาชีพมากขึ้น	4.46	0.65	มาก
- เลือกตามประชาสัมพันธ์	4.11	0.75	มาก
- ตัดสินใจด้วยตนเอง	4.53	0.62	มากที่สุด
- เป็นความต้องการของสถานประกอบการ	4.06	1.02	มาก
- ค่าใช้จ่ายถูกกว่าที่อื่น	4.18	0.90	มาก
- สะดวกต่อการเดินทางมาศึกษา	4.34	0.76	มาก
- จะแนะนำให้รุ่นน้อง/เพื่อน/ญาติ มาศึกษา	4.38	0.80	มาก
ภาพรวม	**4.30**	**0.60**	**มาก**

จากตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม พบว่า ภาพรวมการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรมของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราชอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.30 โดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การตัดสินใจด้วยตนเอง อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ หากจบในระดับที่สูงขึ้นจะมีโอกาสในอาชีพมากขึ้น อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากันอยู่ที่ 4.46 ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ เป็นความต้องการของผู้ปกครอง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.06

ผลการทดสอบสมมติฐาน

ผลการทดสอบสมมติฐาน สมมติฐานที่ 1 ลักษณะประชากร มีการตัดสินใจศึกษาต่อสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช แตกต่างกัน พบว่า เพศ อายุ ระดับการศึกษา สาขาวิชา ต่างกันมีการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรมของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช **ไม่แตกต่างกัน**

สมมติฐานที่ 2 ความคิดเห็นต่อการจัดการศึกษาส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช

ตารางที่ 3 สมการถดถอยพหุคูณของความคิดเห็นต่อการจัดการศึกษาส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		β	Std. Error	Beta		
ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อศึกษาต่อหลักสูตรฯ	ค่าคงที่ (Constant)	.601	.439		1.370	.175
	หลักสูตร (Curriculum)	.454	.165	.382	2.754	.007*
	ผู้สอน (Teacher)	-.781	.199	-.656	-3.932	.000*
	การประกอบอาชีพ (Career)	.226	.221	.185	1.021	.311
	ภาพลักษณ์ของวิทยาลัย (Image)	.276	.227	.236	1.215	.228
	สภาพแวดล้อม (Environment)	.445	.190	.402	2.342	.022*

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		β	Std. Error	Beta		
	สื่อ วัสดุอุปกรณ์ (Media equipment)	.116	.206	.105	0.565	.574
	กิจกรรม (Activity)	.097	.255	.081	0.379	.706
R = .773 R^2 = .597 Adjusted R Square = .558 Std. Error of the Estimate = 0.398 F = 15.234 Sig. = .001*						

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณของปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษา ต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช เพื่อหาตัวแปรพยากรณ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช พบว่า มี 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช ได้แก่

1) ปัจจัยด้านหลักสูตร มีผลทางบวกต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อ เพิ่มขึ้น .454 หน่วย หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 52.70

2) ปัจจัยด้านผู้สอน มีผลทางลบต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อทางลบ โดยลดลง -.781 หน่วย หรือ ลดลงร้อยละ -78.10

3) ปัจจัยด้านภาพลักษณ์ของวิทยาลัย มีผลทางบวกต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อ เพิ่มขึ้น .445 หน่วย หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 44.50

จากผลการทดสอบสมมติฐาน ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช สามารถเขียนสมการพยากรณ์ ดังนี้

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ

Y^=.601+.454(Curriculum)−.781(Teacher)+.445(Environment)

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน

Z^=.382(Curriculum)−.656(Teacher)+.402(Environment)

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การจัดการศึกษาที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช ผู้วิจัยดำเนินการอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

การจัดการศึกษาของผู้เรียนวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช ภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการประกอบอาชีพ ด้านภาพลักษณ์ของวิทยาลัย และด้านกิจกรรม และอยู่ในระดับมาก 4 ด้าน ได้แก่ ด้านหลักสูตร ด้านผู้สอน ด้านสภาพแวดล้อม และด้านสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่สนับสนุนการสอน

ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้เรียนให้ความสำคัญต่อการเลือกเรียนตามปัจจัยการจัดการศึกษา หลักสูตรที่เปิดสอนเน้นทางด้านสาขาวิชาชีพ ผู้สอนได้ติดตามความรู้ใหม่ ๆ นำมาประยุกต์ปรับใช้กับการเรียนการสอนเป็นอาชีพที่ต้องอาศัยทักษะความชำนาญและเทคนิคต่าง ๆ เป็นสถานศึกษาของรัฐที่มีชื่อเสียงและมีความน่าเชื่อถือ สถานศึกษาจัดให้มีการดูแลและมีระบบตรวจสอบเพื่อรักษาความปลอดภัย มีสื่อ วัสดุ และอุปกรณ์ที่สนับสนุนการสอนที่มีความทันสมัยตรงตามสาขาวิชาชีพ มีการสนับสนุนและส่งเสริมผู้เรียนในการเข้าร่วมการแข่งขันทักษะวิชาชีพระยะสั้นประเภทคหกรรมที่จัดขึ้นทั้งภายในและภายนอกสอดคล้องกับการศึกษาของ ธนวรรณ สอ้าง (2560) ที่นำเสนอไว้ว่า ผู้เรียนให้ความสำคัญต่อการเลือกเรียนประเภทวิชาคหกรรมในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยอาชีวศึกษาสิงห์บุรี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ประเภทวิชาคหกรรมของผู้เรียนที่กำลังศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และในหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้นของวิทยาลัยอาชีวศึกษาสิงห์บุรี โดยเฉลี่ยด้านหลักสูตรอยู่ในระดับมาก ด้านการประกอบอาชีพ ด้านภาพลักษณ์ ด้านสภาพแวดล้อม ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้านผู้สอน และด้านสื่อวัสดุอุปกรณ์อยู่ในระดับมาก

พชรพงษ์ โพธิ์น้อย (2567) ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าความคิดเห็นเกี่ยวกับการตัดสินใจเลือกเรียนต่อระดับวิชาชีพประเภทวิชาวิทยาลัยอาชีวศึกษาเพชรบุรี ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณาหลายด้าน พบว่าความคิดเห็นเกี่ยวกับการตัดสินใจเรียนต่อระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเพชรบุรี อยู่ในระดับมากทั้งเจ็ดด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากตามลำดับ ได้แก่ ด้านการประกอบอาชีพ ด้านภาพลักษณ์วิทยาลัย และด้านสภาพแวดล้อมของวิทยาลัย การตัดสินใจศึกษาต่อ

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรมของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายความคิดแล้วพบว่าตัดสินใจด้วยตนเอง หากจบในระดับที่สูงขึ้นจะมีโอกาสในอาชีพมากขึ้น ต้องการความรู้เพิ่มเติมจะแนะนำให้รุ่นน้อง เพื่อน หรือญาติมาศึกษา เลือกเข้าศึกษาในหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้นเพราะคิดว่าเหมาะสมกับตนเอง สะดวกต่อการเดินทางมาศึกษา ค่าใช้จ่ายถูกกว่าที่อื่น มีรุ่นพี่/ญาติแนะนำ เลือกตามการประชาสัมพันธ์ และเป็นความต้องการในการประกอบอาชีพ

ทั้งนี้เนื่องมาจากเป็นความต้องการของผู้เรียน ผู้เรียนมีการตัดสินใจศึกษาต่อด้วยตนเอง มีความพยายามที่จะศึกษาในระดับที่สูงขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ นฤนาฎ สุวรรณ (2559) ที่นำเสนอไว้ว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ประเมินทางเลือกการเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี โดยการเลือกปัจจัยที่สามารถแบ่งชำระเป็นงวด ๆ ได้ และปัจจัยด้านการที่มหาวิทยาลัยมีโปรแกรมวิชาให้เลือกหลายโปรแกรม มีความสำคัญระดับมาก ส่วนปัจจัยด้านค่าใช้จ่ายถูกกว่าที่อื่น มีระดับความสำคัญปานกลาง และพชรพงษ์ โพธิ์น้อย (2567) ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า จากการศึกษาการตัดสินใจเลือกเรียนต่อระดับประกาศนียบัตรวิชา ประเภทวิชาคหกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาเพชรบุรี พบว่า นักเรียนให้ความสำคัญแต่ละด้านในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน อยู่ในระดับมากทั้ง 7 ด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านการประกอบอาชีพ และด้านภาพลักษณ์ของวิทยาลัย ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ ด้านสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่สนับสนุนการสอน

ผลการทดสอบสมมติฐาน

ลักษณะประชากรมีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช พบว่า เพศ อายุ ระดับการศึกษา และสาขาวิชา ต่างกันมีการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรมของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราชไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้เรียนทั้งเพศชายและหญิงมีความสำคัญต่อการเลือกเรียนประเภทวิชาคหกรรมในระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น สอดคล้องกับการศึกษาของ ธนวรรณ สะอ้าง (2560) ที่นำเสนอว่า ผู้เรียนทั้งเพศชายและหญิงมีความสำคัญต่อการเลือกเรียนประเภทวิชาคหกรรมในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และในหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้นของวิทยาลัยอาชีวศึกษาสิงห์บุรี ดังนั้น ครูและผู้เรียนควรให้ความเอาใจใส่ ช่วยเหลือ สนับสนุนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีความเสมอภาคเท่าเทียมกัน

อายุ กับการเลือกเรียนประเภทวิชาคหกรรมในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และในหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น วิทยาลัยอาชีวศึกษาสิงห์บุรี ผลการวิจัยพบว่า อายุของ

ผู้เรียนมีความสัมพันธ์ต่อการเลือกเรียนประเภทวิชาคหกรรมในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และในหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น

ระดับการศึกษา กับการเลือกเรียนประเภทวิชาคหกรรมในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และในหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น วิทยาลัยอาชีวศึกษาสิงห์บุรี ผลการวิจัยพบว่า ระดับการศึกษาของผู้เรียนมีความสัมพันธ์ต่อการเลือกเรียนประเภทวิชาคหกรรมในระดับประกาศนียบัตร และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงอิทธิพล อเนกธนทรัพย์ (2560) ศึกษาเรื่อง เพศกับแรงจูงใจในการเข้าชั้นเรียนประเภทวิชาคหกรรมในระดับต่ำกว่าอุดมศึกษาของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม ผลการวิจัยพบว่า เพศของผู้เรียนมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการเข้าชั้นเรียนประเภทวิชาคหกรรมในระดับต่ำกว่าอุดมศึกษาของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 4 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านการจัดการเรียนการสอน (2) ด้านความภาคภูมิใจในสาขาวิชาชีพที่เรียน (3) ด้านความสัมพันธ์ต่อครูผู้สอน และ (4) ด้านความสัมพันธ์ต่อเพื่อน ยกเว้นด้านสภาพแวดล้อมห้องเรียนที่ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สาขาวิชาที่ศึกษา กับแรงจูงใจในการเข้าชั้นเรียนประเภทวิชาคหกรรมในระดับต่ำกว่าอุดมศึกษาของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม ผลการวิจัยพบว่า สาขาวิชาที่ศึกษาของผู้เรียนมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการเข้าชั้นเรียนประเภทวิชาคหกรรมในระดับต่ำกว่าอุดมศึกษาของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 5 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านการจัดการเรียนการสอน (2) ด้านความภาคภูมิใจในสาขาวิชาชีพที่เรียน (3) ด้านความสัมพันธ์ต่อครูผู้สอน (4) ด้านความสัมพันธ์ต่อเพื่อน และ (5) ด้านสภาพแวดล้อมห้องเรียน

สมมติฐานที่ 2

การจัดการศึกษา ได้แก่ ด้านหลักสูตร ด้านครูผู้สอน ด้านการประกอบอาชีพ ด้านภาพลักษณ์ของวิทยาลัย ด้านสภาพแวดล้อม ด้านสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ที่สนับสนุนการสอน และด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช พบว่ามี 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อ สามารถอภิปรายผลแยกเป็นประเด็นดังนี้

ปัจจัยด้านหลักสูตร มีผลทางบวกต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อเพิ่มขึ้น .454 หน่วย หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 52.70 เนื่องจากหลักสูตรนี้ออกแบบมาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนที่สนใจในวิชาคหกรรมโดยเฉพาะ หลักสูตรมีการปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมคหกรรม ทำให้ผู้เรียนมั่นใจ

ว่าเมื่อจบการศึกษาจะมีทักษะและความรู้ที่จำเป็นสำหรับการทำงานในสายอาชีพได้จริง สอดคล้องกับการศึกษาของ พชรพงษ์ โพธิ์น้อย (2567) ที่ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเลือกเรียนต่อระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชา คหกรรม ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาเพชรบุรี ผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับการตัดสินใจเลือกเรียนต่อในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ “มีหลักสูตรให้เลือกเรียนได้อย่างหลากหลายสาขาอาชีพ” และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ “มีหลักสูตรที่เปิดสอนความทันสมัยและเป็นที่นิยมในปัจจุบัน” แสดงให้เห็นว่าหลักสูตรการศึกษามีความสำคัญต่อการจัดการศึกษาในทุกสาขาวิชาชีพ รวมถึงสาขาคหกรรมที่จะเป็นตัวกำหนดให้ผู้เรียนได้รับความรู้และสามารถนำไปประกอบอาชีพได้

วิศิษฎ์ เสรีรัตน์ (2558) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเรียนสายอาชีพของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาออมสินอุปถัมภ์ พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีอาชีพรับจ้าง ทำสวน กรีดยาง (ร้อยละ 36.6) รองลงมาคืออาชีพค้าขาย/ทำธุรกิจส่วนตัว (ร้อยละ 30.6) ค่าใช้จ่ายในการเรียน ผู้ปกครองยังคงเป็นผู้ส่งเสียหลัก (ร้อยละ 78.6) แต่มีนักศึกษาที่หารายได้เองด้วย (ร้อยละ 10.7) นักเรียนส่วนใหญ่เรียนสาขาการบัญชีและสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ร้อยละ 47.3 และ 41.9 ตามลำดับ) นักศึกษามีผลการเรียนเฉลี่ย 2.89 รายได้ผู้ปกครองเฉลี่ย 16,125 บาทต่อเดือน ค่าใช้จ่ายนักศึกษาประมาณเดือนละ 30,060 บาท ความคาดหวังของนักศึกษามีค่าเฉลี่ยสูงสุดในด้าน “อยากมีอาชีพเป็นของตนเองและต้องการทำงานเมื่อสำเร็จการศึกษาในระดับ ปวช./ปวส.” ซึ่งสามารถเข้าสู่การทำงานได้จริง โดยนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการดำเนินงานของวิทยาลัยในระดับมาก อย่างไรก็ตาม ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุตามสมมติฐานพบว่าปัจจัยด้านภูมิหลังไม่มีความสัมพันธ์เชิงสาเหตุกับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการดำเนินงานของวิทยาลัย แต่ความคาดหวังด้านการเรียนการสอนที่เน้นสมรรถนะมีความสัมพันธ์เชิงสาเหตุกับความพึงพอใจต่อการดำเนินงานของวิทยาลัยอย่างมีนัยสำคัญ

มีผลทางลบต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อลดลง -.781 หน่วย หรือร้อยละ -78.10 เนื่องจากผู้สอนไม่สามารถถ่ายทอดความรู้หรือทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ อาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกไม่มั่นใจในความสามารถที่ได้รับ หรือขาดการมีส่วนร่วมและการสนับสนุนจากผู้สอน อาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกไม่ผูกพัน อีกทั้งไม่เห็นความสำคัญของหลักสูตร การที่ผู้สอนขาดการเตรียมตัวในเรื่องของอุปกรณ์ วัสดุ การสอนที่ไม่เพียงพอ และไม่สามารถสร้างการสื่อสารที่ดี เปิดกว้างกับผู้เรียน อาจส่งผลต่อความเข้าใจ ความสนใจของผู้เรียน และผู้สอนไม่มีประสบการณ์หรือความเชี่ยวชาญในสาขาคหกรรมอย่างเพียงพอ อาจทำให้นักเรียนไม่ได้รับความรู้ที่ครบถ้วนสอดคล้องกับการศึกษาของอิทธิพล (2560) ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการเข้าชั้นเรียน ประเภทวิชาคหกรรมในระดับอุดมศึกษาของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม พบว่า ด้าน

ความสัมพันธ์ต่อครูผู้สอน ความรู้ด้านประเภทวิชาคหกรรมของผู้เรียนมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการเข้าชั้นเรียนประเภทวิชา คหกรรมในระดับต่ำกว่าอุดมศึกษาของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม ด้านความสัมพันธ์ต่อครูผู้สอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 3 รายการ คือ

1. ผู้สอนรับฟังความคิดเห็นของผู้เรียน 2. ผู้สอนมีความห่วงใย เอาใจใส่ และให้เวลากับผู้เรียนเสมอ 3. ผู้สอนติดตามการเรียนของผู้เรียนเท่าเทียมกัน และ นฤนาฏ สุวรรณ (2559) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น จังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่องการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น จังหวัดเชียงใหม่ โดยการศึกษาได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 311 ราย ของนักศึกษามหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2558

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยคิดเป็นร้อยละ 67.8 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 20–22 ปี น้อยกว่า 23 ปี คิดเป็นร้อยละ 52.7 บิดามารดามีอาชีพส่วนใหญ่ค้าขายและอาชีพอิสระ คิดเป็นร้อยละ 57.9 และ 66.2 ตามลำดับ ส่วนรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของบิดามารดาหรือผู้รับผิดชอบค่าเล่าเรียน ส่วนใหญ่อยู่ที่ 10,001–20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 35.0 ภูมิลำเนาของนักศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในจังหวัดเชียงใหม่ คิดเป็นร้อยละ 59.8

ปัจจัยการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี โดยภาพรวมพบว่า ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านกระบวนการให้บริการ ปัจจัยด้านบุคคล ปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาด ปัจจัยด้านสถานที่ และปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ มีผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีในระดับมาก ขณะที่ปัจจัยด้านจิตวิทยา ปัจจัยด้านภาพลักษณ์และการนำเสนอ และปัจจัยด้านราคา มีผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีในระดับปานกลาง สำหรับกระบวนการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี โดยภาพรวมพบว่า ปัจจัยด้านการตระหนักถึงความต้องการเป็นกระบวนการตัดสินใจระดับมาก ปัจ จัยด้านการเสาะแสวงหาข่าวสาร

เป็นกระบวนการตัดสินใจระดับปานกลาง ปัจจัยด้านการประเมินทางเลือก ปัจจัยด้านการตัดสินใจ และปัจจัยด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ เป็นกระบวนการตัดสินใจระดับมาก 3) ปัจจัยด้านภาพลักษณ์ของวิทยาลัยมีผลทางบวกต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรม ของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อเพิ่มขึ้น .445 หน่วย หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 44.50 ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้เรียนมีผลทางบวกกับปัจจัยด้านหลักสูตรและด้านภาพลักษณ์ และมีผลทางลบกับปัจจัยด้านผู้สอน สอดคล้องกับการศึกษาของธนวรรณ สอ้าง (2560) ที่นำเสนอไว้ว่า นักเรียน/นักศึกษาให้ความสำคัญด้านสภาพแวดล้อมของวิทยาลัยอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับด้านอื่น ๆ อีก 4 ด้าน ดังนั้นผู้บริหารควรมีการจัด

สภาพแวดล้อมภายในวิทยาลัยให้สวยงาม ร่มรื่น น่าอยู่ รวมทั้งวิทยาลัยควรตั้งอยู่ในแหล่งชุมชนและสะดวกต่อการเดินทางมาเรียน มีความพร้อมของอาคารและสถานที่ บริเวณสถานที่ภายในวิทยาลัยตลอดจนอาคาร ห้องเรียนมีความสะอาด เรียบร้อย เป็นสัดส่วน ถูกสุขลักษณะ สภาพแวดล้อมในห้องเรียนเอื้ออำนวยต่อการเรียนการสอน เช่น มีแสงสว่างเพียงพอ และไม่มีเสียงรบกวน มีสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ มีบรรยากาศแห่งความอบอุ่นปลอดภัย มีห้องเรียน ห้องปฏิบัติการและอุปกรณ์การเรียนการสอนที่ทันสมัย มีอุปกรณ์การเรียนการสอนและการปฏิบัติการอย่างเพียงพอ และมีสิ่งอำนวยความสะดวกต่อการศึกษา เช่น ห้องสมุดที่มีหนังสือประกอบการเรียนที่ทันสมัย เพื่อเป็นแนวทางในการตัดสินใจที่ดียิ่งขึ้นสำหรับผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อเป็นการสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เรียนได้ตัดสินใจศึกษาต่อที่วิทยาลัยแห่งนี้ และดวงฤทัย แก้วคำ (2559) ศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีของนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตดุสิต

จากการศึกษาพบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 68.25 ภูมิลำเนาอยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ร้อยละ 51.75 ผู้ปกครองประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 36.50 รายได้ของครอบครัว 15,001–30,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 72.50 2) ปัจจัยการสื่อสารการตลาด ปัจจัยทางสังคมมีความสำคัญอยู่ในระดับมาก นักศึกษามีการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่ออยู่ในระดับปานกลาง 3) เพศ ภูมิลำเนา ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพของผู้ปกครอง รายได้ของครอบครัวต่อเดือนต่างกัน มีการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อไม่แตกต่างกัน 4) ปัจจัยการสื่อสารการตลาดส่งผลให้การตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อเพิ่มขึ้น 5) ปัจจัยทางสังคมด้านกลุ่มอ้างอิงและครอบครัวส่งผลให้การตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อเพิ่มขึ้น ทองใหม่ ทองใหม่ (2559) ศึกษาเรื่องความพึงพอใจของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาสุพรรณบุรีในการเรียนสาขางานอาหารและโภชนาการ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนสาขางานอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุพรรณบุรี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านและรายข้อก็อยู่ในระดับมากเช่นกัน ส่วนการเปรียบเทียบระดับความพึงพอใจของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาสุพรรณบุรีในการเรียนสาขางานอาหารและโภชนาการ จำแนกตามเพศ อายุ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว โดยภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่าง ส่วนระดับชั้นปีที่ศึกษาและอาชีพของผู้ปกครอง มีความพึงพอใจในการเรียนสาขางานอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุพรรณบุรี โดยภาพรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

1.ปัจจัยด้านการจัดการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรมของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช พบว่า ปัจจัยด้านการศึกษาที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรมของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

2.การตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรมของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช พบว่าอยู่ในระดับมาก โดยพิจารณาจาก 1) ตัดสินใจด้วยตนเอง 2) หากจบในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้นจะมีโอกาสในอาชีพมากขึ้น 3) ต้องการความรู้เพิ่มเติม 4) จะแนะนำให้รุ่นน้อง/เพื่อน/ญาติมาศึกษา 5) เลือกเข้าศึกษาเพราะคิดว่าเหมาะสมกับตนเอง 6) สะดวกต่อการเดินทางมาศึกษา 7) ค่าใช้จ่ายถูกกว่าที่อื่น 8) มีรุ่นพี่/ญาติแนะนำ 9) เลือกตามประชาสัมพันธ์ 10) เป็นความต้องการของสถานประกอบการ ตามลำดับ

3.ปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า เพศ อายุ ระดับการศึกษา และสาขาวิชา มีการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรมของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราชไม่แตกต่างกัน

4.ปัจจัยการจัดการศึกษาที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรมของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช พบว่ามี 3 ปัจจัย ได้แก่

4.1 ปัจจัยด้านหลักสูตร มีผลทางบวกต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรมของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช

4.2 ปัจจัยด้านผู้สอน มีผลทางลบต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้นประเภทวิชาคหกรรมของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช

4.3 ปัจจัยด้านภาพลักษณ์ของวิทยาลัย มีผลทางบวกต่อการตัดสินใจศึกษาต่อหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพระยะสั้น ประเภทวิชาคหกรรมของวิทยาลัยสารพัดช่างนครศรีธรรมราช

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยด้านผู้สอนมีผลทางลบต่อการตัดสินใจเลือกเรียนของผู้เรียน เนื่องจากผู้สอนมีชื่อเสียงไม่มากพอในสาขาวิชา ดังนั้นทางสาขาวิชาควรมีการเปรียบเทียบหลักสูตรและกระบวนการสอนระหว่างวิทยาลัยในจังหวัด และศึกษาการจัดการเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการศึกษาและการรับสมัครผู้เรียนให้เพิ่มขึ้น ควรศึกษาหลักสูตรและกระบวนการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้นแต่ละสาขา

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

- การศึกษาความต้องการของตลาดแรงงานในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้แน่ใจว่าหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นสอดคล้องกับความต้องการของนายจ้าง และสามารถเพิ่มโอกาสการจ้างงานให้กับผู้สำเร็จการศึกษา
- ศึกษาและเปรียบเทียบหลักสูตรในสถาบันการศึกษาอื่น ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อหาข้อดีและแนวทางปฏิบัติที่ดีในการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรของเรา

- รวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เรียน และผู้สอนเกี่ยวกับหลักสูตร และการจัดการศึกษา เพื่อหาวิธีปรับปรุง และพัฒนาหลักสูตรให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

- วิเคราะห์ว่าเนื้อหาหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นสามารถส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในสาขาคหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ รวมถึงการวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนหลังจบหลักสูตร

เอกสารอ้างอิง

กนกกาญจน์ ศรีสุรินทร์. (2558). ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเรียนสาขาวิศวกรรมอุตสาหการ มหาวิทยาลัยราชธานี. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 6 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม*.

ฉัตรเพ็ชร ชมใจ. (2561). *ปัจจัยในการเลือกเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของนักเรียนโรงเรียนจิตลดา (สายวิชาชีพ)* (วิทยานิพนธ์คหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

ณัชชา สุวรรณวงศ์. (2560). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน นครราชสีมา (ระบบโควตา) ประจำปีการศึกษา 2560*. รายงานการวิจัย งานบริหารงานทั่วไป สำนักงานส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน.

ดวงฤทัย แก้วคำ, & วิมลพรรณ อาภาเวท. (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีของนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตดุสิต. *วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร*, 1(2), 42–49.

ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์. (2560). ครูและนักเรียนในยุคการศึกษาไทย 4.0. สืบค้นจาก http://e-jodil.stou.ac.th (เข้าถึงเมื่อ 16 กุมภาพันธ์ 2561).

ทองใหม่ ทองสุก. (2559). *ความพึงพอใจของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาสุพรรณบุรีในการเรียนสาขางานอาหารและโภชนาการ* (วิทยานิพนธ์คหกรรมศาสตรบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

ธนวรรณ สอ้าง. (2560). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการเลือกเรียนประเภทวิชาคหกรรมในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงของผู้เรียน วิทยาลัยอาชีวศึกษาสิงห์บุรี* (วิทยานิพนธ์คหกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

พชรวรรณ โพธิ์น้อย. (2563). *แนวทางการจัดการศึกษาอาชีวศึกษาในจังหวัดเพชรบุรีเพื่อรองรับนโยบายไทยแลนด์ 4.0* (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.

พชรพงษ์ โพธิ์น้อย. (2567). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเลือกเรียนต่อระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชาคหกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาเพชรบุรี. *วารสารพัฒนาเทคนิคศึกษา*, 36(129), 107–116.

ภคณัฏฐ์ บุญถนอม. (2553). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีเศรษฐบุตรบำเพ็ญ*.

วิทวัส เหล่ามะลอ. (2562). *ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น ประจำปีการศึกษา 2562 โดยผ่านการคัดเลือกด้วยระบบ TCAS*. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สมศรี เพชรโชติ. (2558). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อหลักสูตรคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง. *วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี*, 11(3), 168–184.

อรวรรณ มุงคุณดา. (2558). คุณลักษณะของครูในศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก http://www.gotoknow.org/posts/589305 (เข้าถึงเมื่อ 16 กุมภาพันธ์ 2561).

อิทธิพล อเนกธนทรัพย์. (2560). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการเข้าชั้นเรียนประเภทวิชาคหกรรม ในระดับต่ำกว่าอุดมศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม* (วิทยานิพนธ์คหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

ISSN: 3057-1081 (Online)
ปีที่ 2 ฉบับที่ 2, หน้าที่ 44-64
ลิขสิทธิ์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
พฤษภาคม-สิงหาคม 2568
รับเมื่อวันที่ 11 มิถุนายน 2568/ แก้ไขเมื่อวันที่ 4 สิงหาคม 2568 /อนุมัติเมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2568

ปัญญาประดิษฐ์ในบริบทของธุรกิจ

Artificial Intelligence in the Business Context

จิตณรงค์ เอี่ยมสำอางค์[1] นิรชา กุลจิตตินภกร[2] พรรณมัย พรไชยสุทธิ[3]
ปิยะพร น้อยเจริญ[4] และจื่อหลง เฉิง[5]
Chitnarong Iamsam-ang[1], Niracha Kuljittinapakorn[2], Phannamai Pornchaiyasutthi[3], Piyapohn Noichareon[4], and Zilong Cheng[5]
[1,2,3,4,5] วิทยาลัยเทคโนโลยีพณิชยการราชดำเนิน กรุงเทพมหานคร
E-mail: [1]mkmitlsu@gamil.com, [2]lovepreme10@gmail.com, [3]kendevelop.thai@gmail.com, [4]Piyapohn30@gmail.com, [5]Chengzilong30@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการทบทวนวรรณกรรม (Review Literature) ว่าด้วยการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ในกระบวนการดำเนินธุรกิจ โดยมุ่งวิเคราะห์การนำ AI มาใช้ในหน้าที่หลักต่างๆ ขององค์กร ได้แก่ การตลาด การผลิต การเงิน การบัญชี และการบริหารทรัพยากรมนุษย์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการตัดสินใจและความสามารถในการแข่งขันในยุคดิจิทัล

อย่างไรก็ตาม การนำ AI มาใช้ในบริบททางธุรกิจยังเผชิญกับอุปสรรคที่หลากหลาย โดยเฉพาะในด้านจริยธรรม ความโปร่งใส และระดับความเสี่ยงที่องค์กรต้องจัดการอย่างเหมาะสม บทความนี้จึงรวบรวมข้อมูลจากงานวิจัย กรณีศึกษา และแนวโน้มทางเทคโนโลยี เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงโอกาส ความท้าทาย และข้อเสนอแนะแนวทางการปรับตัวของภาคธุรกิจให้สอดคล้องกับการพัฒนา AI อย่างยั่งยืนในอนาคต

คำสำคัญ: ปัญญาประดิษฐ์; การนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้; บริบทของธุรกิจ

Abstract

This article aims to review the emerging trends in the application of Artificial Intelligence (AI) within business processes, with a focus on analyzing its utilization across various functions, including marketing, production, finance, accounting, and human resource management. As a technology developed to mimic human behavior and cognitive processes, AI has become a crucial tool for enhancing organizational efficiency and performance. However, the adoption of AI in business contexts continues to face several obstacles and challenges, particularly in terms of ethics, transparency, and appropriate risk levels. This article synthesizes and analyzes information from academic literature and case studies to highlight the opportunities, barriers, and future directions of AI integration in driving business transformation in the digital era. The insights derived are intended to benefit executives and researchers interested in organizational behavior and digital strategy development.

Keywords: Artificial Intelligence (AI), Application of Artificial Intelligence, Business Context

บทนำ

ปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence) เป็นเทคโนโลยีที่ได้รับการยอมรับและนำมาใช้อย่างแพร่หลาย และอยู่ในกระแสความนิยม เนื่องจากศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถประยุกต์ใช้ได้ในบริบทที่หลากหลาย (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2565, น.1) ปัญญาประดิษฐ์เป็นสิ่งที่มีการพูดถึงกันมากในโลกปัจจุบัน และเป็นสิ่งที่หลาย ๆ คนเชื่อว่าจะเปลี่ยนแปลงการใช้ชีวิตและระบบเศรษฐกิจของโลก ส่งผลให้แต่ละประเทศเร่งแข่งขันกันเพื่อเป็นผู้นำด้านเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อยกระดับเศรษฐกิจ ความสามารถในการแข่งขัน และการเป็นผู้นำด้านเทคโนโลยี ประเทศไทยเองก็จำเป็นต้องเร่งยกระดับการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์และสร้างระบบแวดล้อมที่เหมาะสม เพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุดจากโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (พัชรพร ลีพิพัฒน์ไพบูลย์ และณัฐพล เลิศเมธาพัฒน์, 2562, น. 4) โดยปัญญาประดิษฐ์ไม่ใช่เฉพาะหุ่นยนต์ที่สามารถเลียนแบบพฤติกรรมมนุษย์ได้เท่านั้น แต่หมายถึงสิ่งประดิษฐ์ที่สามารถคิดและโต้ตอบกับมนุษย์ได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีรูปร่างหรือหน้าตาเหมือนมนุษย์เสมอไป แต่อาจมีฟังก์ชันการทำงานบางอย่างแบบมนุษย์ เช่น การคิดแบบมนุษย์ การพูดคุยแบบมนุษย์ เป็นต้น ซึ่งความสามารถของ AI จะสอดแทรกอยู่ในบริการโดยทั่วไป (ปรีชาพล ชูศร และคณะ, 2562) จากที่กล่าวมา เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์นั้นเป็นเทคโนโลยีเปลี่ยนพลิกโฉมโลกครั้งยิ่งใหญ่อีกครั้ง เทียบเท่ากับยุคเริ่ม

มีอินเทอร์เน็ต โดยธุรกิจที่นำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาปรับใช้จะช่วยเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันเชิงธุรกิจ สำหรับประเทศไทย แม้ว่าปัญญาประดิษฐ์จะช่วยมนุษย์ทำงานได้ดีมีประสิทธิภาพ แต่ยังมีผู้ประกอบการกล้าประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพียง 15.2% ที่เหลือยังลังเลและขาดความพร้อม อย่างไรก็ตาม ในอนาคตองค์กรทางธุรกิจของประเทศไทยก็ยังมีแนวโน้มใช้งานปัญญาประดิษฐ์มากขึ้นถึง 56.6% เพื่อเสริมประสิทธิภาพการผลิตและบริหารจัดการองค์กร (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2567) ดังนั้น ธุรกิจจึงควรทำความเข้าใจและมีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ การนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในบริบทของธุรกิจ ตัวอย่างของธุรกิจการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในงานธุรกิจ และแนวโน้มของปัญญาประดิษฐ์กับบริบทของธุรกิจในอนาคต เพื่อทำให้ธุรกิจเกิดความตระหนักเห็นความสำคัญ และนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ธุรกิจที่มีความประสงค์จะนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพของธุรกิจ ควรมีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ ดังนี้

ความหมาย วรลักษณ์ หิมะกลัส (2566) ได้ให้คำจำกัดความโดยทั่วไปของปัญญาประดิษฐ์ คือ ความสามารถของเครื่องจักรหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการคิด เรียนรู้ ตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาในลักษณะที่คล้ายคลึงกับความฉลาดของมนุษย์ โดยระบบปัญญาถูกออกแบบให้จำลองความอัจฉริยะของมนุษย์และสามารถประมวลผลข้อมูลปริมาณมาก รู้จักตรรกะ และตัดสินใจหรือทำนายข้อมูลตามข้อมูลเหล่านั้น

สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (2566) ได้ให้ความหมาย “ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI) หมายถึง เทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อให้คอมพิวเตอร์มีคุณสมบัติหรือพฤติกรรมใกล้เคียงมนุษย์ เช่น การเรียนรู้ การรับรู้และตอบสนองต่อสภาพแวดล้อม”

อัญชลี เผือกหอม, พงศพัฒน์ ตันติศิวกุล และ ฉัตรชัย อังสุเชษฐานนท์ (2567) ได้ให้ความหมายของปัญญาประดิษฐ์ ดังนี้ “ปัญญาประดิษฐ์ หมายถึง โปรแกรมที่มนุษย์เขียนขึ้น เพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงานเลียนแบบพฤติกรรม และคิดวิเคราะห์ได้แบบมนุษย์ จนถึงการโต้ตอบกับมนุษย์ได้ เป็นปัญญาที่มนุษย์สร้างให้คอมพิวเตอร์ทำงาน ซึ่งเป็นระบบประมวลผลของคอมพิวเตอร์ หุ่นยนต์ เครื่องจักร หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ที่มีการวิเคราะห์เชิงลึกคล้ายความฉลาดของมนุษย์และสามารถก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นการกระทำได้”

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2567) ได้ให้ความหมายของปัญญาประดิษฐ์ ดังนี้ “AI หรือ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ คือเทคโนโลยีที่สามารถเลียนแบบความสามารถของมนุษย์ที่ซับซ้อน สร้างความสามารถให้เครื่องจักรและคอมพิวเตอร์ได้ ไม่ว่าจะเป็นการจดจำ วิเคราะห์ แยกแยะ แก้ปัญหา ให้เหตุผล ตัดสินใจ วางแผน คาดการณ์ สื่อสารกับมนุษย์ ซึ่งในบางกรณีอาจไปถึงขั้นเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทำงานแบบมนุษย์ได้หลายอย่าง และไม่ค่อยเกิดปัญหาเหมือนที่พบจากการทำงานของมนุษย์ เช่น ความผิดพลาดในการทำงาน (Human Error) หรือการเจ็บป่วย ไม่มีแรงทำงาน เป็นต้น” จากความหมายดังกล่าว สรุปว่า ปัญญาประดิษฐ์ หมายถึง เทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อให้คอมพิวเตอร์มีความสามารถเลียนแบบพฤติกรรมมนุษย์ คิดและวิเคราะห์ ทำงานที่ซับซ้อน ตัดสินใจ แก้ไขปัญหา ทำงานแบบมนุษย์ และสามารถโต้ตอบกับมนุษย์ได้

วิวัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์

ปริญญา มิ่งสกุล, ณธัญอร รัตนาธรรมวัฒน์ และ พิมพ์นารา หิรัญกสิ (2566) ได้นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับวิวัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์ตั้งแต่ยุคเริ่มต้น ยุคบุกเบิก และยุคปัจจุบัน ในบทความวิจัยกรุงศรี เรื่อง ปัญญาประดิษฐ์ Generative AI เทคโนโลยีพลิกโฉมโลก โดยเริ่มเมื่อปี พ.ศ. 2185 (ค.ศ. 1642) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ช่วงดังนี้ช่วงที่ 1 ยุคเริ่มต้นการสร้างความฉลาดให้เครื่องจักร เริ่มจากประมาณปี พ.ศ. 2185 (ค.ศ. 1642) ที่ประดิษฐ์เครื่องคำนวณเชิงกล (Mechanical calculating machine) ที่สามารถคำนวณการบวก–ลบตัวเลขได้ปีถัดมา ช่วงปี พ.ศ. 2416 (ค.ศ. 1873) ได้มีการออกแบบเครื่องจักรที่ใส่โปรแกรมได้ (Programmable machine) เป็นครั้งแรก ต่อมา พ.ศ. 2493 (ค.ศ. 1950) เป็นยุคบุกเบิกของปัญญาประดิษฐ์ โดยเริ่มขึ้นในปี พ.ศ. 2493 (ค.ศ. 1950) ซึ่งมีการนำเสนอแนวคิดเรื่องการทดสอบความฉลาดของเครื่องจักรที่ชื่อว่า The Turing Test และในปี พ.ศ. 2499 (ค.ศ. 1956) John McCarthy นักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ชาวอเมริกัน ได้เริ่มบัญญัติคำว่า Artificial Intelligence หรือ ปัญญาประดิษฐ์ ขึ้นเป็นครั้งแรก

ช่วงที่ 2 ยุครุ่งเรืองของปัญญาประดิษฐ์กำเนิดขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2500–2517 (ค.ศ. 1957–1974) เช่น ในปี พ.ศ. 2508 (ค.ศ. 1965) ซอฟต์แวร์ประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing: NLP) ชื่อ Eliza ได้ถูกพัฒนาขึ้น ซึ่งนับเป็นจุดกำเนิดของแชทบอท (Chatbot) ตัวแรกอีกด้วยต่อมาในปี พ.ศ. 2540 (ค.ศ. 1997) ยุคปัญญาประดิษฐ์เริ่มมีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ซึ่งในปีดังกล่าว ปัญญาประดิษฐ์เริ่มท้าทายความฉลาดของมนุษย์จากปรากฏการณ์ที่ Deep Blue ซึ่งเป็นเครื่อง

คอมพิวเตอร์ที่พัฒนาโดย IBM สามารถเล่นหมากรุกเอาชนะ Garry Kasparov แชมป์หมากรุกโลกชาวรัสเซียได้

ช่วงที่ 3 นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 (ค.ศ. 2000) เป็นต้นมาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ได้ถูกพัฒนาต่อยอดออกไปหลายแขนง อาทิ การประมวลผลภาพและแยกแยะวัตถุต่าง ๆ (Computer vision) การประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing: NLP) รวมถึงการใช้ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big data) เพื่อช่วยฝึกให้ปัญญาประดิษฐ์มีความฉลาดมากขึ้น มนุษย์จึงได้เห็นเครื่องจักรที่สามารถคิด ตัดสินใจ หรือ ตอบสนองต่อสิ่งรอบตัวได้เอง

จากวิวัฒนาการทั้งสามช่วงจะเห็นได้ว่า ปัญญาประดิษฐ์มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จากการเป็นเพียงเครื่องจักรกลที่ช่วยคำนวณในยุคเริ่มต้น สู่การทดสอบความฉลาดและการกำเนิดของแชทบอทในยุคบุกเบิก จนถึงการประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวางในชีวิตประจำวันและการทำงานในยุคปัจจุบัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าปัญญาประดิษฐ์ไม่เพียงแต่เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนมนุษย์ แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและการเปลี่ยนแปลงโลกในอนาคต

ปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์ได้รับการกล่าวถึงกันอย่างกว้างขวาง และมีนักวิชาการและองค์กรที่เกี่ยวข้องได้แบ่งประเภทของปัญญาประดิษฐ์ไว้อย่างหลากหลาย ซึ่งสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (2562, อ้างใน อัญชลี เผือกหอม, พงศพัฒน์ ตันติศิวกุล และ ฉัตรชัย อังสุเชษฐานนท์, 2567, น.52) และสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (2565) ได้จำแนกประเภทของปัญญาประดิษฐ์ตามความฉลาดและความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ปัญญาประดิษฐ์แบบเบา (Weak AI) หรือ Artificial Narrow Intelligence (ANI)

เป็นปัญญาประดิษฐ์ที่สร้างขึ้นมาเพื่อใช้งานเฉพาะทาง เช่น SIRI และ Alexa เป็นปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถให้ความช่วยเหลือ แนะนำ และให้คำปรึกษา (เท่าที่สามารถทำได้) รวมถึงหาข้อมูลต่าง ๆ ทั้งการจองทริปและแสดงราคาสินค้า เป็นต้น

2. ปัญญาประดิษฐ์แบบเข้ม (Strong AI) หรือ Artificial General Intelligence (AGI)

เป็นปัญญาประดิษฐ์ที่มีความสามารถใกล้เคียงกับมนุษย์ (Human-Level AI) ตัวอย่างเช่น รถยนต์ขับเคลื่อนได้เองของ Uber และระบบขับรถอัตโนมัติ (Autonomous Car) ของ Tesla เป็นต้น

3. ปัญญาประดิษฐ์แบบทรงปัญญา (Artificial Super Intelligence: ASI)

ซึ่ง Nick Bostrom นักคิดชั้นนำด้านปัญญาประดิษฐ์จาก Harvard University กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ประเภทนี้เทียบเคียงได้กับ “Superintelligence” หรือเครื่องจักรทรงภูมิปัญญา (Machine

Superintelligence) ที่สามารถบูรณาการความรู้ในทุกศาสตร์ แล้วนำมาประมวลผลด้วยความเร็วสูง และมีความเป็นไปได้ว่าปัญญาประดิษฐ์ประเภทนี้จะมีศักยภาพในเชิงสติปัญญาเหนือมนุษย์

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า ปัญญาประดิษฐ์แบ่งออกเป็นหลายประเภท ขึ้นอยู่กับความต้องการและเป้าหมายของผู้นำไปใช้ โดยการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในธุรกิจควรตระหนักถึงระดับความเสี่ยง ซึ่งมีความสัมพันธ์กับระดับการยอมรับและการกำกับติดตามดูแลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ความเสี่ยงของระบบปัญญาประดิษฐ์

การนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ธุรกิจควรคำนึงถึงระดับความเสี่ยง ซึ่งสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (2565) ได้กล่าวถึงผลกระทบจากการพัฒนาและหรือการนำระบบปัญญาประดิษฐ์ไปใช้งานสามารถแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มที่มีความเสี่ยงที่ไม่สามารถยอมรับได้ (unacceptable risk) คือกลุ่มระบบปัญญาประดิษฐ์ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อจุดประสงค์มุ่งคุกคามละเมิดสิทธิของบุคคลอื่นมีความเสี่ยงที่มีผลกระทบส่งผลกระทบต่อสิทธิของประชาชนซึ่งไม่สามารถยอมรับให้มีการนำไปใช้ได้ เช่น ระบบปัญญาประดิษฐ์ที่เป็นอันตรายคุกคามต่อความปลอดภัย ความเป็นอยู่ หรือ ละเมิดสิทธิขั้นพื้นฐานของประชาชน

กลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง (high risk) คือกลุ่มระบบปัญญาประดิษฐ์ที่มีความเสี่ยงในระดับสูง การนำไปใช้ต้องมีการควบคุมให้เป็นไปตามแนวทางปฏิบัติ ข้อปฏิบัติ และหลักการจริยธรรมที่เกี่ยวข้องอย่างเคร่งครัด จึงจะสามารถวางขายในตลาดได้ เช่น 2.1 เทคโนโลยีที่ใช้ในการระบุตัวตน 2.2 โครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญซึ่งอาจก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อชีวิตและสุขภาพของประชาชน เช่น การคมนาคม 2.3 การศึกษาและการอบรมวิชาชีพที่อาจเป็นตัวกำหนดโอกาสการเข้าถึงการศึกษา เช่น การให้คะแนนสอบ 2.4 การจ้างงานและการบริหารจัดการทรัพยากรบุคคล เช่น ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการคัดเลือกเอกสารประวัติการทำงาน (CV) 2.5 การเข้าถึงบริการภาคเอกชนและบริการสาธารณะที่จำเป็น เช่น เครื่องมือในการประเมินคะแนนเครดิตสำหรับพิจารณาการให้สินเชื่อ 2.6 การบังคับใช้กฎหมายซึ่งอาจละเมิดสิทธิขั้นพื้นฐานของประชาชน เช่น การประเมินความน่าเชื่อถือของหลักฐาน 2.7 การอพยพ ลี้ภัย การจัดการคนเข้าเมืองและการผ่านแดน เช่น การตรวจสอบเอกสารเดินทาง และ 2.8 กระบวนการยุติธรรมและประชาธิปไตย เช่น เครื่องมือที่ช่วยในการพิจารณาคดี

3. กลุ่มที่มีความเสี่ยงจำกัด (limited risk) คือกลุ่มระบบปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถตรวจสอบได้ส่งผลกระทบต่อสังคมในระดับต่ำ จำกัดความเสี่ยงได้ และยังต้องมีการกำกับติดตาม เช่น ระบบปัญญาประดิษฐ์ที่ต้องมีความโปร่งใสมากเป็นพิเศษ ตัวอย่างเช่น แชตบอต (chatbot)

4. กลุ่มที่มีความเสี่ยงต่ำ (minimal risk) คือกลุ่มระบบปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้เพื่อกิจกรรมสันทนาการ

ปราศจากการละเมิดสิทธิ เช่น วิดีโอเกมที่ใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ หรือโปรแกรมกรองจดหมายขยะ (spam filter)จากนิยามความเสี่ยงของระบบปัญญาประดิษฐ์ เห็นได้ว่าการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในงานธุรกิจจัดอยู่ในกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง (high risk) ถึงกลุ่มที่มีความเสี่ยงจำกัด (limited risk) ที่ต้องมีการควบคุม กำกับ ติดตามในการนำไปใช้ให้เป็นไปตามแนวทางปฏิบัติ ข้อปฏิบัติ และหลักการจริยธรรมที่เกี่ยวข้องอย่างเคร่งครัด เพื่อมิให้ธุรกิจนำระบบปัญญาประดิษฐ์ไปใช้แสวงหาผลกำไรในแนวทางที่ก่อให้เกิดการคุกคามต่อสิทธิของประชาชน

การนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในบริบทของธุรกิจ

ปัญญาประดิษฐ์ (AI) มีความสำคัญและสร้างการเปลี่ยนแปลงทางบวกในการดำเนินธุรกิจ ทำให้ธุรกิจในรูปแบบและนวัตกรรมใหม่ที่มีประสิทธิภาพในการดำเนินธุรกิจในอนาคตซึ่งปัญญาประดิษฐ์มีผลต่อการดำเนินธุรกิจมีความสำคัญต้องกระบวนการตัดสินใจการนำมาใช้ในการดำเนินการและพัฒนาประสิทธิภาพของธุรกิจในในมิติที่หลากหลาย ซึ่งการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้สามารถทำได้หลายลักษณะและนำไปใช้ได้ในกลุ่มธุรกิจและทุกหน้าที่ของธุรกิจ ซึ่งปัญญาประดิษฐ์มีทั้งประโยชน์ อุปสรรคและความท้าทาย ซึ่งการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในบริบทของธุรกิจผู้ประกอบการควรทำความเข้าใจในสิ่งที่จะกล่าวดังต่อไปนี้

ลักษณะของการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในธุรกิจ

ปัจจุบันมีการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในธุรกิจ ในรูปแบบต่างๆ Zuo Bruno (2024) ได้กล่าวถึงลักษณะของการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการดำเนินธุรกิจดังนี้

1. ระบบอัจฉริยะและการเพิ่มประสิทธิภาพ (Automation and Enhancement) เช่น 1) การใช้เทคโนโลยีซอฟต์แวร์สร้างหุ่นยนต์ (Robotic Process Automation : RPA) ในการเพิ่มผลผลิต ลดความผิดพลาดในการผลิต การบริหารงานบุคคล การสร้างสรรค์และการคิดเชิงกลยุทธ์ และกระบวนการรับใบสั่งซื้อ เป็นต้น และ 2) การประมวลผลเอกสารอัจฉริยะ (Intelligent Document Processing : IDP) ในการดำเนินงานด้านเอกสาร การค้นหาข้อมูล การจัดการด้านเอกสารต่าง ๆ ของธุรกิจอัตโนมัติ ผ่านการวิเคราะห์ สกัด และคัดกรองข้อมูลอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ทำให้กระบวนการตัดสินใจบนฐานของข้อมูล

2. การวิเคราะห์เชิงพยากรณ์ (Anticipatory Analysis) เช่น 1) วิเคราะห์แนวโน้มของตลาด (Predicting Market Trends) โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากในอดีตเพื่อรับรู้ถึงแนวโน้มที่เกิดขึ้นไปใช้ในการกำหนดกลยุทธ์และยุทธวิธีทางการตลาดและการแข่งขันอย่างมีประสิทธิภาพ 2) ส่งเสริมประสิทธิภาพของห่วงโซ่อุปทาน (Enhancing the Efficiency of Supply Chains) โดยใช้การวิเคราะห์เชิงพยากรณ์ในการ

จัดการระบบโลจิสติกส์ การกำหนดปริมาณระดับสินค้าคงคลังที่เหมาะสม และการพยากรณ์ความสามารถในการจัดส่งผู้ส่งวัตถุดิบ (Supplier)

3. การบริหารความสัมพันธ์กับลูกค้า (Customer Relationship Management) เช่น 1) ออกแบบประสบการณ์ของลูกค้าเฉพาะบุคคล (Tailored Customer Experiences) โดยการออกแบบประสบการณ์ที่เหมาะสมกับลูกค้าแต่ละบุคคล ซึ่งปัญญาประดิษฐ์ที่มีการนำมาใช้คือแชทบอท (Chatbots) ซึ่งเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่ให้ข้อมูลแบบรวดเร็วทันทีในการช่วยแนะนำหรือให้ข้อมูลผลิตภัณฑ์กับผู้บริโภค และ 2) การวิเคราะห์ระดับอารมณ์ (Analysis of Emotional Tone) จากการมีปฏิสัมพันธ์ การอ่าน และการให้ข้อมูลย้อนกลับ ซึ่งเป็นประโยชน์ในการกำหนดกลยุทธ์ของธุรกิจ การแก้ไขปัญหา และสร้างภาพลักษณ์ของตราสินค้า

4. การบริหารห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain Management) เช่น 1) การบริหารสินค้าคงคลังที่มีประสิทธิภาพ (Efficient Inventory Control) มีการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการจัดลำดับกระบวนการ การกำกับติดตามแบบทันที (Real time) ในการกำหนดระดับของสินค้าคงคลังที่เหมาะสม ซึ่งทำให้ลดความเสียหายและค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการมีสินค้าคงคลังที่เกินกว่าความจำเป็น และ 2) พยากรณ์ความต้องการที่แม่นยำ (Accuracy of Demand Forecasting) โดยการรวบรวมข้อมูลในอดีต แนวโน้มของตลาด และปัจจัยภายนอกสู่การพยากรณ์ความต้องการของลูกค้าในการผลิตและการกระจายสินค้าในเวลาเดียวกัน ทันต่อความต้องการของตลาด ทำให้ธุรกิจสามารถจัดสรรทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดความสูญเสีย

5. กระบวนการตัดสินใจ (Processes for Making Decision) เช่น 1) ช่วยในการตัดสินใจ (Enhanced Decision-Making) โดยวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลสารสนเทศที่ผู้บริหารสามารถนำไปใช้ในการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างสัญชาตญาณของมนุษย์กับสมรรถนะของเครื่องจักร และ 2) มีความแม่นยำในการบริหารจัดการความเสี่ยง (Precision in Risk Management) ทำให้การบริหารจัดการความเสี่ยงมีความถูกต้องแม่นยำ สร้างความรับรู้และป้องกันความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นและผลที่จะตามมา เช่น การประเมินความเสี่ยงด้านการเงิน การเปลี่ยนแปลงของตลาด และข้อบกพร่องต่างๆ จากการดำเนินงาน

จากลักษณะของการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในธุรกิจดังกล่าว สอดคล้องกับ Krešimir Buntak, Matija Kovacic and Maja Mutavdzijaand (2020, p.406); Sadiku, Fagbohungbe, and Musa (2020) และ Ritika Gupta and Himanshu Katoch (2023) ได้กล่าวถึงธุรกิจที่มีการนำปัญญาประดิษฐ์ใช้กลุ่มธุรกิจและหน้าที่ของธุรกิจ เช่น การนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในกลุ่มธุรกิจต่างๆ

ตารางที่ 1 การนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในกลุ่มธุรกิจต่าง ๆ

ลำดับ	กลุ่มธุรกิจ	แนวทางการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในธุรกิจโดยสังเขป
1	การดูแลสุขภาพ (Healthcare)	การวินิจฉัยทางการแพทย์ ช่วยเหลือบุคลากรทางการแพทย์ในการดำเนินการตามขั้นตอนทางการแพทย์ประเภทต่างๆ เช่น ขั้นตอนการผ่าตัด ใช้ในการดำเนินการตัดสินใจที่ซับซ้อนและให้การวินิจฉัยแก่ผู้ป่วยได้และการรักษา เป็นต้น
2	โลจิสติกส์ (Logistics)	การวิเคราะห์ต้นทุนของกิจกรรมในระบบขนส่งและโลจิสติกส์ จัดการระบบอัตโนมัติในคลังสินค้าที่มีการนำหุ่นยนต์ทำหน้าที่ขนส่งสินค้าประเภทต่าง ๆ ได้ การจัดการสต็อกสินค้าในคลังสินค้า ซึ่งจะส่งผลให้ต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับสต็อกสินค้าลดลง
3	วิศวกรรมโยธา (Civil Engineering)	การสร้างแบบจำลองโครงสร้างที่วางแผนไว้ และสำหรับการคำนวณทางคณิตศาสตร์ที่ซับซ้อนซึ่งจำเป็นสำหรับการสร้างและก่อสร้างโครงสร้างประเภทต่าง ๆ การออกแบบและการก่อสร้างอาคาร และนำมาใช้ในการจัดการยานพาหนะในพื้นที่ก่อสร้าง รวมถึงการใช้หุ่นยนต์สำหรับดำเนินการต่าง ๆ ในการก่อสร้าง
4	การบริหารและการทำธุรกิจ (Managing and Business)	ในการวิเคราะห์ข้อมูลประเภทต่าง ๆ เช่น การวิเคราะห์สภานการณ์ของธุรกิจและองค์กร การวิเคราะห์และตัดสินใจหาทางเลือกที่ดีที่สุด สร้างและจัดการองค์ความรู้ขององค์กร (Knowledge Management) และนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในส่วนงานต่างๆของธุรกิจ
5	อุตสาหกรรมหนัก (Heavy Industries)	การดำเนินการและบำรุงรักษาเครื่องจักรขนาดใหญ่โดยมนุษย์นั้นมีความเสี่ยง โดยนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในในการเป็นตัวแทนการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพและปลอดภัยต่อผู้ปฏิบัติงาน
6	ธุรกิจโทรคมนาคม (Telecommunications)	การค้นหาแบบฮิวริสติก (Heuristic Search) คือการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการช่วยตัดสินใจในการจัดการพนักงานของตนเอง เช่นการจัดตารางงานซึ่งเสนอแผนการทำงานของวิศวกรจำนวนหลายพันคน

ลำดับ	กลุ่มธุรกิจ	แนวทางการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในธุรกิจโดยสังเขป
7	ธุรกิจดนตรี (Music)	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้สามารถดำเนินการได้เหมือนกับนักดนตรีที่มีทักษะ การประพันธ์ดนตรี การแสดงทฤษฎีดนตรี และการประมวลผลเสียง เป็นต้น
8	ธุรกิจการศึกษา (Education)	การนำปัญญาประดิษฐ์ในการให้คำตอบคำถามต่างๆกับคำถามต่าง ๆ โดยมีหนึ่งในแอปพลิเคชันที่มีประสิทธิภาพสูงสุดคือ ChatGPT

ตารางที่ 2 การนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในงานของธุรกิจ

ลำดับ	หน้าที่ของธุรกิจ	แนวทางการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในธุรกิจโดยสังเขป
1	การตลาด (Marking)	การตลาดเป็นหนึ่งในหน้าที่ของธุรกิจที่ได้รับอิทธิพลจาก AI อย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะด้านการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมผู้บริโภคแบบเรียลไทม์ การทำ Personalization ในการเสนอสินค้า รวมถึงการใช้ Chatbot และ Recommendation Engine เช่น Amazon และ Netflix ได้นำ AI มาใช้วิเคราะห์พฤติกรรมการใช้งานของลูกค้า เพื่อคัดเลือกสินค้าและบริการที่ตรงกับความต้องการเฉพาะบุคคลอย่างมีประสิทธิภาพ
2	การเงิน (Finance)	ในด้านการบัญชี AI ถูกนำมาใช้เพื่อลดข้อผิดพลาดและเพิ่มความถูกต้องในการจัดทำบัญชี ตัวอย่างเช่น ระบบ OCR (Optical Character Recognition) ที่ช่วยแปลงข้อมูลจากใบเสร็จหรือใบกำกับภาษีให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล พร้อมทั้งการวิเคราะห์ความเสี่ยงทางการเงินและตรวจสอบความผิดปกติในการทำธุรกรรมโดยใช้ Machine Learning ซึ่งนำไปสู่ความโปร่งใสและการกำกับดูแลกิจการที่ดีขึ้น
3	การบัญชี (Accounting)	
4	ระบบอัตโนมัติ (Automation)	ช่วยบรรเทาภาระงานที่ซ้ำ หรืออันตราย โดยมีการแทรกซึมปัญญาประดิษฐ์และอุปกรณ์อัตโนมัติที่เพิ่มขึ้นในหลายๆ ด้าน
5	การบริหารทรัพยากรบุคคล (Human Resources)	AI มีบทบาทสำคัญในกระบวนการสรรหาและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ องค์กรสามารถใช้ระบบ AI เพื่อคัดกรองประวัติผู้สมัคร วิเคราะห์บุคลิกภาพเบื้องต้น หรือแม้แต่พยากรณ์อัตราการ

ลำดับ	หน้าที่ของธุรกิจ	แนวทางการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในธุรกิจโดยสังเขป
		ลาออกของพนักงาน ตัวอย่างเช่น บริษัท Unilever ใช้ AI ในการสัมภาษณ์ผู้สมัครงานผ่านวิดีโอ โดยวิเคราะห์โทนเสียง ท่าทาง และภาษาที่ใช้ เพื่อช่วยคัดกรองบุคคลที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ
6	ห่วงโซ่อุปทานอัจฉริยะ (Intelligent Supply Chain)	การส่งมอบผลิตภัณฑ์ที่ถูกต้องให้กับลูกค้า ณ เวลาและสถานที่ที่ต้องการโดยไม่ส่งผลกระทบต่อกำไร
7	การทำธุรกิจอัจฉริยะ (Business Intelligence)	สนับสนุนการตัดสินใจสำหรับองค์กร ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยให้ผู้เชี่ยวชาญสามารถตัดสินใจได้ดีขึ้นและรวดเร็วยิ่งขึ้น ช่วยให้องค์กรธุรกิจดึงข้อมูลเชิงลึกที่สามารถนำไปดำเนินการได้จากข้อมูลที่ซับซ้อน

จากการศึกษาพบว่าการนำ AI มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการดำเนินธุรกิจสามารถเพิ่มประสิทธิภาพ ในการทำงาน ลดต้นทุน และยกระดับการให้บริการได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในหน้าที่หลัก เช่น การตลาด การเงิน และทรัพยากรมนุษย์ อย่างไรก็ตาม ความท้าทายที่สำคัญ ได้แก่ ความเสี่ยงด้านจริยธรรม การจัดการข้อมูลส่วนบุคคล ความโปร่งใสของอัลกอริทึม และการขาดบุคลากรที่มีทักษะด้านเทคโนโลยีขั้นสูง

อุปสรรคและความท้าทายของธุรกิจในการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้

ปัญญาประดิษฐ์เป็นเทคโนโลยีที่องค์กรธุรกิจรู้จักและนำเข้ามาใช้กันมากขึ้นแต่อย่างไรก็ตามยังมีองค์กรธุรกิจบางส่วนที่ยังมีการนำปัญญาประดิษฐ์เข้ามาใช้ในการดำเนินงานหรือถ้านำมาใช้แต่อาจจะขาดความเข้าใจดังนั้นผู้บริหารที่มีความต้องการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการพัฒนางานขององค์กรจึงควรรู้ถึงปัญหาอุปสรรคและข้อพึงระวังเพื่อให้การนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่ง Ritika Gupta and Himanshu Katoch (2023) ได้กล่าวถึงอุปสรรคและความท้าทายในการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในธุรกิจ ดังนี้

1. การพิจารณาทางจริยธรรม (Ethical Considerations) กล่าวคือ ความสามารถการตัดสินใจของปัญหาประดิษฐ์ที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมเป็นหนึ่งในประเด็นหลักสำคัญที่น่ากังวลเนื่องจากนับวันระบบของปัญญาประดิษฐ์ที่มีพัฒนาการที่ก้าวหน้ามีความเป็นอิสระมากขึ้นจึงทำให้ผู้เกี่ยวข้องกับผู้นำปัญญาประดิษฐ์มารใช้ควรให้ความสำคัญในประเด็นความเป็นส่วนตัว อคติ และความรัดผิดชอบทีมีต่อ

ผู้เกี่ยวข้อง ซึ่งการตรวจสอบให้แน่ใจว่าปัญญาประดิษฐ์จะทำงานในลักษณะไม่ละเมิดต่อผู้อื่นและรับผิดชอบต่อสังคม

2. การหยุดชะงักของงาน (Job Disruption) กล่าวคือ การใช้ระบบอัตโนมัติที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงตลาดแรงงานอย่างสมบูรณ์ตำแหน่งงานประจำบางอย่างถูกกำจัดแต่มีการสร้างตำแหน่งงานใหม่ และทักษะที่จำเป็นเกิดขึ้นดังนั้นองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากำลังคนจำเป็นต้องดำเนินการอย่างเชิงรุกเพื่อยกระดับทักษะ และฝึกอบรมทักษะใหม่ให้กับแรงงานเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากความก้าวหน้าของปัญญาประดิษฐ์อาจส่งผลให้เกิดการว่างงาน

3. ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวของข้อมูล (Security and Privacy of Data) กล่าวคือ ปัญญาประดิษฐ์มีความเกี่ยวข้องกับข้อมูลและจำเป็นต้องใช้ข้อมูลจำนวนมาก ดังนั้นประเด็นด้านความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวของข้อมูลจึงเป็นประเด็นที่ถูกหยิบยกขึ้นมา .ซึ่งเนื่องจากการนำข้ามูลาจำนวนมหาศาลมรใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์จะต้องมีการรวบรวม การจัดเก็บ และการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลเชิงลึกที่ละเอียดอ่อนจำนวนมาก ดังนั้น การใช้ปัญญาประดิษฐ์จึงควรสร้างความปลอดภัยเกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัย ปกป้องข้อมูลและการใช้งานที่เหมาะสม

4. การขาดความโปร่งใส (Lack of openness) กล่าวคือ การดำเนินการของระบบปัญญาประดิษฐ์อาจเป็นสิ่งที่มีความซับซ้อนยากจึงทำให้คนทั่วไปมองว่าระบบปัญญาประดิษฐ์ขาดความโปร่งใสไม่สามารถมองเห็นในรายละเอียดซึ่งอาจส่งผลให้ผู้เกี่ยวข้องเกิดความกังวลเกี่ยวกับเนื้องานที่มีความจำเป็นต้องให้ความยุติธรรมปราศจากอคติโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาสำคัญ เช่น กระบวนการยุติธรรมทางอาญาหรือการดูแลสุขภาพ

5. ศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence's Potential) โดยปัญญาประดิษฐ์ได้มีการนำมาใช้ในการเพิ่มผลผลิตและประสิทธิภาพของงาน ช่วยให้มนุษย์สามารถปฏิบัติงานที่มีความซับซ้อนและสร้างสรรค์มากขึ้น โดยการทำให้งานเดิมที่มีลักษณะเป็นงานประจำทำบ่อยๆ เป็นไปโดยอัตโนมัติ พัฒนาขั้นตอนการทำงานมีประสิทธิภาพ มีความถูกต้องเพิ่มขึ้น และประสิทธิภาพโดยรวมที่ดีขึ้นทำให้องค์กรสามารถบรรลุเป้าหมายในระดับผลผลิต

6. เพิ่มความสามารถในการตัดสินใจ (Improved Decision-Making) กล่าวคือ ระบบปัญญาประดิษฐ์สามารถประเมินข้อมูลจำนวนมหาศาลและนำเสนอบทวิเคราะห์เชิงลึกที่เป็นสารสนเทศที่มีความสำคัญต่อผู้มีอำนาจในการตัดสินใจ ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและผลลัพธ์ โดยช่วยให้องค์กรและบุคคลสามารถตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพบนพื้นฐานของข้อมูล ซึ่งสอดคล้องกับ Sadiku,

Fagbohungbe, and Musa (2020) ที่ได้กล่าวถึงความกังวลของธุรกิจต่อปัญญาประดิษฐ์ซึ่งถือเป็นอุปสรรคและความท้าทายของธุรกิจในประเด็นดังต่อไปนี้

1. การขาดความคุ้นเคย (Lack of familiarity) กล่าวคือคนส่วนใหญ่ในธุรกิจปัจจุบันยังขาดความคุ้นเคยกับปัญญาประดิษฐ์ ทั้งด้านความหมาย ศักยภาพและการนำไปใช้จึงทำให้การนำปัญญาประดิษฐ์ใช้ในองค์กรการยังไม่เต็มตามศักยภาพและอาจถูกปฏิเสธ

2. ความเข้าใจผิด (Misunderstanding) AI ถูกเข้าใจผิดโดยหลายคน โดยเฉพาะอย่างยิ่งโดยสื่อกระแสหลัก สื่อได้ยกย่อง AI เกินจริงสำหรับเทคนิคที่ไม่ได้ใหม่ และวิพากษ์วิจารณ์อย่างรุนแรงเกินไปสำหรับคำสัญญาที่มองโลกในแง่ดีเกินไป

3. ความกลัวสาธารณชน (Public Fear) ในมุมมองของสาธารณชนปัญญาประดิษฐ์กำลังมีบทบาทสำคัญและจะเข้ามาแทนที่มนุษย์ในทุกเรื่องซึ่งผลกระทบด้านลบต่อมนุษย์ในทุกด้านแต่ในความเป็นจริงยังไม่สามารถแทนที่มนุษย์ในทุกด้านได้อย่างสมบูรณ์แต่สามารถนำมาใช้ในกับงานซ้ำซากจำเจเป็นไปโดยอัตโนมัติและมีบทบาทเป็นผู้ช่วยมนุษย์ในการปฏิบัติงานที่ซับซ้อนให้มีความก้าวหน้าและมีประสิทธิภาพ

4.จริยธรรม (Ethics) เนื่องจากปัจจุบันความกังวลในประเด็นด้านจริยธรรมกับการใช้ปัญญาประดิษฐ์จะเกี่ยวข้องกับการเข้าถึงข้อมูล การแบ่งปันข้อมูล ข้อมูลที่เป็นกลางปราศจากคติ และการปกป้องข้อมูล ซึ่งประเด็นเหล่านี้ควรมีการกำหนดกฎหมายและข้อกำหนดควบคู่กับการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้

5. การขาดแคลนบุคลากร (Shortage of Workforce) เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์เติบโตอย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้ที่มีทักษะและความสามารถด้านการพัฒนาและการใช้ปัญญาประดิษฐ์ประสบปัญหาขาดแคลน ดังนั้นเพื่อให้การนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้มีประสิทธิภาพและเกิดความต่อเนื่องธุรกิจจึงจำเป็นต้องสรรหาและรักษาบุคลากรที่มีความสามารถด้านปัญญาประดิษฐ์ โดยการให้ความสำคัญกับวิชา STEM (วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์) มากขึ้น ซึ่งการขาดแคลนบุคลากรด้านปัญญาประดิษฐ์นี้จะส่งผลต่อความก้าวหน้าและการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ จะเห็นได้ว่าการนำระบบปัญญาประดิษฐ์ไปใช้มีอุปสรรคและความท้าทายที่ธุรกิจควรตระหนักและพึงระมัดระวังการใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ที่ต้องสอดคล้องกับหลักการที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI Ethics Principles) ซึ่งสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (2565, หน้า 5) ได้กล่าวถึงหลักการที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI Ethics Principles) ซึ่งเป็นหลักการที่ผู้พัฒนา ถ่ายทอด และผู้ใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ยึดเป็นแนวทางปฏิบัติซึ่งสอดคล้องกับหลักกฎหมายที่เกี่ยวข้อง คำนึงถึงบริบททางสังคมโดยอยู่บนพื้นฐานของหลักการด้านจริยธรรมปัญญาประดิษฐ์ที่เป็นสากล 7 ประการดังนี้

1. ความเป็นส่วนตัว (privacy)

2. ความมั่นคงและปลอดภัย (security and safety)

3. ความไว้วางใจ (reliability)

4. ความเป็นธรรม เท่าเทียม และไม่แบ่งแยก (fairness and non-discrimination)

5. ความโปร่งใสและอธิบายได้ (transparency and explainability)

6. ภาระความรับผิด (accountability)

7. มนุษย์เป็นผู้ควบคุมปัญญาประดิษฐ์เพื่อความยั่งยืนของมนุษยชาติ (human oversight and human agency) ดังนั้นถ้าธุรกิจที่นำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้มีจริยธรรมโดยคำนึงถึงความเป็นส่วนตัว ความมั่นคงและปลอดภัย มีความเป็นธรรม เท่าเทียม และไม่แบ่งแยก โปร่งใสและอธิบายได้ และรับผิดต่อผลที่เกิดขึ้นจากการใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ของผู้มีส่วนได้เสีย ได้แก่ ผู้บริโภค ส่วนของเจ้าของ และบุคลากรของธุรกิจ ย่อมก่อให้เกิดความไว้วางใจและเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการนำระบบปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในงานธุรกิจ ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาและเจริญเติบโตของธุรกิจ

ตัวอย่างของการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในงานธุรกิจ

1) ตัวอย่างการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในงานด้านการตลาด

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าภาคธุรกิจมีการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการสร้างสรรค์ธุรกิจใหม่และนำมาใช้ในการพัฒนาศักยภาพในการดำเนินธุรกิจ ดังนั้นเพื่อให้เห็นถึงความสำคัญและความแพร่หลายของปัญญาประดิษฐ์ที่ธุรกิจได้นำมาใช้ทั้งในด้านการผลิต การตลาด การบริหารทรัพยากรบุคคล และการบัญชี จากการศึกษาตัวอย่างของการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในงานธุรกิจจากช่องทางออนไลน์ พบว่ามีธุรกิจที่นำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในงานธุรกิจและส่งผลต่อความก้าวหน้าของธุรกิจ ดังนี้

Coca-Cola ใช้ AI ในกระบวนการผลิตและการตลาดเพื่อสร้างสรรค์แคมเปญที่สร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ สำหรับลูกค้า ได้แก่ 1) AI Chatbot ช่วยลูกค้าค้นหาร้านอาหารที่น่าสนใจในพื้นที่ใกล้เคียง จองโต๊ะผ่าน OpenTable และสร้างคำเชิญส่วนเพื่อนหรือครอบครัวได้ 2) แพลตฟอร์มสร้างการ์ดเทศกาลจาก AI “Real Magic” โดยผู้ใช้สามารถสร้างการ์ดเทศกาลที่ไม่เหมือนใคร 3) การประกวดเนื้อหาโดยผู้ใช้ผ่านแคมเปญ “Create Real Magic” โดยสร้างผลงานด้วย AI ซึ่งผลงานที่ได้รับการคัดเลือกจะมีโอกาสได้แสดงบนป้ายโฆษณาดิจิทัลในเมืองสำคัญต่าง ๆ 4) การตลาดผ่านวิดีโอศิลปะแคมเปญ “Masterpiece” โดยการสร้างสรรค์ผ่านเทคโนโลยี AI ซึ่งมีการสร้าง Online Gallery ที่แสดงถึงผลงานศิลปะหลากหลายรูปแบบ 5) รสชาติใหม่ที่สร้างโดย AI ในการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของผู้บริโภค รวมถึงรสนิยมและพฤติกรรมการบริโภค โดยเปิดตัวรสชาติใหม่ “Y3000” และ

6) ประสบการณ์ Augmented Reality โดยใช้เทคโนโลยี Stable Diffusion ในการสร้างประสบการณ์ Augmented Reality (AR) สำหรับผลิตภัณฑ์ใหม่ (true digital academy, 15 ต.ค. 2567)

Lotus's เปิดตัวร้านค้าอัจฉริยะไร้พนักงานแห่งแรกในไทย ทำงานด้วย AI และกล้องจับความเคลื่อนไหว 38 ตัว โดย Lotus's ร่วมมือกับ True Digital เปิดตัว "Lotus's Pick & Go by True Digital" ร้านค้าอัจฉริยะไร้พนักงานแห่งแรกในไทย ให้บริการในรูปแบบการสแกนผ่าน True Money Wallet หยิบสินค้าแล้วเดินออกได้เลย ประเดิมที่โลตัส นอร์ธ ราชพฤกษ์เป็นที่แรก หวังตอบโจทย์ลูกค้าที่ต้องการความสะดวกและรวดเร็ว เบื้องต้นถือเป็นการทดลองก่อน โดยเริ่มทดลองในโลตัส นอร์ธ ราชพฤกษ์เป็นที่แรก ส่วนใหญ่เป็นสินค้าประเภทเครื่องดื่ม ขนมขบเคี้ยว และสินค้าในชีวิตประจำวัน เจาะกลุ่มลูกค้าที่ต้องการซื้อสินค้าแบบเร่งด่วน และไม่ต้องการเข้าไปใช้บริการในไฮเปอร์มาร์เก็ต (จิรันธนิน กมลเลิศ, 3 กรกฎาคม 2566)

Gucci ได้นำ AI มาใช้เพื่อยกระดับประสบการณ์ช้อปปิ้งให้กับลูกค้า โดยใช้เทคโนโลยีการจดจำใบหน้าและการวิเคราะห์พฤติกรรมเพื่อจดจำลูกค้าที่เคยมาเยือน และปรับแต่งการแสดงสินค้าในร้านตามโปรไฟล์ของลูกค้า ทำให้ลูกค้ารู้สึกได้รับการดูแลเป็นพิเศษ ช่วยในการแนะนำสินค้าที่เหมาะสมกับความชอบและความต้องการของลูกค้า โดยพิจารณาจากประวัติการซื้อและการค้นหาของลูกค้า ทำให้ลูกค้าสามารถเลือกซื้อสินค้าได้ตรงใจมากขึ้น นอกจากนี้ยังใช้ AI ในการจดจำและวิเคราะห์อารมณ์ของลูกค้าในระหว่างการช้อปปิ้ง เพื่อให้สามารถแนะนำสินค้าและบริการที่เหมาะสมกับความรู้สึกของลูกค้าในขณะนั้น โดยระบบการบริหารความสัมพันธ์กับลูกค้า (CRM) ของ Gucci ใช้ AI ในการวิเคราะห์พฤติกรรมและความชอบของลูกค้าเพื่อพัฒนาการตลาดเชิงรุกและส่วนบุคคล แนะนำสินค้าที่เหมาะสมและส่งโปรโมชั่นพิเศษให้กับลูกค้าในเวลาที่เหมาะสม อีกทั้งยังใช้ในการรวบรวมและวิเคราะห์ความคิดเห็นของลูกค้า เพื่อปรับปรุงและพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ที่ตอบสนองต่อความต้องการและความพอใจของลูกค้า (Quick ERP, 20 ม.ค. 2568)

ตัวอย่างการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการกระจายสินค้า (AI in Distribution Industry)

Amazon ได้ใช้ AI ในการกระจายสินค้าเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานและตอบสนองความต้องการของลูกค้า และลดข้อผิดพลาด โดยใช้หุ่นยนต์ในการจัดเรียงสินค้าและการตรวจสอบสต็อกแบบเรียลไทม์ในคลังสินค้า ช่วยวิเคราะห์ข้อมูลการจราจรและสภาพอากาศเพื่อแนะนำเส้นทางการขนส่งที่รวดเร็วและประหยัดค่าใช้จ่ายที่สุด ทำให้การจัดส่งสินค้าเป็นไปอย่างรวดเร็ว คาดการณ์ความต้องการ

สินค้าของลูกค้าได้อย่างแม่นยำ โดยการวิเคราะห์พฤติกรรมการซื้อและแนวโน้มของตลาด สามารถจัดสรรทรัพยากรได้อย่างเหมาะสม และมีการตรวจสอบวิดีโอและการจดจำใบหน้าเพื่อป้องกันการโจรกรรมและการทุจริตในคลังสินค้า เพิ่มความปลอดภัยในการดำเนินงาน วิเคราะห์ความคิดเห็นของลูกค้าเพื่อปรับปรุงบริการและพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ (Quick ERP, 20 ม.ค. 2568)

ตัวอย่างการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในอุตสาหกรรมการผลิต (AI in Manufacturing Industry)

Siemens เป็นบริษัทผู้ผลิตอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ใช้ AI เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต การวางแผนการผลิตและการจัดการทรัพยากร ทำให้สามารถปรับการผลิตให้เหมาะสมกับความต้องการของตลาด และลดการสูญเสียในการผลิต ตรวจสอบคุณภาพของผลิตภัณฑ์ได้แบบเรียลไทม์ โดยการใช้เทคโนโลยีการจดจำภาพ และการวิเคราะห์ข้อมูล คาดการณ์การซ่อมบำรุงที่จำเป็น ลดการหยุดชะงักในการผลิตซึ่งส่งผลให้ธุรกิจมีปรับปรุงกระบวนการผลิต และเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงาน ลดค่าใช้จ่ายและเพิ่มผลผลิต ทำให้เกิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลตลาด และความคิดเห็นของลูกค้า ทำให้สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองต่อความต้องการของตลาดได้อย่างตรงจุด (Quick ERP, 20 ม.ค.2568)

ตัวอย่างการใช้ปัญญาประดิษฐ์ทางการเงินและการบัญชี (AI in Financial and Accounting)

Digit (digit.co) เป็นสตาร์ทอัปด้านเทคโนโลยีทางการเงิน (FinTech Startup) ด้านการออม โดย Digit จะวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้เงินในบัญชีกระแสรายวันที่ไม่มีดอกเบี้ย หรือดอกเบี้ยต่ำ และทำการย้ายเงินไปบัญชี Digit โดยอัตโนมัติ นำเงินไปลงทุนในกองทุนตลาดเงิน ทำให้ได้รับผลตอบแทนที่สูงขึ้น ช่วยนำเงินไปแสวงหาผลตอบแทนที่ดีกว่าโดยอัตโนมัติ

Affirm (affirm.com) Affirm ทำธุรกิจปล่อยสินเชื่อส่วนบุคคล โดยเป็นการปล่อยสินเชื่อแบบสด ๆ สำหรับการซื้อสินค้าออนไลน์ โดยให้ลูกค้าผ่อนชำระเป็นรายเดือน โดย Affirm จะใช้ AI ในการคำนวณคะแนนความน่าเชื่อถือทางการเงิน (credit scoring) เพื่อเสนออัตราดอกเบี้ยเงินกู้ให้เหมาะสมกับลูกค้าแต่ละราย (เจษฎา สุขทิศ, 2560)

KPMG เคพีเอ็มจี อินเตอร์เนชั่นแนลและเครือข่ายบริษัทสมาชิกที่ให้บริการด้านการสอบบัญชี ภาษี และที่ปรึกษาธุรกิจ ได้ประกาศนำเทคโนโลยี Generative AI มาใช้กับ KPMG Clara ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มสอบบัญชีอัจฉริยะระดับโลก เพื่อพัฒนาคุณภาพการสอบบัญชีด้วยหลักการ Trusted AI โดย

เทคโนโลยี Generative AI ใหม่นี้จะช่วยทีมสอบบัญชีในหลาย ๆ ด้าน เช่น 1) ปรับปรุงขั้นตอนการระบุและประเมินความเสี่ยง เพื่อช่วยตรวจทานรายงานการประชุมและระบุจุดที่คาดว่าจะมีความเสี่ยงในด้านบัญชีและการเงิน 2) พัฒนาวิธีการตรวจสอบเนื้อหาสาระ ทำให้สามารถเข้าถึงวิธีการตรวจสอบบัญชีของเคพีเอ็มจี (KPMG audit methodology) ได้โดยตรง ซึ่งช่วยให้ผู้สอบบัญชีสามารถออกแบบวิธีการตรวจสอบเนื้อหาสาระที่เหมาะสม (KPMG, 2025)

ตัวอย่างการใช้ปัญญาประดิษฐ์ทางงานบุคคล (AI in Human Recourse Management)

Amazon ใช้ AI เพิ่มประสิทธิภาพการเลือกคน ใช้ช่วยอ่านเรซูเม่ โดยเทคโนโลยีประเมินผู้สมัครอัตโนมัตินี้มีชื่อว่า AAE (Automated Applicant Evaluation) จะประเมินผู้สมัครที่มีประสิทธิภาพและจะประสบความสำเร็จในตำแหน่งงาน ใช้วิธีการหาความเข้ากันระหว่างเรซูเม่ของพนักงาน Amazon ในปัจจุบันที่ทำผลงานได้ดีกับผู้สมัครงานที่สมัครเข้ามาในตำแหน่งงานใกล้เคียงกัน โดยจะมีการสัมภาษณ์แบบ Fast Track Interview โดยทุกกระบวนการที่กล่าวมา AI สามารถทำเองได้ทั้งหมด และไม่จำเป็นต้องพึ่งมนุษย์ Amazon ซึ่งหลังจากเกิดสถานการณ์ดังกล่าว Amazon เริ่มมอบหมายงานบางอย่างให้ AI ทำแทน HR ในการสรรหาบุคลากร (Tecchsauce, 20 ธ.ค. 2565)

จากตัวอย่างของการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในงานธุรกิจในบริบทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการตลาดและการผลิต ด้านการเงินและการบัญชี และด้านการบริหารงานบุคคล จะเห็นได้ว่าองค์กรธุรกิจที่มีการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้จะมีการพัฒนานวัตกรรมสร้างสรรค์ทั้งที่เป็นสิ่งประดิษฐ์และกระบวนการที่ส่งผลให้การดำเนินงานของธุรกิจมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

แนวโน้มของปัญญาประดิษฐ์กับบริบทของธุรกิจในอนาคต

แนวโน้มของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) กับบริบทของธุรกิจในอนาคตสามารถวิเคราะห์ได้ในเชิงลึกโดยเชื่อมโยงทั้งทิศทางของเทคโนโลยีและการปรับตัวขององค์กรธุรกิจ ซึ่งครอบคลุมใน 5 ประเด็นสำคัญต่อไปนี้

1. จาก Automation สู่ Intelligent Decision Making ในอดีต AI ถูกใช้เพื่อ "ทดแทนแรงงานซ้ำซาก" เช่น งานบัญชี งานเอกสาร หรือกระบวนการผลิต แต่ในอนาคต AI จะมีบทบาทสำคัญในการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ (Strategic Decision Support) โดยอาศัยการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data), การเรียนรู้แบบเชิงลึก (Deep Learning) และการประมวลผลภาษาธรรมชาติ (NLP) ตัวอย่างระบบ AI สามารถวิเคราะห์พฤติกรรมลูกค้าและเสนอแผนการตลาดเชิงรุกได้แบบเรียลไทม์

2. AI จะกลายเป็น "เพื่อนร่วมงาน" แทนการเป็นแค่เครื่องมือ องค์กรธุรกิจในอนาคตจะต้องเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับ AI ไม่ใช่แค่ใช้มัน เช่น ระบบ Co-pilot ที่ช่วยพนักงานในการวางแผน บริหารจัดการ หรือตัดสินใจร่วมกับมนุษย์ AI จะไม่แทนที่มนุษย์ แต่จะกลายเป็น "Augmented Intelligence" ที่ส่งเสริมทักษะมนุษย์ ตัวอย่างนักวิเคราะห์การเงินใช้ AI เพื่อจำลองสถานการณ์เศรษฐกิจและตัดสินใจลงทุน

3. การปรับตัวของธุรกิจจะขึ้นกับ “Data Culture” องค์กรที่ประสบความสำเร็จในการใช้ AI ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมข้อมูล (Data Culture) เช่น การมีข้อมูลที่พร้อมใช้ (Data Quality) ความสามารถในการตีความผลลัพธ์ของ AI และความโปร่งใสของกระบวนการตัดสินใจอัตโนมัติ ดังนั้น องค์กรต้องลงทุนทั้งด้าน “โครงสร้างพื้นฐานข้อมูล” และ “การพัฒนาทักษะบุคลากร”

4. ความท้าทายเชิงจริยธรรมและความไว้วางใจ แม้ AI จะมีศักยภาพสูง แต่ประเด็นด้านจริยธรรมและความเป็นธรรม (AI Ethics & Fairness) จะเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดความยั่งยืนในการใช้งาน เช่น AI ตัดสินใจโดยมีอคติ (bias), ใช้ข้อมูลส่วนบุคคลโดยไม่ได้รับความยินยอม, ไม่สามารถอธิบายการตัดสินใจ แนวโน้มคือการพัฒนา “Trustworthy AI” ที่มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ และมีธรรมาภิบาล

5. AI กับโมเดลธุรกิจใหม่ (Business Model Innovation) AI จะไม่เพียงแต่เสริมประสิทธิภาพของธุรกิจเดิม แต่จะเป็นเครื่องมือในการสร้างรูปแบบธุรกิจใหม่ (New Business Models) เช่น Subscription-based services ด้วย AI การสร้างผลิตภัณฑ์เฉพาะบุคคล (Hyper-personalized Products) การให้บริการแบบ On-demand โดยไม่มีคนควบคุม (Autonomous Services) ตัวอย่างธุรกิจประกันภัยใช้ AI คำนวณเบี้ยตามพฤติกรรมแบบเรียลไทม์ หรือธุรกิจสุขภาพเสนอแผนอาหาร/การออกกำลังเฉพาะบุคคลจากข้อมูลชีวภาพ

บทความนี้ผู้เขียนมีความตั้งใจในการนำเสนอภาพรวมของการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ในภาคธุรกิจ ผ่านกระบวนการทบทวนวรรณกรรม (Review Literature) เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นในเชิงหน้าที่ทางธุรกิจ โดยผู้เขียนได้แบ่งเนื้อหาออกเป็นหมวดหมู่ตามบริบทของการดำเนินงาน อาทิ การตลาด การผลิต การเงิน การบัญชี และการบริหารทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทและแนวทางการนำ AI มาใช้ในแต่ละหน้าที่อย่างเป็นระบบ

จากการศึกษาพบว่า การนำ AI มาใช้ในภาคธุรกิจช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานและการตัดสินใจขององค์กรได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม ยังมีอุปสรรคและความท้าทายที่ควรตระหนัก เช่น ความโปร่งใสของอัลกอริทึม ความเสี่ยงด้านจริยธรรม และความพร้อมของทรัพยากรบุคคล ผู้เขียนจึงได้

พยายามนำเสนอประเด็นปัญหาเหล่านี้เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเตรียมความพร้อมและการวางกลยุทธ์ที่เหมาะสมต่อการใช้ AI อย่างมีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบ

ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า บทความฉบับนี้จะมีส่วนช่วยเติมเต็มองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยี AI ในมิติเชิงธุรกิจ และเป็นแนวทางเบื้องต้นให้แก่นักวิจัย นักวิชาการ และผู้ปฏิบัติงานที่สนใจประยุกต์ใช้ AI ในองค์กรของตนเองได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืนในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

1. ประโยชน์ทางวิชาการ

บทความนี้สามารถใช้เป็นแหล่งอ้างอิงหรือกรอบแนวคิดเบื้องต้นสำหรับการศึกษาวิจัยในด้านการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในภาคธุรกิจ โดยเฉพาะในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล การจัดการนวัตกรรม หรือกลยุทธ์องค์กร ทั้งยังเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและการพัฒนาหัวข้องานวิจัยต่อยอดในอนาคต

2. ประโยชน์ต่อการบริหารและการวางแผนธุรกิจ

บทความนี้ช่วยให้ผู้บริหารและองค์กรเข้าใจภาพรวมของการใช้ AI ในแต่ละหน้าที่ของธุรกิจ เช่น การตลาด การผลิต การเงิน และทรัพยากรมนุษย์ พร้อมทั้งชี้ให้เห็นอุปสรรคและแนวทางรับมืออย่างเป็นระบบ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการวางแผนกลยุทธ์ การลงทุนด้านเทคโนโลยี และการเตรียมความพร้อมของบุคลากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ประโยชน์เชิงนโยบายและสังคม

ข้อมูลในบทความนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายด้านการพัฒนา AI อย่างมีจริยธรรม มีธรรมาภิบาล และคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคมในวงกว้าง ช่วยให้ภาครัฐและภาคเอกชนมีพื้นฐานในการส่งเสริมการใช้ AI อย่างยั่งยืนและเป็นธรรม

เอกสารอ้างอิง

จิรันธนิน กมลเลิศ. (2567). Lotus’s เปิดตัวร้านค้าอัจฉริยะไร้พนักงานแห่งแรกในไทย ทำงานด้วย AI และกล้องจับความเคลื่อนไหว 38 ตัว ตอบโจทย์ความสะดวกและรวดเร็ว. https://shorturl.asia/l31C7

เจษฎา สุขทิศ. (2560, สิงหาคม 9). เมื่อปัญญาประดิษฐ์ (AI) กำลังเปลี่ยนโลกการเงิน. https://shorturl.asia/l31C7

ปริญญา มิ่งสกุล, ณธัญอร รัตนาธรรมวัฒน์, & พิมพ์นารา หิรัญกสิ. (2566). *Generative AI เทคโนโลยีพลิกโฉมโลก* (น. 7–9). วิจัยกรุงศรี. https://shorturl.asia/h26gF

ปรีชาพล ชูศรี, จีรณา น้อยมณี, & เกษม พันธุ์สิน. (2562). *เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์สำหรับการบริหารงานและบริการภาครัฐ* (พิมพ์ครั้งที่ 1). บริษัท ส.พิจิตรการพิมพ์ จำกัด.

พัชรพร ลีพิพัฒน์ไพบูลย์, & ณัฐพล เลิศเมธาพัฒน์. (2562). การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในไทย: กรณีตัวอย่างในภาคการเงิน (Artificial Intelligence in Thailand: Case Study in Financial Services). ธนาคารแห่งประเทศไทย. https://shorturl.asia/Li53a

วรลักษณ์ หิมะกลัส. (2566). การทบทวนวรรณกรรมว่าด้วยการใช้ AI ในการศึกษา. สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ. https://shorturl.asia/qD4Ic

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2567). ส่องไอเดียฮาวทูเกิดใหม่และอยู่รอดได้ในโลกเอไอสตาร์ตอัป. https://shorturl.asia/OW7N4

สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์. (2566). *กรอบการกำกับดูแลการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) และการเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) ในตลาดทุน.* https://publish.sec.or.th/nrs/9932s.pdf

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2565). *ประกาศสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ เรื่อง แนวปฏิบัติจริยธรรมด้านปัญญาประดิษฐ์.* https://shorturl.asia/Twry3

อัญชลี เผือกหอม, พงศพัฒน์ ตันติศิวกุล, & ฉัตรชัย อังสุเชษฐานนท์. (2567). การเตรียมความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงสู่เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาใช้ในการบริการของภาครัฐ. *Journal of Spatial Development and Policy, 2*(1), 51–52.

Buntak, K., Kovačić, M., & Mutavdžija, M. (2020). Application of artificial intelligence in business. *International Journal for Quality Research, 15*(2), 403–416. https://doi.org/10.24874/IJQR15.02-16

Gupta, R., & Katoch, H. (2023). Role of artificial intelligence in business management. *International Journal for Multidimensional Research Perspectives, 1*(3), 175–180.

KPMG. (2024). KPMG announces the integration of AI technology into KPMG Clara, the global intelligent auditing platform. https://shorturl.asia/lA7vZ

Quick ERP. (2025, January 20). AI in four industries to watch in 2025. https://shorturl.asia/l31C7

Quick ERP. (2025, January 20). AI in the manufacturing industry. https://shorturl.asia/l31C7

Sadiku, M. N. O., Fagbohungbe, O., & Musa, S. M. (2020). Artificial intelligence in business. *International Journal of Engineering Research and Advanced Technology (IJERAT), 6*(7), 64–65.

Tecchsauce. (2022, December 20). AI revolutionizes the HR industry: A case study of Amazon using AI to enhance recruitment efficiency. https://shorturl.asia/2KZbt

Zuo, B. (2024). The impact of artificial intelligence on business operations. *Global Journal of Management and Business Research: D Accounting and Auditing, 24*(1), 3–5.

ISSN: 3057-1081 (Online)
ปีที่ 2 ฉบับที่ 2, หน้าที่ 65-82
ลิขสิทธิ์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
พฤษภาคม-สิงหาคม 2568
รับเมื่อวันที่ 2 มิถุนายน 2568/ แก้ไขเมื่อวันที่ 5 สิงหาคม 2568/ อนุมัติเมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2568

ความตระหนักและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออมเงินของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

The awareness and Behavior Related to Money Saving of Undergraduate Students in Bangkok

กมลศักดิ์ วงศ์ศรีแก้ว
Kamolsak Wongsirikeaw

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
Faculty of Management Sciences Dhonburi Rajabhat University
E-mail: kamolsak.w@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความตระหนักและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออมเงินของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตนักศึกษาจำนวน 400 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชนในกรุงเทพมหานคร รวมถึงวิทยาเขตที่อยู่ในเขตปริมณฑล จาก 87 สาขาวิชา 38 คณะ ใน 13 มหาวิทยาลัย โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติ คือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย

ผลจากการวิจัยสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 18–24 ปี มีรายรับเฉลี่ยต่อเดือนเท่ากับ 9,163.75 บาท และมีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 7,687.12 บาท และมีเงินออมเฉลี่ยอยู่ที่ 8,315.75 บาทต่อคน โดยที่แหล่งที่มาของรายรับประมาณร้อยละ 50 ของกลุ่มตัวอย่างมาจากพ่อ/แม่/บุคคลในครอบครัว/ผู้อุปการะเพียงทางเดียว และอีกร้อยละ 30 ของกลุ่มตัวอย่างมีรายรับจากพ่อ/แม่/บุคคลในครอบครัว/ผู้อุปการะ รวมกับการทำงานพิเศษ ในขณะที่ความตระหนักที่มีต่อการออมนั้น พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความเห็นด้วยกับประเด็นการออมในระดับมากเกือบทุกประเด็น ยกเว้นในเรื่องของ “การวางแผนในการใช้จ่ายเงินและออมเงินเป็นเรื่องที่ท่านสามารถปฏิบัติได้ยาก” ที่ควรจะเห็นด้วยในระดับน้อย แต่กลับพบว่าระดับความเห็นด้วยอยู่ในระดับปานกลางในขณะที่ด้านพฤติกรรมการออมเงินพบว่ามีกลุ่มตัวอย่างไม่ถึงครึ่งหนึ่งที่คิดวางแผนทางด้านการเงินแล้ว โดยการออมเงินส่วนใหญ่เกิดในรูป

ของการฝากธนาคารและเก็บเป็นเงินสดไว้ที่ตัวเอง นอกจากนี้ยังพบว่ามีกลุ่มตัวอย่างเกือบร้อยละ 30 ที่ยังไม่ได้วางแผนใด ๆ เกี่ยวกับการออมเลย ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มี

การออมแล้วนั้นส่วนใหญ่จะมีวัตถุประสงค์ในการออมเงินเพื่อซื้อของที่ตัวเองต้องการ เพื่อใช้ในยามฉุกเฉิน เจ็บป่วย และเพื่อใช้ในการท่องเที่ยว

คำสำคัญ: พฤติกรรมการออมเงิน ความตระหนักทางการเงิน

Abstract

The objective of this research was to study the awareness and saving behavior of undergraduate students in Bangkok. Data were collected from a sample of 400 students currently enrolled in public and private universities in Bangkok and nearby metropolitan areas. These students represented 87 academic disciplines across 38 faculties from 13 universities. A questionnaire was used as the data collection instrument, and the data were analyzed using descriptive statistics, including frequency, percentage, and mean.

The findings revealed that most respondents were between 18 and 24 years of age, with an average monthly income of 9,163.75 Baht, average monthly expenses of 7,687.12 Baht, and average savings of 8,315.75 Baht per person. Approximately 50% of the students reported receiving income solely from parents, family members, or sponsors, while 30% reported receiving income from both these sources and part-time jobs.

In terms of awareness, the respondents generally demonstrated a high level of agreement with most statements regarding the importance of saving. However, a moderate level of agreement was observed for the statement, *"It is difficult to make a spending and saving plan,"* even though a lower level of agreement would have been expected.

Regarding saving behavior, fewer than half of the respondents reported having a financial plan. Most students saved money by depositing it in bank accounts or keeping it as cash. Additionally, nearly 30% of the respondents had not made any savings plans. Among those who did save, the main purposes were to purchase desired items, cover emergency or medical expenses, and finance travel.

Keywords: Saving Behavior, Financial Awareness

บทนำ

ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวดที่ 4 แนวการจัดการศึกษา ในมาตรา 22 ระบุว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ต้องสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาได้ตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพของผู้เรียน

นอกจากนี้ ในมาตรา 24 ยังระบุว่าการจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลเป็นสำคัญ รวมทั้งต้องฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ใช้ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ปัญหา ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ตลอดจนจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างสมดุล พร้อมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542, หน้า 7)

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2560, หน้า 4) กล่าวในสรุปสาระสำคัญของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ว่าการเตรียมความพร้อมด้านกำลังคนและการเสริมสร้างศักยภาพของประชากรในทุกช่วงวัยเป็นสิ่งสำคัญ กล่าวคือ ต้องมีการยกระดับคุณภาพทุนมนุษย์ของประเทศ โดยพัฒนาคนให้เหมาะสมตามช่วงวัยเพื่อให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ รวมถึงการหล่อหลอมให้คนไทยมีค่านิยมตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม เป็นคนดี มีสุขภาวะที่ดี มีคุณธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย และมีจิตสำนึกที่ดีต่อสังคมส่วนรวม

การพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการในตลาดแรงงาน และทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ถือเป็นหัวใจสำคัญ ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ได้กำหนดยุทธศาสตร์ทั้งสิ้น 10 ยุทธศาสตร์ แบ่งเป็นยุทธศาสตร์ตามกรอบยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี จำนวน 6 ยุทธศาสตร์ และยุทธศาสตร์ที่เป็นปัจจัยสนับสนุนอีก 4 ยุทธศาสตร์โดยยุทธศาสตร์ที่ 1 ของยุทธศาสตร์ตามกรอบยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี คือเรื่อง “การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์” ซึ่งกล่าวถึงการพัฒนาในระยะต่อไปของประเทศไทยว่าจะต้องให้ความสำคัญกับการวางรากฐานการพัฒนาคนให้มีความสมบูรณ์ เพื่อให้คนไทยมีทัศนคติและพฤติกรรมตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม ได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพสูงตามมาตรฐานสากล และสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง มีสุขภาวะที่ดีขึ้น

แนวทางการพัฒนาที่สำคัญประการแรก คือ การปรับเปลี่ยนค่านิยมคนไทยให้มีคุณธรรม จริยธรรม มีวินัย จิตสาธารณะ และพฤติกรรมที่พึงประสงค์ อาทิ การส่งเสริมให้มีกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียนที่สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความมีระเบียบวินัย และจิตสาธารณะ

ประการถัดมา คือ การพัฒนาคนให้มีทักษะ ความรู้ และความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า เช่น การส่งเสริมเด็กปฐมวัยให้มีการพัฒนาทักษะทางสมองและทางสังคมที่เหมาะสม และส่งเสริมให้เด็กวัยเรียนและวัยรุ่นมีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ

การรู้จักการออมเงินเป็นหนึ่งในความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า ซึ่งศูนย์คุ้มครองผู้ใช้บริการทางการเงิน ธนาคารแห่งประเทศไทย (2559, น.1) ได้กล่าวไว้ว่า “การวางแผนทางการเงินเป็นเครื่องมือที่ช่วยเตรียมความพร้อมและนำชีวิตไปสู่ความมั่นคงทางการเงิน ซึ่งควรเริ่มจากการปลูกฝังนิสัยการออมและการใช้เงินอย่างสมเหตุสมผลตั้งแต่วัยเด็กเพื่อบ่มเพาะวินัยทางการเงินไว้ก่อน เมื่อเข้าสู่วัยทำงานก็จำเป็นต้องรู้วิธีการวางแผนการจัดสรรรายได้ให้เพียงพอกับการออมเงินตามเป้าหมายและรายจ่ายต่าง ๆ อย่างเหมาะสม เมื่อมีครอบครัวก็จำเป็นต้องดูแลทั้งตนเองและคนในครอบครัว ทำให้ความรับผิดชอบและภาระทางการเงินยิ่งเพิ่มขึ้น ซึ่งส่งผลให้การวางแผนทางการเงินมีความสำคัญมากขึ้น แม้กระทั่งเมื่อเกษียณอายุก็ยังต้องวางแผนทางการเงิน เพราะเป็นวัยที่มีรายได้ลดลง แต่ค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ยังคงอยู่ หรืออาจสูงขึ้นในบางหมวด เช่น การรักษาพยาบาล ซึ่งหากไม่มีการวางแผนที่ดีก็อาจเกิดปัญหาได้” อย่างไรก็ตาม จากงานวิจัยเรื่องการเตรียมความพร้อมสำหรับการวางแผนทางการเงินเพื่อวัยเกษียณของกลุ่มแรงงานในระบบช่วงอายุ 40-60 ปีในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ของสถาบันวิจัยเพื่อตลาดทุนและสถาบันวิจัยเพื่อการประเมินและออกแบบนโยบาย พบว่า มีความผิดพลาด 7 ประการที่ทำให้คนวัยนี้มีเงินออมไม่พอใช้หลังเกษียณอายุ ได้แก่ การเริ่มวางแผนช้าเกินควร โดยมีเพียงร้อยละ 38 ที่เคยวางแผนเพื่อการเกษียณและปฏิบัติตามแผนได้อย่างสม่ำเสมอ การวางแผนด้วยความมั่นใจมากเกินไป โดยร้อยละ 71 มั่นใจว่าคุณภาพชีวิตหลังเกษียณจะใกล้เคียงหรือดีกว่าปัจจุบัน การประมาณค่าใช้จ่ายหลังเกษียณน้อยเกินควร โดยใช้ค่าเฉลี่ยเพียงร้อยละ 34 ของรายได้ปีสุดท้ายก่อนเกษียณ ขณะที่เกณฑ์ที่นิยมใช้คือร้อยละ 70 การต้องการเกษียณก่อนกำหนดซึ่งมีสัดส่วนร้อยละ 28 แต่ส่วนใหญ่มีเงินออมไม่เพียงพอ การออมเงินน้อยเกินควร โดยหากไม่รวมอสังหาริมทรัพย์จะพบว่าส่วนใหญ่มีเงินออมไม่เพียงพอสำหรับวัยเกษียณ การประมาณอายุขัยน้อยเกินไปทำให้มีโอกาสที่เงินออมจะหมดก่อนสิ้นอายุขัย และการวางแผนโดยขาดความรู้ความเข้าใจที่เหมาะสม เช่น คาดว่าจะลงทุนในสินทรัพย์เสี่ยงมากขึ้นเมื่ออายุมากขึ้น และละเลยผลของเงินเฟ้อในอนาคต (วรวรรณ ธาราภูมิ, 2556, น.1)

จากความสำคัญของปัญหาดังที่กล่าวมา ภาครัฐก็มิได้นิ่งนอนใจ ดังจะเห็นได้จากการที่รัฐมีการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ มาใช้ในการกำหนดนโยบายและแผนที่จะรองรับสังคมสูงวัยอย่างชัดเจน อาทิเช่น แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 นอกจากนั้นยังมีแผนผู้สูงอายุแห่งชาติ ซึ่งปัจจุบันอยู่ในช่วงของการดำเนินงานตามแผนผู้สูงอายุแห่งชาติฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2545-2564) โดยในช่วงปี พ.ศ. 2554-2555 ได้มีการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานตามแผนดังกล่าว ผลการประเมินชี้ให้เห็นว่าประเทศไทยได้มีความพยายามดำเนินการในด้านต่าง ๆ เพื่อเตรียมประชากรและพัฒนาคุณภาพชีวิตประชากรสูงอายุในทุกมิติ ซึ่งงานด้านที่มีการดำเนินการอย่างเป็นรูปธรรมในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา คือการขยายขอบเขต

ของการให้หลักประกันทางเศรษฐกิจขั้นพื้นฐานในรูปของเบี้ยยังชีพ และการออกพระราชบัญญัติกองทุนการออมแห่งชาติ (วิราภรณ์ โพธิศิริและคณะ, 2556) เพื่อกระตุ้นให้เกิดการออมขึ้นกับกลุ่มประชาชนที่ไม่ได้อยู่ในระบบสวัสดิการของรัฐ เช่น กองทุนบำเหน็จบำนาญข้าราชการ หรือกองทุนประกันสังคม เป็นต้น ในขณะเดียวกันในส่วนของภาคเอกชนก็มีการคิดผลิตภัณฑ์หรือเครื่องมือทางการเงินออกมาเป็นจำนวนมาก เช่น รูปแบบของการประกันภัยแบบต่าง ๆ การจัดตั้งกองทุนรวมที่มีหลากหลายประเภทให้เลือก และการเปิดโอกาสให้ประชาชนสะสมทองคำแบบออนไลน์ เป็นต้น จากสภาพปัญหาด้านการออมที่เกิดขึ้น ทั้งที่มีความพยายามของภาครัฐในการสร้างสวัสดิการและการคิดผลิตภัณฑ์ทางการเงินจากภาคเอกชนที่มีความหลากหลายดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษากับกลุ่มนิสิตนักศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรรุ่นใหม่ของประเทศที่กำลังก้าวเข้าสู่วัยแรงงานที่สำคัญ และสามารถกระตุ้นให้เกิดความตระหนักและการเห็นความสำคัญของการออมได้ทันเวลา โดยประเด็นที่สนใจคือ นิสิตนักศึกษาในปัจจุบันมีความตระหนักต่อความสำคัญของการออมเงินและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออมเงินในปัจจุบันนี้เป็นอย่างไร เพื่อที่จะได้ใช้ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยในการวางแผนส่งเสริมผ่านการจัดการเรียนรู้ สื่อ หรือช่องทางต่าง ๆ ให้นิสิตนักศึกษาที่เป็นกำลังสำคัญของประเทศในอนาคตได้เห็นคุณค่า ความสำคัญ และเกิดพฤติกรรมการออมที่ดีต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาความตระหนักและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออมเงินของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

กรอบแนวความคิดในการวิจัย

การวิจัยในเรื่อง“ความตระหนักและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออมเงินของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร”แยกประเด็นการศึกษาออกเป็น 2 ประเด็นหลักคือ 1. การศึกษาความตระหนักด้านการออมเงิน โดยการถามทัศนคติเกี่ยวกับการออมเงินและทัศนคติที่มีต่อหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ด้านการออม และ 2. การศึกษาพฤติกรรมการออม โดยการถามเกี่ยวกับการวางแผนการออม วัตถุประสงค์ในการออม

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาเรื่องความตระหนักและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออมเงินของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Research) โดยกำหนดวิธีดำเนินการวิจัยซึ่งประกอบไปด้วยหัวข้อ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการการเก็บรวบรวมข้อมูลและการตรวจคุณภาพ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้วิธีการศึกษา ดังนี้

1) การศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร (Document study) โดยศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หนังสือ ตำรา เอกสารทางวิชาการ บทความ วิทยานิพนธ์ รายงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลที่เป็นบทความในเว็บไซด์ ต่างๆ เพื่อนำมาใช้อ้างอิงประกอบการศึกษาให้สมบูรณ์

2) การศึกษาภาคสนาม (Field Study) เป็นการศึกษาและรวบรวมข้อมูลภาคสนามโดยใช้แบบสอบถาม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นิสิตนักศึกษา จากมหาวิทยาลัยต่างๆทั้งของรัฐบาลและเอกชนในกรุงเทพมหานครจำนวน 871,696 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผ่านวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญจำนวน 400 คนโดยคำนวณจากสูตรการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างกรณีที่ทราบจำนวนประชากรที่ชัดเจน และกำหนดความคลาดเคลื่อนที่ .05 (สุชาต ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2550, หน้า 155 อ้างถึง Yamane, 1967)

$$n = N / (1 + Ne^2)$$

$$n = 871{,}696 / [1 + 871{,}696\ (0.05)^2]$$

$$n \approx 399.7$$

ดังนั้น กลุ่มตัวอย่าง ≈ 400 คน

เมื่อ n = ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

N = จำนวนประชากรทั้งหมด

e = ค่าความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้ได้ (กำหนดไว้ที่ 0.05)

โดยการสุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสุ่มตัวอย่างจากนิสิตนักศึกษา จากมหาวิทยาลัยต่างๆทั้งของรัฐบาลและเอกชนในกรุงเทพมหานครจำนวน 13 สถาบันจากจำนวนทั้งหมด 68 สถาบัน (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2558 หน้า 6) ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย จากนั้นผู้วิจัยสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญจากการเก็บข้อมูลสถาบันละ 31 คน จำนวน 10 สถาบัน และสถาบันละ 30 คน จำนวน10 สถาบันรวมเป็น 400 คน โดยเกณฑ์การกำหนดขนาดตัวอย่างสถาบันละ 30 และ 31 ตัวอย่าง มาจาก ทฤษฎีลิมิตสู่ส่วนกลางที่กล่าวว่า เมื่อจำนวนตัวอย่าง มากกว่าหรือเท่ากับ 30 ตัวอย่าง จะทำให้ค่าเฉลี่ยมีการแจกแจงโดยประมาณแบบปกติ ไม่ว่าเดิมประชากรจะมีการแจกแจงแบบใดก็ตาม (กัลยา วาณิชย์บัญชา, 2549, หน้า 226) โดยมีรายละเอียดของสถาบันการศึกษาดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนตัวอย่างในแต่ละสถาบันการศึกษาที่เก็บข้อมูล

สถาบันการศึกษา	จำนวนตัวอย่าง
1.มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์	30
2.มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร	30
3.มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี	30
4.มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา	31
5.มหาวิทยาลัยสวนดุสิต	31
6.มหาวิทยาลัยมหิดล	31
7.มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	31
8.มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	31
9.จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	31
10.พระจอมเกล้าธนบุรี	31
11.มหาวิทยาลัยสยาม	31
12.มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	31
13.มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	31
รวม	**400**

เครื่องมือที่ใช้ในการการเก็บรวบรวมข้อมูลและการตรวจคุณภาพ

เครื่องมือที่ใช้ในการการเก็บรวบรวมข้อมูลและการตรวจคุณภาพ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือแบบสอบถาม (Questionnaire) โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3 ตอนคือ

ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับความตระหนักของนิสิตนักศึกษาที่มีต่อการออม

ตอนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการออมเงิน

วิธีการสร้างเครื่องมือและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ผู้วิจัยออกแบบเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือแบบสอบถามและให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยตรวจสอบเครื่องมือและความเหมาะสม

2. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (try out) กับตัวอย่าง 30 ชุดเพื่อตรวจสอบความเข้าใจในการตอบแบบสอบถามและหาความเชื่อมั่นโดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ซึ่งค่าที่ได้จะแสดงถึงระดับความคงที่ของแบบสอบถาม โดยค่าที่ได้จะมีค่าอยู่ระหว่าง 0 ถึง 1 ซึ่งถ้าค่าสัมประสิทธิ์ที่คำนวณได้มีค่า

เข้าใกล้ 1 มาก แปลว่ามีความเชื่อมั่นสูง (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2545) ซึ่งพบว่า ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคที่คำนวณได้มีค่าเท่ากับ .782

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามกับนิสิตนักศึกษา จากมหาวิทยาลัยต่างๆทั้งรัฐและเอกชนในกรุงเทพมหานคร

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หนังสือสถิติ ตลอดจนฐานข้อมูลออนไลน์จากอินเตอร์เน็ตเพื่อนำมาอ้างอิงประกอบการศึกษาให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ ทำได้โดยการหาค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) เพื่ออธิบายความตระหนัก และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออมเงินของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

1. การวิเคราะห์ข้อมูลในแบบสอบถามตอนที่ 1 ทำได้โดยการหาค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) เพื่ออธิบายลักษณะทั่วไปของผู้ตอบสอบถาม

2. การวิเคราะห์ข้อมูลด้านความตระหนักที่มีต่อการออม ทำได้โดยการหาค่าค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage)และค่าเฉลี่ย (Mean)เนื่องจากข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาได้มี 5 ระดับ ผ่านการให้ค่าคะแนนหรือ Rating Scale ซึ่งเป็นระดับการวัดข้อมูลประเภทอันตรภาคชั้น Interval Scale เป็นเครื่องมือโดยแต่ละคำถามกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนที่แสดงผลแต่ละระดับดังนี้

ตารางที่ 2 ความหมายของคะแนนตามระดับผลการตัดสินใจ

ระดับผลการตัดสินใจ	คะแนน
เห็นด้วยมากที่สุด	5
เห็นด้วยมาก	4
เห็นด้วยปานกลาง	3
เห็นด้วยน้อย	2
เห็นด้วยน้อยที่สุด	1

สำหรับเกณฑ์การแปลความหมายระดับความเห็นด้วยจากการใช้มาตรวัดแบบมาตราอันตรภาคชั้น Interval Scale ได้กำหนดเกณฑ์ความหมายของคะแนนเฉลี่ยของคำตอบโดยอาศัยแนวคิดของ ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ (2538) แปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 แสดงว่า เห็นด้วยน้อยที่สุด
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 แสดงว่า เห็นด้วยน้อย
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 แสดงว่า เห็นด้วยปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 แสดงว่า เห็นด้วยมาก
ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 แสดงว่า เห็นด้วยมากที่สุด

4. การวิเคราะห์ข้อมูลด้านการรับรู้เกี่ยวกับเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออมเงินใช้ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage)

ผลการวิจัย

1. ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยนิสิตนักศึกษาจำนวน 400 คน โดยเพศหญิงมีจำนวนมากกว่าเพศชาย (64.75% และ 34.25% ตามลำดับ) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 20 ปี (33%) กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 2 (33.5%) และส่วนมากมาจากสาขาวิชาการตลาด (7.75%) ในคณะบริหารธุรกิจ (13%) ซึ่งการวิจัยครั้งนี้เก็บข้อมูลจากสถาบันการศึกษาทั้งสิ้น 13 สถาบันโดยเก็บสถาบันละ 31 คนหรือร้อยละ 7.75 จำนวน 10 สถาบัน ในขณะที่อีก 3 สถาบันการศึกษา ถูกเก็บข้อมูลจำนวนสถาบันละ 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.50 รายได้ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มาจากพ่อแม่หรือผู้ปกครอง (52%) ซึ่งสอดคล้องกับความเป็นนิสิตนักศึกษาที่ยังไม่มีรายได้ประจำหรืออาชีพหลัก

2. ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ แบ่งออกเป็น 2 ประเด็นดังนี้

2.1 ความตระหนักด้านการเงินของนิสิตนักศึกษา ผลการวิจัย พบว่า

ตารางที่ 3 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความตระหนักของนิสิตนักศึกษาที่มีต่อการออม

ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการออม	ทัศนคติ/ระดับความเห็น (%)					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด			
การเรียนรู้ด้านการออม จะทำให้ชีวิตในปัจจุบันและอนาคตไม่ลำบาก	178 (44.50)	212 (53.00)	9 (2.25)	1 (0.25)	-	4.42	.551	ตระหนักมาก

ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการออม	ทัศนคติ/ระดับความเห็น (%)					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด			
ท่านรู้จักใช้จ่ายเงินอย่างระมัดระวัง ไม่ฟุ่มเฟือย และใช้จ่ายเท่าที่จำเป็น	127 (31.75)	207 (51.75)	60 (15.00)	6 (1.50)	-	4.14	.714	ตระหนักมาก
การเรียนรู้ด้านการออม จะทำให้เราสามารถเตรียมตัวเมื่อชีวิตเข้าสู่ช่วงหลังเกษียณอายุได้อย่างมีประสิทธิภาพ	198 (49.50)	179 (44.75)	21 (5.25)	2 (0.50)	-	4.43	.618	ตระหนักมาก
การไม่ออมเงินในช่วงวัยทำงานจะส่งผลให้ชีวิตหลังเกษียณการทำงานลำบากแน่นอน	203 (50.75)	159 (39.75)	33 (8.25)	5 (1.25)	-	4.40	.694	ตระหนักมาก
เมื่อเข้าสู่ช่วงหลังเกษียณการทำงาน รายได้จะลดลง รายจ่ายจะเพิ่มขึ้นแน่นอน	132 (33.00)	167 (41.75)	93 (23.25)	7 (1.75)	1 (0.25)	4.06	.808	ตระหนักมาก
เมื่อท่านได้รับเงินท่านจะจัดสรรเงินจำนวนหนึ่งมาเป็นเงินออมก่อน	140 (35.00)	182 (45.50)	66 (16.50)	10 (2.50)	2 (0.50)	4.12	.804	ตระหนักมาก
การวางแผนในการใช้จ่ายเงินและออมเงินเป็น	62 (15.50)	127 (31.75)	104 (26.00)	93 (23.25)	14 (3.50)	2.68	1.099	ตระหนักปานกลาง

ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการออม	ทัศนคติ/ระดับความเห็น (%)					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด			
เรื่องที่ท่านสามารถปฏิบัติได้ยาก								
การใช้จ่ายเงินอย่างประหยัดเพื่อเหลือเงินออมเป็นเรื่องไร้สาระ	9 (2.25)	38 (9.50)	23 (5.75)	198 (49.50)	132 (33.00)	4.02	.986	ตระหนักมาก
ท่านมีการวางแผนการใช้จ่ายอย่างรอบคอบโดยมีสัดส่วนของการออมอยู่บ้างตามสมควร	84 (21.00)	216 (94)	94 (23.50)	5 (1.25)	1 (0.25)	3.94	.718	ตระหนักมาก
ควรเริ่มต้นออมเงินให้เร็วที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้	178 (44.50)	191 (47.75)	25 (6.25)	5 (1.25)	1 (0.25)	4.35	.677	ตระหนักมาก
การคำนึงถึงความจำเป็นในการซื้อของก่อนตัดสินใจซื้อเป็นเรื่องจำเป็นมาก	164 (41.00)	184 (46.00)	47 (11.75)	4 (1.00)	1 (0.25)	4.27	.722	ตระหนักมาก
การบันทึกรายรับจ่ายเป็นประจำเป็นสิ่งจำเป็น	106 (26.50)	201 (50.25)	85 (21.25)	8 (2.00)	-	4.01	.747	ตระหนักมาก
ท่านตั้งเป้าหมายการออมเงิน เมื่อได้เงินเดือนงวดแรกจากการทำงาน	150 (37.50)	198 (49.50)	44 (11.00)	8 (2.00)	-	4.22	.718	ตระหนักมาก
เฉลี่ยรวม						4.08	.382	ตระหนักมาก

จากตารางที่ 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความตระหนักด้านการออมอยู่ใน “ระดับมาก” ในเกือบทุกประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการออม โดยเรียงลำดับคะแนนความตระหนักสูงสุดในประเด็นด้านการออม 4 อันดับแรก ได้แก่ “การเรียนรู้ด้านการออมจะทำให้เราสามารถเตรียมตัวเมื่อชีวิตเข้าสู่ช่วงหลังเกษียณอายุได้อย่างมีประสิทธิภาพ” ซึ่งได้คะแนนความตระหนักเฉลี่ย 4.43 รองลงมาคือ “การเรียนรู้ด้านการออมจะทำให้ชีวิตในปัจจุบันและอนาคตไม่ลำบาก” ได้คะแนนเฉลี่ย 4.42 ส่วนประเด็น “การไม่ออมเงินในช่วงวัยทำงานจะส่งผลให้ชีวิตหลังเกษียณการทำงานลำบากแน่นอน” ได้คะแนนเฉลี่ย 4.40 และ “ควรเริ่มต้นออมเงินให้เร็วที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้” ได้คะแนนเฉลี่ย 4.35 ในขณะที่มีเพียงประเด็นเดียวที่มีระดับคะแนนความตระหนักเฉลี่ยอยู่ใน “ระดับปานกลาง” คือ “การวางแผนในการใช้จ่ายเงินและออมเงินเป็นเรื่องที่ท่านสามารถปฏิบัติได้ยาก” อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาโดยรวมของประเด็นการออมทั้งหมด พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยของความตระหนักอยู่ใน “ระดับมาก”

2.2 พฤติกรรมการออมเงินของนิสิตนักศึกษา

ตารางที่ 4 จำนวน ร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความคิดในการวางแผนด้านการออมเงิน

การคิดวางแผนด้านการเงิน	**จำนวน(คน)**	**ร้อยละ**
ไม่เคยคิดเลย	25	6.25
เคยคิดเล่นๆ แต่ไม่จริงจัง	127	31.75
คิดอยู่แต่ยังไม่เริ่มออม	74	18.50
คิดอยู่และมีการออมแล้ว	174	43.50
รวม	**400**	**100.0**

จากตารางที่ 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คิดวางแผนด้านการเงินอยู่และมีการออมแล้ว 174 คน คิดเป็นร้อยละ 43.50 รองลงมา เคยคิดเล่นๆแต่ไม่จริงจัง จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 31.75 คิดอยู่แต่ยังไม่เริ่มออม จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.50 และไม่เคยคิดเลย จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25 ตามลำดับ

ตารางที่ 5 จำนวน ร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามลักษณะของการออมเงิน

ลักษณะของการออมเงิน	จำนวนคำตอบ	ร้อยละของคำตอบทั้งหมด	ร้อยละของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง
ยังไม่ออมเงินเพราะไม่มีความรู้เรื่องเกี่ยวกับการออม / การลงทุน	61	8.21	15.25
ยังไม่ออมเงินเพราะยังมีภาระต้องใช้จ่ายในชีวิตประจำวันเงินทำให้ไม่เหลือเงินในการออม	75	10.09	18.75
ยังไม่ออมเงินเพราะขอเงินจากพ่อ/แม่/บุคคลในครอบครัว/ผู้อุปการะ ได้ตลอดเวลา	55	7.40	13.75
ยังไม่ออมเงินเพราะยังมีหนี้สินค้างชำระอยู่	26	3.50	6.50
ยังไม่ออมเงินเพราะคิดว่ายังไม่ถึงเวลาต้องออม	9	1.21	2.25
ออมเงินโดยฝากธนาคารแบบออมทรัพย์	203	27.32	50.75
ออมเงินโดยฝากธนาคารแบบประจำ	27	3.63	6.75
ออมเงินโดยการซื้อประกันชีวิตแบบสะสมทรัพย์	13	1.75	3.25
ออมเงินโดยซื้ออสังหาริมทรัพย์ เช่น บ้าน คอนโด ตึกแถว	3	0.40	0.75
ออมเงินโดยการซื้อทองคำ อัญมณี เครื่องประดับ	25	3.36	6.25
ออมเงินโดยการซื้อกองทุนรวมแบบต่างๆ	5	0.67	1.25
ออมเงินโดยการซื้อพันธบัตร/สลากออมสิน/สลาก ธกส.	19	2.56	4.75
ออมเงินโดยการลงทุนในหุ้น	16	2.15	4.00
ออมเงินโดยการแลกเงินตราต่างประเทศเก็บไว้	4	0.54	1.00
ออมเงินโดยการเล่นแชร์/ให้กู้ยืมนอกระบบ	11	1.48	2.75
ออมเงินโดยการเก็บเงินสดไว้ที่ตัวเอง(เช่น หยอดกระปุกออมสิน เก็บธนบัตร 50 บาท)	187	25.17	46.75
ออมเงินโดยวิธีอื่นๆ	4	0.54	1.00
รวม	**743**	**100.0**	

จากตารางที่ 5 พบว่า ร้อยละ 50.75 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดออมเงินด้วยวิธีฝากธนาคารแบบออมทรัพย์ ในขณะที่ร้อยละ 46.75 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดออมเงินด้วยวิธีเก็บเงินสดไว้ที่ตัวเอง ในขณะ

ที่ลักษณะของการออมนอกเหนือจาก 2 วิธีดังกล่าวนั้น มีกลุ่มตัวอย่างเลือกที่จะตอบไม่ถึงร้อยละ 7 เช่น มีเพียงร้อยละ 6.25 ของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิธีการออมเงินโดยซื้อทองคำ อัญมณีหรือเครื่องประดับเก็บไว้

ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่ยังไม่ออมเงินเนื่องจากมีภาระต้องใช้จ่ายในชีวิตประจำวันจนทำให้ไม่เหลือเงินในการออมมีถึงร้อยละ 18.75 และยังไม่ออมเงินเพราะไม่มีความรู้ในเรื่องที่เกี่ยวกับการออมและการลงทุนอยู่ถึงร้อยละ 15.25

ตารางที่ 6 ค่าต่ำสุด ค่าสูงสุด ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของจำนวนเงินออมของกลุ่มตัวอย่าง

	ค่าต่ำสุด	**ค่าสูงสุด**	**ค่าเฉลี่ย**	**ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน**
จำนวนเงินออม	0	150,000	8,315.75	18,942.761

จากตารางที่ 6 พบว่า จำนวนเงินออมของกลุ่มตัวอย่างต่ำสุดอยู่ที่ 0 บาท ในขณะที่สูงสุดอยู่ที่ 150,000 บาทคิดเป็นจำนวนเงินออมเฉลี่ยเท่ากับ 8,315.75 บาท

ตารางที่ 7 จำนวน ร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการวางแผนการออมเงิน

การวางแผนการออมเงิน	**จำนวน(คน)**	**ร้อยละ**
ยังไม่ได้วางแผนเกี่ยวกับการออมเลย	117	29.25
ออมไปเรื่อย ๆ ส่วนจะใช้อะไรค่อยคิดอีกที	223	55.75
ออมโดยวางแผนชัดเจนว่าจะใช้เงินออมในสัดส่วนเท่าใด และเพื่อวัตถุประสงค์อะไรบ้าง	60	15.00
รวม	**400**	**100.0**

จากตารางที่ 7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการวางแผนการอมเงินแล้ว โดยจะใช้วิธีออมไปเรื่อย ๆ ส่วนจะใช้อะไร ค่อยคิดอีกที จำนวน 223 คน คิดเป็นร้อยละ 55.75 ในขณะที่รองลงมาคือ ยังไม่ได้วางแผนเกี่ยวกับการออมเลย จำนวน 117 คนคิดเป็นร้อยละ 29.25 และมีเพียงจำนวน 60 คน หรือร้อยละ 15.00 ที่วางแผนชัดเจนว่าจะใช้เงินออมเท่าใดและเพื่อวัตถุประสงค์อะไรบ้าง

ตารางที่ 8 จำนวน ร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามวัตถุประสงค์ในการออมเงิน

วัตถุประสงค์ของการออมเงิน	**จำนวนคำตอบ**	**ร้อยละของคำตอบทั้งหมด**	**ร้อยละของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง**
ยังไม่มีการออมเงิน	117	9.46	29.25
เพื่อหวังผลตอบแทน เช่น ดอกเบี้ย ปันผล	78	6.31	19.50
เพื่อใช้ซื้ออสังหาริมทรัพย์ที่ต้องการในอนาคต	71	5.74	17.75
เพื่อใช้ซื้อของที่ต้องการเช่น เสื้อผ้า เครื่องประดับ	164	13.26	41.00
เพื่อใช้ในยามฉุกเฉิน เจ็บป่วย หรือภัยพิบัติ	157	12.69	39.25
เพื่อใช้ในการท่องเที่ยวต่างจังหวัดหรือต่างประเทศ	157	12.69	39.25
เพื่อช่วยค่าใช้จ่ายในครอบครัว	138	11.16	34.50
เพื่อใช้ในการลงทุนทำธุรกิจในอนาคต	92	7.44	23.00
เพื่อการดำรงชีพในวัยชรา	63	5.09	15.75
เพื่อให้พ่อแม่สบายใจ เพราะพ่อแม่บังคับให้ออม	54	4.37	13.50
เพื่อใช้ในการศึกษาทั้งปัจจุบันและอนาคต	109	8.81	27.25
เพื่อเตรียมใช้ในงานแต่งงาน/งานบวช/วันเกิด	24	1.94	6.00
เพื่อเป็นมรดกให้บุตรหลานในอนาคต	13	1.05	3.25
รวม	**1,237**	**100.00**	

จากตารางที่ 8 พบว่า ร้อยละ 41.00 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีวัตถุประสงค์ในการออมเงินเพื่อซื้อของที่ต้องการเช่น เสื้อผ้า เครื่องประดับ ในขณะที่ร้อยละ 39.25 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีวัตถุประสงค์ในการออมเงินเพื่อใช้ในยามฉุกเฉิน เจ็บป่วยหรือเกิดภัยพิบัติ และเพื่อใช้ในการท่องเที่ยวต่างจังหวัดหรือต่างประเทศ ในขณะที่มีวัตถุประสงค์ในการออมเงินเพื่อการดำรงชีพในวัยชราเพียงร้อยละ 15.75 เท่านั้น ในขณะที่มีผู้ที่ยังไม่มีการออมเงินร้อยละ 29.25

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่านิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีความตระหนักรู้ด้านการออมในระดับมาก โดยเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเตรียมพร้อมทางการเงินในอนาคต เช่น ความจำเป็นในการออมตั้งแต่วัยเรียน และผลกระทบของการไม่ออมต่อชีวิตหลังเกษียณ อย่างไรก็ตาม ความตระหนักรู้ดังกล่าวยังไม่สามารถแปรเปลี่ยนเป็นพฤติกรรมการออมอย่างเป็นระบบได้ทั้งหมด ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลพฤติกรรมที่พบว่า มีเพียงร้อยละ 43.5 เท่านั้นที่มีการวางแผนและออมเงินจริงจัง ในขณะที่อีกร้อยละ 31.75 เพียงคิดแต่ยังไม่ได้ลงมือทำ และร้อยละ 29.25 ไม่ได้วางแผนใด ๆ เลยช่องว่างระหว่าง "ความตระหนัก" และ "พฤติกรรม" นี้สะท้อนถึงอุปสรรคในการนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติ โดยเฉพาะในด้านของการวางแผนการเงิน ซึ่งพบว่ามีค่าเฉลี่ยระดับความเห็นด้วยเพียง 2.68 (ระดับปานกลาง) ต่อข้อความ “การวางแผนการใช้จ่ายเงินและออมเงินเป็นเรื่องที่ท่านสามารถปฏิบัติได้ยาก” บ่งชี้ว่านิสิตแม้จะเห็นความสำคัญของการออม แต่ยังขาดความมั่นใจหรือทักษะในการบริหารการเงินของตนเองรูปแบบการออมที่นิสิตนิยมใช้นั้น เช่น การฝากเงินออมทรัพย์และเก็บเงินสดไว้กับตนเอง แม้จะเป็นช่องทางที่สะดวกและมีความเสี่ยงต่ำ แต่ยังไม่ช่วยสร้างผลตอบแทนในระยะยาว ขณะเดียวกัน สัดส่วนการใช้เครื่องมือทางการเงินที่มีศักยภาพในการเติบโต เช่น กองทุนรวม ประกันชีวิต หรือพันธบัตร กลับอยู่ในระดับต่ำมาก (รวมกันไม่ถึง 15%) ซึ่งอาจสะท้อนถึงข้อจำกัดด้านความรู้ความเข้าใจ หรือการเข้าถึงข้อมูลด้านการลงทุนในกลุ่มนิสิต

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณา "วัตถุประสงค์ของการออม" พบว่าส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่การใช้จ่ายในระยะสั้น เช่น เพื่อซื้อของที่ต้องการ (41%) หรือใช้ในยามฉุกเฉินและการเดินทาง (รวมเกือบ 40%) ขณะที่มีเพียง 15.75% ที่ออมเพื่อการดำรงชีวิตในวัยชรา แสดงให้เห็นว่าทัศนคติของนิสิตต่อการออมยังเน้นผลในระยะใกล้ มากกว่าการวางแผนเพื่ออนาคตระยะยาว

ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ พัชรนันท์ คงมั่น (2560) และ สุภาภรณ์ ปักเหนือ (2556) ที่ชี้ว่าความตระหนักรู้เพียงอย่างเดียวยังไม่เพียงพอ หากขาดการสนับสนุนในด้านทักษะและกลไกสนับสนุนพฤติกรรมการออมให้เกิดขึ้นจริง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

การออกแบบแนวทางส่งเสริมการออมจึงควรเน้น “การเปลี่ยนผ่านจากความรู้สู่การลงมือทำ” โดยอาจบูรณาการเนื้อหาการวางแผนการเงินและการลงทุนเบื้องต้นเข้าไว้ในรายวิชาศึกษาทั่วไป หรือจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติ เช่น เกมจำลองรายรับ-รายจ่าย การจัดทำแผนการเงินรายเดือน หรือเวิร์กช็อปความรู้การเงินส่วนบุคคลสำหรับนิสิต นอกจากนี้ ควรส่งเสริมการเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางการเงินในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและเชื่อมโยงกับบริบทชีวิตจริงของนักศึกษา เพื่อสร้างพฤติกรรมการออมที่ยั่งยืนและมีคุณภาพในระยะยาว

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัย “ความตระหนักและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออมเงินของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร” ผู้วิจัยได้ประมวลผลการศึกษาเป็นข้อเสนอแนะ เพื่อเป็นแนวทางการส่งเสริมการออม ดังนี้

1. ระดับนโยบาย สถาบันการศึกษา ควรกำหนดนโยบายให้มีการสอดแทรกความสำคัญของการออมให้นิสิตนักศึกษาได้ตระหนักถึงความสำคัญของการออมที่มีผลต่อการเตรียมการสร้างหลักประกันเพื่อการดำรงชีวิตในวัยสูงอายุคือ ต้องมีการเตรียมตัว เพื่อยอมรับและปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ สังคมและสิ่งแวดล้อมของการเป็นวัยทำงานและวัยผู้สูงอายุได้อย่างมีความสุข

2. ระดับปฏิบัติ คณะหรือสาขาวิชาโดยฝ่ายวิชาการหรือฝ่ายที่พัฒนาการจัดการศึกษาทั่วไปควรจัดรายวิชาศึกษาทั่วไป หรือรายวิชาเลือกเสรีที่ให้ความรู้ทางด้านการออม การลงทุน หรือการจัดการการเงินส่วนบุคคล

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายขอบเขตของกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุมพื้นที่อื่น ๆ นอกเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายมากขึ้น

2. ควรศึกษาวิธีการเสริมสร้างความตระหนักด้วยวิธีการาต่างๆในการส่งเสริมให้เกิดความตระหนักถึงความสำคัญของการการจัดการการเงินส่วนบุคคลให้กับนิสิตนักศึกษา

เอกสารอ้างอิง

กัลยา วานิชย์บัญชา. (2545). *การวิเคราะห์สถิติ: สถิติสำหรับการบริหารและการวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 6). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กัลยา วานิชย์บัญชา. (2549). *หลักสถิติ* (พิมพ์ครั้งที่ 8). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิรันธนิน กมลเลิศ. (2567). *Lotus’s เปิดตัวร้านค้าอัจฉริยะไร้พนักงานแห่งแรกในไทย ทำงานด้วย AI และกล้องจับความเคลื่อนไหว 38 ตัว ตอบโจทย์ความสะดวกและรวดเร็ว.* https://shorturl.asia/l31C7

เจษฎา สุขทิศ. (2560, สิงหาคม 9). *เมื่อปัญญาประดิษฐ์ (AI) กำลังเปลี่ยนโลกการเงิน.* https://shorturl.asia/l31C7

พัชรนันท์ คงมั่น. (2560). *ความตระหนักของคนวัยทำงานต่อการวางแผนทางการเงินเพื่อวัยเกษียณ* [การค้นคว้าอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง].

ล้วน สายยศ, & อังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 5). ชมรมเด็ก.

วันดี หิรัญสถาพร, พรทิพย์ บุญทรง, นงลักษณ์ ลัคนทินากร, & สุรัชฎา เมฆขลา. (2558). *พฤติกรรมการออมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ บพิตรพิมุข จักรวรรดิ* [รายงานวิจัย]. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ บพิตรพิมุข จักรวรรดิ.

วรวรรณ ธาราภูมิ. (2556). *การไม่วางแผนหรือวางแผนเกษียณผิดพลาด.* ผู้จัดการออนไลน์. http://www.manager.co.th/iBizchannel/viewNews.aspx?NewsID=9560000012701

วิราภรณ์ โพธิศิริ, & คณะ. (2556). *สถานการณ์ผู้สูงอายุไทย 2555.* เอสเอส พลัส มีเดีย.

ศูนย์คุ้มครองผู้ใช้บริการทางการเงิน ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2557). *การวางแผนทางการเงิน.* https://www.1213.or.th/th/moneymgt/finplan/Pages/planningsteps.aspx

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542.* http://backoffice.onec.go.th/uploaded/Category/Laws/Act/acteng/01/0101-a.pdf

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2558). *สรุปข้อมูลสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญา จำแนกตามภาคและจังหวัด.* http://www.mua.go.th/users/bpp/main/download/other/HiEduSum_0458.pdf

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12.* http://www.nesdb.go.th/download/plan12/สรุปสาระสำคัญแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่12.pdf

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). *สถิติการศึกษา.* http://statbbi.nso.go.th/staticreport/page/sector/th/03.aspx

สุชาต ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2550). *ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์.* ห้างหุ้นส่วนจำกัดสามลดา.

สุภาภรณ์ ปักเหนือ. (2556). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อการออมเงินของนิสิตที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก* [การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร].

ISSN: 3057-1081 (Online)
ปีที่ 2 ฉบับที่ 2, หน้าที่ 83-96
ลิขสิทธิ์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
พฤษภาคม-สิงหาคม 2568
รับเมื่อวันที่ 6 มิถุนายน 2567/ แก้ไขเมื่อวันที่ 6 สิงหาคม 2568/ อนุมัติเมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2568

การศึกษาการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร

A Study on the Use of Online Games in Teaching and Learning Management among Primary School Teachers in Bangkok

วิรชา สนนุกิจ[1] และ กิจธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว[2]
Wiracha Sonnukit[1] and Thanarak Santhuenkaew[2]

[1,2]ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
[1,2]Department of Educational Technology, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University
E-mail: [1,2]Thanarak.s@rumail.ru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สำรวจความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน 2) ศึกษาปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน ประชากรที่ใช้ คือ ครูในสังกัดกรุงเทพมหานครจำนวน 35 คน และกลุ่มตัวอย่าง คือ ครูที่สอนระดับชั้นประถมศึกษาในสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 32 คน ใช้การสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า เกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่ครูใช้มากที่สุด คือ Kahoot ($\bar{x}$ = 3.66, S.D. = 1.29) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก ความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ ก่อให้เกิดแรงจูงใจและสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน ($\bar{x}$ = 4.44, S.D. = 0.90) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก ความพึงพอใจด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ คือ มีความผ่อนคลายสนุกสนาน ($\bar{x}$ = 4.59, S.D. = 0.78) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด โดยการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนมีส่วนช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ แต่อาจมีข้อจำกัดในด้านความพร้อมของปัจจัยต่าง ๆ

คำสำคัญ: เกมออนไลน์, การจัดการเรียนรู้, ครูระดับชั้นประถมศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร

ABSTRACT

This study aimed to: 1) survey teachers' opinions on the use of online games in teaching and learning, and 2) identify problems and gather suggestions regarding the use of online games in teaching and learning. The study population consisted of 35 teachers in Bangkok, with a sample of 32 primary school teachers selected through purposive sampling. A 5-point Likert scale questionnaire was used as the research instrument. Data were analyzed using descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, and standard deviation. The findings revealed that the most commonly used online game among teachers was Kahoot ($\bar{x}$=3.66), with a high level of usage. Teachers reported high satisfaction with learning activities, noting that these activities motivated students to learn ($\bar{x}$=4.44). Satisfaction with the learning atmosphere was rated at the highest level, highlighting its relaxing and fun qualities ($\bar{x}$=4.59). The use of online games in teaching and learning was found to effectively stimulate student engagement, though some limitations were noted, particularly regarding the readiness of various supporting factors.

Keywords: Online Games, Learning Management, Primary School Teachers in Bangkok

บทนำ

จุดมุ่งหมายพื้นฐานทางการศึกษา คือ การเรียนรู้เพื่อเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ที่สามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกตามยุคสมัยได้อย่างมีคุณภาพ เมื่อสังคมเปลี่ยน กระบวนทัศน์ทางการศึกษาก็เปลี่ยน นักวิชาการหลายท่านเห็นตรงกันว่า หากยังหลงติดอยู่กับสิ่งเก่าที่เคยใช้ได้ผลในยุคเก่า ย่อมส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียนไม่สอดคล้องกับโลกที่เป็นจริงทั้งในปัจจุบันและในอนาคต (วิโรจน์ สารรัตนะ, 2556)

ซึ่งการจัดการการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 แตกต่างจากการจัดการการเรียนรู้ในอดีตที่ผู้เรียนต้องอาศัยการศึกษาโดยการถ่ายทอดวิทยาการจากประสบการณ์ของผู้สอน หรือจากการอ่านหนังสือหรือตำรา การเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาแบบไร้ขีดจำกัด ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย

บทบาทความเป็นครูเปลี่ยนจากผู้สอนมาเป็นโค้ชที่จำเป็นต้องมีวิธีการที่สามารถฝึกฝนให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้รอบด้าน สามารถบูรณาการความรู้ต่าง ๆ ที่มีให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม สามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้โดยใช้สติปัญญา (วิจารณ์ พานิช, 2556)

ผู้สอนจะต้องเป็นผู้ออกแบบและสร้างสรรค์กิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง จากการสืบค้นข้อมูล รวบรวมองค์ความรู้ และวิเคราะห์ข้อมูล ในปัจจุบันเป็นยุคโลกาภิวัตน์ที่ข้อมูลข่าวสารทั่วโลกสามารถส่งถึงกันภายในเวลาไม่กี่นาที ดังนั้นการเรียนแค่ในห้องเรียนหรือการเรียนเนื้อหาในหนังสือย่อมไม่ดึงดูดความสนใจ

ของผู้เรียนได้มากเท่ากับโลกของอินเทอร์เน็ตที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย คนยุคใหม่จึงต้องมีทักษะในการเรียนรู้และการปรับตัวในสถานการณ์ปัจจุบัน (วิจารณ์ พานิช, 2555)เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและสนุกสนานให้แก่นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย เข้าใจและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของนักเรียนได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานอยู่ร่วมกัน (สุคนธ์ สินธพสนนท์, 2553) ซึ่งเกมการศึกษามีความสำคัญ คือ เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นักเรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดกระบวนการเรียนรู้จากการเล่น ทั้งยังเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้นั้นมีความหมายและอยู่คงทน (ทิศนา แขมมณี, 2559)

ปัจจุบันเกมออนไลน์เป็นที่นิยมอย่างมากในเด็ก เนื่องจากรูปแบบของเกมที่สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความสวยงาม ผู้เล่นสามารถเล่นผ่านสมาร์ทโฟนที่สามารถเชื่อมต่อได้ง่าย รวดเร็ว ใช้ได้ทุกที่และสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นได้ (ธันยวนันฐ์ เลียนอย่าง, 2561) ซึ่งเกมออนไลน์ในปัจจุบันมีความหลากหลายและสามารถเข้าถึงได้ง่าย เกมออนไลน์จึงเป็นสื่อที่น่าสนใจในการนำมาปรับใช้กับการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน และเกิดความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น การนำเกมออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นเป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานพร้อมกับได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาในการเรียนเอาไว้ในเกม ผู้เรียนเมื่อได้ลงมือเล่นเกมทำให้เกิดการเรียนรู้ เป็นทิศทางของการเรียนการสอนสมัยใหม่เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและได้ลงมือทำด้วยตนเอง (ปิยะนุช เทือกเทพ, 2563)

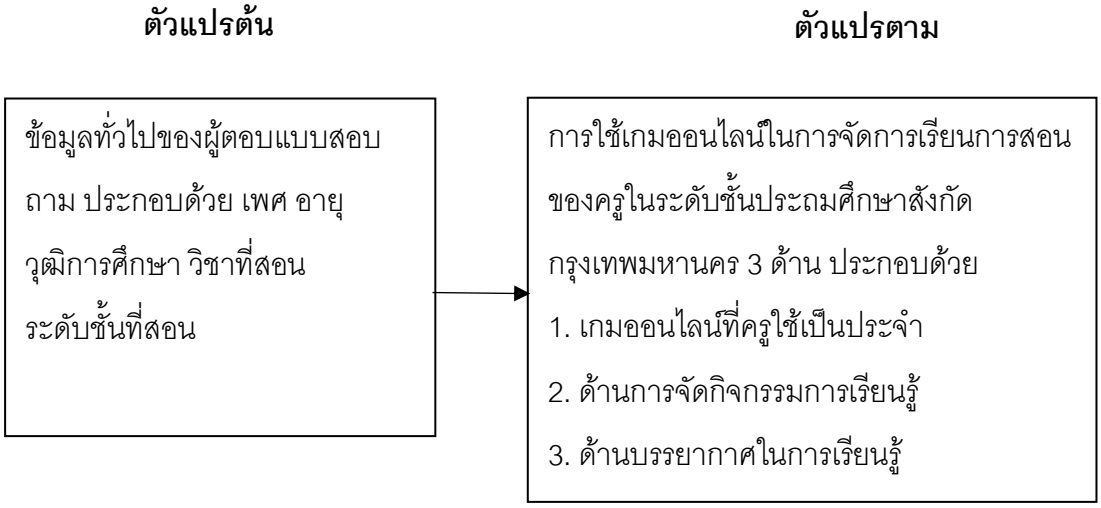
ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร ในเรื่องของเกมออนไลน์ที่ครูใช้เป็นประจำ ผลจากการใช้เกมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมไปถึงบรรยากาศในการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสำรวจความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน
2. เพื่อศึกษาปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาข้อมูลการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร ทั้งนี้ ปัจจัยของครู ได้แก่ เพศ อายุ วุฒิการศึกษา วิชาที่สอน และระดับชั้นที่สอน อาจเป็นตัวแปรหนึ่งที่ทำให้เห็นถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมีวิธีการดาเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสุเหร่าสนามกลางลำ 12 คน โรงเรียนสุเหร่าคลองสิบเอ็ด 12 คน และโรงเรียนลำบุหรี่พวง 11 คน รวมทั้งหมด 35 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือครูที่สอนระดับชั้นประถมศึกษาในสังกัด กรุงเทพมหานคร จำนวน 3 โรงเรียน คือ โรงเรียนสุเหร่าสนามกลางลำ 11 คนโรงเรียนสุเหร่าคลองสิบเอ็ด 11 คนและโรงเรียนลำบุหรี่พวง 10 คนโดยการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างใช้การคัดเลือกด้วยการประมาณค่าสัดส่วนขนาดกลุ่มตัวอย่างตามตาราง Krejcie & Morgan (1970) ผู้วิจัยใช้การสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 32 คน ที่ระดับความคลาดเคลื่อน +-5%

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อสำรวจความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษาสำหรับครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยแบ่งแบบสอบถาม ออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ วุฒิการศึกษา วิชาที่สอน ระดับชั้นที่สอน โดยใช้เป็นแบบสอบถามปลายปิด แบบคำถามมีรายการให้เลือก (Checklist)

ตอนที่ 2 ใช้สอบถามเกี่ยวกับการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษาสำหรับครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งได้แบ่งกลุ่มแบบสอบถามออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 เกมออนไลน์ที่ครูใช้เป็นประจำ
ด้านที่ 2 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ด้านที่ 3 ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองทุกขั้นตอนของการวิจัย โดยมีรายละเอียดและขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1) แจ้งผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครจำนวน 3 โรงเรียนเพื่อขอเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย กับครูผู้สอน

2) ประสานกับครูผู้สอนเพื่อประชาสัมพันธ์ขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูล

3) เก็บข้อมูลแบบออนไลน์กับครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 3 โรงเรียน

4) นำผลการตอบแบบสอบถามมาตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์ของการตอบและทำการวิเคราะห์ข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลในประเด็นต่อไปนี้

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยหาค่าความถี่และนำมาหาค่าร้อยละ

4.2 วิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร ด้วยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำค่าเฉลี่ยมาเทียบกับเกณฑ์ (ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2550) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง ความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง ความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง ความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง ความพึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (32 คน)	ร้อยละ
ชาย	14	43.75
หญิง	18	56.25

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ครูที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 56.25 และเพศชายคิดเป็นร้อยละ 43.75

ตารางที่ 2 ข้อมูลทั่วไปจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (32 คน)	ร้อยละ
20 – 30 ปี	13	40.63
31 - 40 ปี	12	37.50
สูงกว่า 40 ปี	7	21.88

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ครูที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ 20-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 40.63 รองลงมามีอายุ 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 37.50 และน้อยที่สุดมีอายุ สูงกว่า 40 ปี ปี คิดเป็นร้อยละ 21.88

ตารางที่ 3 ข้อมูลทั่วไปจำแนกตามวุฒิการศึกษา

วุฒิการศึกษา	จำนวน (32 คน)	ร้อยละ
ปริญญาตรี	26	81.25
ปริญญาโท	6	18.75

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ครูที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 81.25 รองลงมาระดับปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 18.75

ตารางที่ 4 ข้อมูลทั่วไปจำแนกตามวิชาที่สอน

ชื่อวิชา	จำนวน (32 คน)	ร้อยละ
ภาษาไทย	8	25.00
คณิตศาสตร์	6	18.75
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	4	12.50
ภาษาต่างประเทศ	4	12.50
สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม	2	6.25
ประวัติศาสตร์	1	3.13
สุขศึกษาและพลศึกษา	2	6.25
การงานอาชีพ	2	6.25
ศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์	3	9.38

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า ครูที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่สอนวิชาภาษาไทย คิดเป็นร้อยละ **25.00** อันดับที่ 2 ได้แก่ วิชาคณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ **18.75** อันดับที่ 3 มี 2 วิชา ได้แก่ วิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และวิชาภาษาต่างประเทศ คิดเป็นร้อยละ **12.50** อันดับที่ 4 ได้แก่ วิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ คิดเป็นร้อยละ **9.38** อันดับที่ 5 มี 3 วิชา ได้แก่ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา และวิชาการงานอาชีพ คิดเป็นร้อยละ **6.25** และอันดับสุดท้ายคือวิชาประวัติศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ **3.13**

ตารางที่ 5 ข้อมูลทั่วไปจำแนกตามระดับชั้นที่สอน

ระดับชั้น	**จำนวน (32 คน)**	**ร้อยละ**
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	2	6.25
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	5	15.63
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	4	12.50
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	6	18.75
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	7	21.88
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	8	25.00

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่า ครูที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่สอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คิดเป็นร้อยละ **25.00** รองลงมาคือชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ **21.88** อันดับที่ 3 คือชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ **18.75** อันดับที่ 4 คือชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ **15.63** อันดับที่ 5 คือชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ **12.50** และน้อยที่สุดคือชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ **6.25**

ผลการวิจัย ตอนที่ 2 การใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษาสำหรับครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 6 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษาสำหรับครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยได้กำหนดระดับคะแนนดังนี้ (ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2550)

4.50 – 5.00 มากที่สุด
3.50 – 4.49 มาก
2.50 – 3.49 ปานกลาง
1.50 – 2.49 น้อย
1.00 – 1.49 น้อยที่สุด

รายการ	$\overline{X}$	S.D.	ระดับการใช้
เกมออนไลน์ที่ครูใช้เป็นประจำ			
1. Kahoot	3.66	1.29	มาก
2. Quizizz	3.44	1.12	ปานกลาง
3. Blooket	3.00	1.09	ปานกลาง
4. Wordwall	3.56	1.22	มาก
5.Nearpod	2.75	0.94	ปานกลาง
รวมเฉลี่ย	3.28	0.12	ปานกลาง
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้	4.13	1.08	มาก
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ	3.88	1.08	มาก

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ ก่อให้เกิดแรงจูงใจและสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน	4.44	0.90	มาก

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้มากขึ้น	4.31	0.85	มาก
5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์เนื้อหาความรู้อย่างเป็นเหตุเป็นผล	4.28	0.87	มาก
รวมเฉลี่ย	4.21	0.10	มาก
ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้			
1. บรรยากาศในการจัดเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ มีความผ่อนคลาย สนุกสนาน	4.59	0.78	มากที่สุด
2. บรรยากาศในการจัดการ เรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ มีส่วนให้ผู้เรียนสนใจใน การทำกิจกรรมมากขึ้น	4.56	0.79	มากที่สุด
3. บรรยากาศในการจัดการ เรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน	4.34	0.85	มาก
4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ ส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์	4.38	0.82	มาก
รวมเฉลี่ย	4.48	0.03	มาก

จากตารางที่ 6 พบว่า เกมออนไลน์ที่ครูใช้เป็นประจำ ภาพรวมระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ($\bar{x}$ = 3.28, S.D. = 0.12) เกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่ครูใช้คือ Kahoot ($\bar{x}$ = 3.66, S.D. = 1.29) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก รองลงมา Wordwall ($\bar{x}$ = 3.56, S.D. = 1.22) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก อันดับที่ 3 Quizizz ($\bar{x}$ = 3.44, S.D. = 1.12) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง อันดับที่ 4 Blooket ($\bar{x}$ = 3.00, S.D. = 1.09) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง และอันดับสุดท้าย Nearpod ($\bar{x}$ = 2.75, S.D. = 0.94) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์มาก ($\bar{x}$ = 4.21, S.D. = 0.10) ครูส่วนใหญ่คิดว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ก่อให้เกิดแรงจูงใจ และสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน ($\bar{x}$ = 4.44, S.D. = 0.90) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก, เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้มากขึ้น ($\bar{x}$ = 4.31, S.D. = 0.85) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก, ช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์เนื้อหาความรู้อย่างเป็นเหตุเป็นผล ($\bar{x}$ = 4.28, S.D. = 0.87) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก, ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = 4.13, S.D. = 1.08) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก, และอันดับสุดท้าย คือ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ ($\bar{x}$ = 3.88, S.D. = 1.08) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก

ด้านบรรยากาศในการจัดเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์มาก ($\bar{x}$ = 4.48, S.D. = 0.03) ครูส่วนใหญ่คิดว่าบรรยากาศในการจัดเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์มีความผ่อนคลาย สนุกสนาน ($\bar{x}$ = 4.59, S.D. = 0.78) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด, มีส่วนให้ผู้เรียนสนใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น ($\bar{x}$ = 4.56, S.D. = 0.79) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด, ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ใหม่ในการเรียน ($\bar{x}$ = 4.53, S.D. = 0.79) การใช้อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด, ส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ ($\bar{x}$ = 4.38, S.D. = 0.82) การใช้อยู่ในเกณฑ์มาก, และอันดับสุดท้าย คือ ส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ($\bar{x}$ = 4.34, S.D. = 0.85) การใช้อยู่ในเกณฑ์มาก

ข้อเสนอแนะ

ในการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษาสำหรับครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร มีดังนี้

- เนื่องจากโรงเรียนไม่อนุญาตให้นักเรียนนำโทรศัพท์มาโรงเรียนทำให้ไม่สามารถจัดการเรียนการเรียนการสอนแบบใช้อินเตอร์เน็ตได้
- ใช้กระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้
- การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมออนไลน์ มีข้อจำกัดหลายอย่าง เช่น ความพร้อมของ วัสดุอุปกรณ์ อินเทอร์เน็ต ความรู้ความ สามารถ ของครู และนักเรียน ในการใช้โปรแกรม ความพร้อมด้านปัจจัยต่างๆ

อภิปรายผลการวิจัย

การใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน จากการศึกษาพบว่า ครูส่วนใหญ่ใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งมีส่วนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น เนื่องจากวิธีการใช้แอปพลิเคชันดังกล่าวเป็นการใช้ในรูปแบบเกม ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่อยากจะ

เรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนต้องมีทักษะสื่อสารและทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังนั้น การประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ จึงมีประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนให้ตรงกับเป้าหมายในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ยุดา พงศ์ คงช่วย (2564) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยแอปพลิเคชันคาฮูทมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีการพัฒนาการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ก่อให้เกิดแรงจูงใจและสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้มากขึ้น สามารถวิเคราะห์เนื้อหาได้อย่างมีเหตุผล ทั้งยังมีความสนุกสนาน ท้าทาย และผ่อนคลาย นักเรียนสนใจทำกิจกรรม ทำให้ได้รับประสบการณ์ใหม่ในการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปพิชญา วิชาสิทธิ์ (2564) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง *คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ* ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง *คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ* หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์

ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่า เกมออนไลน์ที่ครูใช้เป็นประจำมีระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ($\bar{x}$=3.28, S.D.= 0.12) โดยครูนิยมใช้ Kahoot มากที่สุด ($\bar{x}$=3.66, S.D.=1.29) รองลงมาคือ Wordwall ($\bar{x}$=3.56, S.D.=1.22) ซึ่งทั้งสองโปรแกรมเป็นเกมที่ใช้รูปแบบการตอบคำถามแบบโต้ตอบทันที ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ผลนี้สอดคล้องกับงานของ ยุดาพงศ์ คงช่วย (2564) ซึ่งศึกษาการใช้ Kahoot แล้วพบว่าสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะด้านความสนใจในการเรียน และการจดจำข้อมูลในระยะยาว อกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget (1972) ซึ่งกล่าวว่า เด็กจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อมีการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเอง ซึ่งเกมออนไลน์อย่าง Kahoot ก็เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดและตอบสนองอย่างรวดเร็ว จึงตอบสนองต่อพัฒนาการทางปัญญาตามแนวคิดพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Development Theory) ได้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม เกมบางประเภท เช่น Nearpod และ Blooket กลับได้รับการใช้น้อยกว่าค่าเฉลี่ย ผลนี้ แตกต่างจากงานวิจัยของ ปิยะนุช เทือกเทพ (2563) ซึ่งพบว่าเกมที่มีเนื้อหาซับซ้อนและมีองค์ประกอบมัลติมีเดียสูงสามารถส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ได้ดีกว่าเกมประเภทตอบคำถามแบบรวดเร็ว เนื่องจากสามารถนำเสนอเนื้อหาเชิงลึกได้มากกว่า ซึ่งในบริบทของโรงเรียนประถมศึกษาในกรุงเทพมหานคร อาจยังมีข้อจำกัดด้านเครื่องมือ อุปกรณ์ หรือทักษะด้านเทคโนโลยี ทำให้เกมบางประเภทที่ต้องใช้ทรัพยากรมากไม่ได้รับความนิยม

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ พบว่ามีระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก ($\bar{x}$=4.21, S.D.= 0.10) โดยครูให้ความเห็นว่าเกมออนไลน์ช่วยก่อให้เกิดแรงจูงใจ เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แขมมณี (2559) ที่กล่าวว่าเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย นอกจากนี้ยังตรงกับผลวิจัยของ Vygotsky (1978) เรื่อง "โซนแห่งการพัฒนาต่อยอด" (Zone of Proximal Development: ZPD) ซึ่งเสนอว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพเมื่อผู้เรียนได้รับการกระตุ้นจากสื่อหรือกิจกรรมที่ท้าทายเกินกว่าความสามารถเดิมเพียงเล็กน้อย พร้อมการสนับสนุนจากครู ซึ่งเกมออนไลน์สามารถทำหน้าที่นี้ได้อย่างดี นอกจากนี้ ยัง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปพิชญา วิชาสิทธิ์ (2564) ที่แสดงให้เห็นว่าเกมออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นในบริบทภาษาไทยสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะเมื่อครูสามารถออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ส่วนในด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ผลวิจัยพบว่าอยู่ในระดับ "มากที่สุด" ($\bar{x}$=4.48) โดยเฉพาะด้านความสนุกสนาน ความผ่อนคลาย และการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ซึ่ง สอดคล้องกับแนวคิดของ Dewey (1938) ที่เน้นว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นอย่างลึกซึ้งเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในประสบการณ์ที่มีความหมาย สนุก และมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม นอกจากนี้ยังเห็นความสอดคล้องกับแนวคิดของ Csikszentmihalyi (1990) เรื่อง “ภาวะลื่นไหล (Flow)” ซึ่งหมายถึงภาวะที่ผู้เรียนมีสมาธิและมีความสุขในการทำกิจกรรมจนลืมเวลา ซึ่งมักเกิดขึ้นเมื่อมีการใช้เกมในการเรียนรู้ เพราะผู้เรียนได้รับความท้าทายที่เหมาะสมกับระดับทักษะ และมีระบบการให้รางวัลหรือผลตอบรับที่ชัดเจน

ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้จากเกมออนไลน์พบว่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$=4.48, S.D.=0.03) โดยเฉพาะด้านความผ่อนคลาย สนุกสนาน ($\bar{x}$=4.59), การสร้างความสนใจ ($\bar{x}$=4.56) และการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ($\bar{x}$=4.34) ผลดังกล่าวสะท้อนว่า เกมออนไลน์ไม่ได้เพียงแต่เป็นเครื่องมือเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ แต่ยังช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่าและจดจำได้ยาวนาน ทั้งนี้สอดคล้องกับ แนวคิดของสุคนธ์ สินธพานนท์ (2553) ที่กล่าวว่า เกมส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมและช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งต้องการความสนุกและแรงจูงใจในรูปแบบที่ไม่ซับซ้อน นอกจากนี้ ยัง สอดคล้องกับแนวคิดของ John Dewey (1938) ที่มองว่าการเรียนรู้ควรเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงและสภาพแวดล้อมของผู้เรียน การใช้เกมที่จำลองสถานการณ์หรือการแก้โจทย์แบบมีเป้าหมายในเกม ช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมและสร้างความหมายต่อการเรียนรู้ได้อย่าง หากเปรียบเทียบกับ งานวิจัยของ ปิยะนุช เทือกเทพ (2563) ซึ่งพบว่าเกมที่มีเนื้อหาซับซ้อนและเน้นกระบวนการวิเคราะห์อาจช่วยพัฒนาทักษะเชิงลึกได้ดีกว่าเกมที่เน้นความสนุกเพียงอย่างเดียว จึงอาจกล่าวได้ว่าการเลือกใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนควรพิจารณาทั้งในแง่ เป้าหมายการเรียนรู้ และคุณลักษณะของผู้เรียน ประกอบด้วย

ข้อเสนอแนะในการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษาสำหรับครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมออนไลน์มีส่วนช่วยในการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ แต่มีข้อจำกัดหลายอย่าง เช่น ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์ อินเทอร์เน็ต ความรู้ความสามารถของครูและนักเรียนในการใช้โปรแกรม รวมถึงความพร้อมด้านปัจจัยต่าง ๆ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้

1.1 ครูระดับชั้นประถมศึกษาควรได้รับการส่งเสริมในการใช้เกมออนไลน์ที่มีความหลายหลายในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนให้แก่ผู้เรียน

1.2 ข้อจำกัดในด้านของอุปกรณ์ เทคโนโลยี และความพร้อมในด้านอื่น ๆ ส่งผลให้ครูจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมออนไลน์ได้ยาก

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

ศึกษาและสำรวจเกมออนไลน์ที่ครูใช้ในการจัดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา เพื่อนำมาพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชานั้น ๆ ให้มีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

ชูศรี วงศ์รัตนะ. (2550). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 10). นนทบุรี: ไทยเนรมิตกิจอินเตอร์โปรเกรสซิฟ.

ทิศนา แขมมณี. (2559). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธันยวนันท์ เลียนอย่าง. (2561). ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในเยาวชน. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2567, จาก https://apheit.bu.ac.th/jounal/social-aug-dec-2561

ปพิชญา วิชาสิทธิ์. (2564). การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. สืบค้นจาก https://jci.snru.ac.th/ArticleViewFile?ArticleID=937&FileArticle=937-ArticleTextFile-20230524120451.pdf

ปิยะนุช เทือกเทพ. (2563). ผลสัมฤทธิ์และผลจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อผ่านเกม. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี*, 9(2), 230-241.

ยุดาพงศ์ คงช่วย. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) วิชาการตลาดเบื้องต้นของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชล. สืบค้นจาก https://www.m-bac.ac.th/attachments/view/?attach_id=263201

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: ตถาตา พับลิเคชั่น.

วิจารณ์ พานิช. (2556). *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ฝ่ายโรงพิมพ์ บริษัท ตถาตา พับลิเคชั่น.

วิโรจน์ สารรัตนะ. (2556). *กระบวนทัศน์ใหม่ทางการศึกษา: กรณีทัศนะต่อการศึกษาศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: ทิพยวิสุทธ.

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพริ้นติ้ง.

Krejcie, R.V., & D.W. Morgan. (1970). “Determining Sample Size for Research Activities”. Educational and Psychological Measurement. 30(3) : 607 – 610.

ISSN: 3057-1081 (Online)
ปีที่ 2 ฉบับที่ 2, หน้าที่ 97-108
ลิขสิทธิ์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
พฤษภาคม-สิงหาคม 2568
รับเมื่อวันที่ 6 มิถุนายน 2568/ แก้ไขเมื่อวันที่ 15 สิงหาคม 2568/ อนุมัติเมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2568

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กับการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

Comparison of Academic Achievement Using Computer Assisted Instruction Technology (Computational Science) Course on Using the Internet Safely for Prathomsuksa 5 Students

ธารารัตน์ พลพัง[1], วิรัช แซ่ฉั่ว[2], นันทรัตน์ เกียรติศักดิ์โสภณ[3]
Thararat Phonphang[1], Wirach Saechua[2], and Nantharat Kiattisaksopon[3]

[1,3]สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
[2]สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา โรงเรียนวิชิตสงคราม

[1,3]Computer Education Faculty of Education phuket rajabhat university
[2]Computer Education Wichitsongkram School
E-mail: [1]S6310380117@pkru.ac.th, [2]chaikroozaa@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ดังกล่าวเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย (2) แบบประเมินคุณภาพบทเรียน (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน (4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อบทเรียน

และ (5) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 แผน 6 ชั่วโมง การวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า (1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) เท่ากับ 80.00 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) เท่ากับ 83.40 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ (3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.92, S.D. = 0.19)

คำสำคัญ: การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, การเรียนรู้แบบปกติ, การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย, เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ), นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

Abstract

The objectives of this research were: (1) to develop a computer-assisted instruction (CAI) lesson in Technology (Computational Science) on the topic of Safe Internet Usage for Grade 5 students, aiming to achieve an effectiveness criterion of 80/80; (2) to compare students' academic achievement before and after learning with the CAI lesson; and (3) to examine students' satisfaction with learning through the CAI lesson.

The research instruments consisted of: (1) the CAI lesson on Safe Internet Usage for Grade 5 students; (2) a lesson quality evaluation form; (3) an academic achievement test, developed by the researcher, for both pre-test and post-test; (4) a student satisfaction questionnaire on the CAI lesson; and (5) a 6-hour instructional plan in the Science and Technology learning area on Safe Internet Usage. Data were analyzed using computer software, employing percentage, mean, and standard deviation as statistical tools.

The results indicated that: (1) the CAI lesson achieved a process effectiveness (E1) of 80.00 and a result effectiveness (E2) of 83.40, thus meeting the set effectiveness criterion of 80/80; (2) students' post-test academic achievement scores were significantly higher than their pre-test scores at the 0.01 level of statistical significance; and (3) students' satisfaction toward the CAI lesson was at a high level ($\bar{x}$ = 4.92, S.D. = 0.19).

Keywords: Academic Achievement, Computer-Assisted Instruction, Traditional Learning, Safe Internet Usage, Technology (Computational Science), Grade 5 Students

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาวิจัย

การกำหนดนโยบายและแผนในการพัฒนาประเทศจะดำเนินการตามกฎหมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งให้มีนักกฎหมายเกี่ยวกับการศึกษาของชาติ เพื่อยกระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและปฏิรูปการศึกษาให้มีคุณภาพและมาตรฐานเป็นที่ยอมรับ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งประกาศและมีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 20 สิงหาคม 2542 ได้กำหนดสาระสำคัญในการจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งให้ผู้เรียนพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ทั้งในด้านความรู้ คุณธรรม และทักษะที่จำเป็น การเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับความสนใจ ความถนัด และความแตกต่างของผู้เรียน รวมทั้งเน้นให้ผู้เรียนใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และมีการประเมินผลตามสภาพจริง นอกจากนี้ ในหมวด 9 ได้กล่าวถึงการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา โดยผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545: 11–31)

การสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยคำแนะนำจากครูเพียงเล็กน้อย สื่อดังกล่าวนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบสื่อประสม ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก กราฟ แผนภูมิ ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ และเสียง ซึ่งถ่ายทอดเนื้อหาได้ใกล้เคียงกับการสอนจริงในห้องเรียน อีกทั้งยังมีลักษณะการโต้ตอบ (Interactive) ระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้เรียน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้แบบรายบุคคล สามารถเร้าความสนใจและช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ (มนต์ชัย เทียนทอง, 2545: 53–58)

จากนโยบายการพัฒนาประเทศ และแนวคิดการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์เป็นสื่อการเรียนรู้ ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนารูปแบบการสอนที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง จากการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในรายวิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวิชิตสงคราม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 พบว่ามีนักเรียนจำนวนหนึ่งขาดทักษะ ความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาและการปฏิบัติ ทำให้ไม่สามารถเรียนรู้ได้ทัน และไม่ทบทวนบทเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่าเกณฑ์ โดยเฉพาะปัญหาการขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ซึ่งสะท้อนจากผลสอบกลางภาคและการทำแบบฝึกหัด

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยประกอบด้วยเนื้อหา 3 บท ได้แก่ (1) การติดต่อสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต (2) อาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต และ (3) มารยาทในการติดต่อสื่อสาร แต่ละบทเรียนมีแบบฝึกทักษะเพื่อวัดความเข้าใจของผู้เรียน พร้อมแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อที่สามารถแสดงผลคะแนนได้ทันที ช่วยให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เพื่อย้ำความเข้าใจอีกทั้งบทเรียน

ยังมีคู่มือการใช้งาน ภาพ เสียง และแอนิเมชันที่น่าสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ ส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1 เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวิชิตสงคราม จำนวน 50 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนวิชิตสงคราม จำนวน 25 คน ได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับสลากจาก 2 ห้องเรียนมา 1 ห้องเรียน รวมจำนวน 25 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2 แบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งสร้างขึ้นเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ และใช้สำหรับทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2.4 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.5 แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 6 ชั่วโมง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ โรงเรียนวิชิตสงคราม เป็นสถานที่วิจัย

ขั้นตอนการดำเนินงาน ได้แก่

3.1 ผู้วิจัยอธิบายวิธีการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ให้ผู้เรียนในกลุ่มตัวอย่าง

3.2 ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งผ่านการตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน แล้วนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 25 คน

3.3 ผู้วิจัยให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาและกิจกรรมระหว่างเรียนในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย จำนวน 3 บทเรียน

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลองผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กลุ่ม	ก่อนเรียน	สิ่งที่ทดลอง	หลังเรียน
E	T1	X	T2

หมายเหตุ

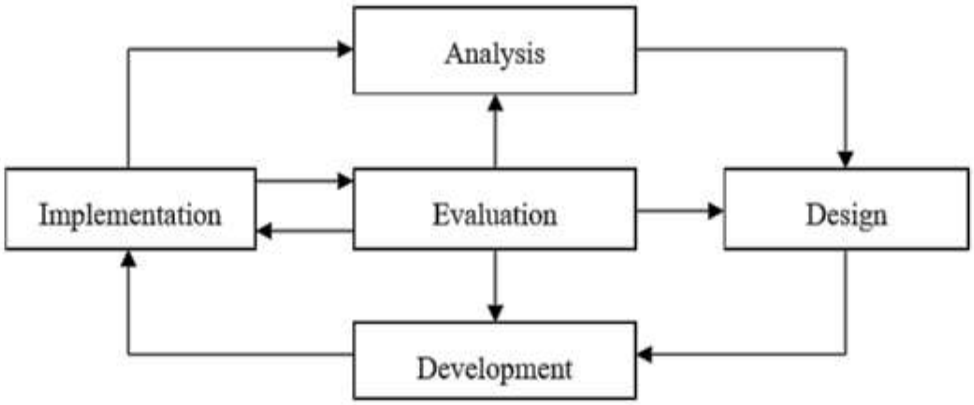
E = กลุ่มทดลอง • X = การเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน • T1 = การทดสอบก่อนเรียน • T2 = การทดสอบหลังเรียน

3.4 ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย จำนวน 20 ข้อ กับนักเรียนจำนวน 25 คน

3.5 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ ตอบถูก ได้คะแนน 1 คะแนน ตอบผิด ได้คะแนน 0 คะแนน

จากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าทางสถิติต่อไป

3.6 ผู้วิจัยดำเนินการให้ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 25 คน ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5 ในการดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนของ **ADDIE Model** ซึ่งสามารถสรุปเป็น 5 ขั้นตอนได้ดังนี้



ภาพที่ 1 รูปแบบการสอนของ ADDIE Model

1) วิเคราะห์ (Analysis) ประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

วิเคราะห์รายวิชา โดยผู้วิจัยศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน

วิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากนั้นกำหนดเนื้อหาโดยแยกความยากง่ายออกเป็นตอน ๆ ตามลำดับความยากง่าย รวมถึงเกณฑ์ประเมินผลให้เหมาะสมกับผู้เรียน

2) การออกแบบ (Design)

จากการวิเคราะห์เนื้อหาเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. สตอรี่บอร์ด (Story Board)

2. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

3) การพัฒนา (Development) ประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จากการออกแบบสตอรี่บอร์ด (Story Board) ผู้วิจัยได้นำมาพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยจัดวางองค์ประกอบตามที่ได้ออกแบบไว้ ผ่านโปรแกรม Microsoft PowerPoint พร้อมเชื่อมโยงเนื้อหา รูปภาพ และเสียง

ประกอบในแต่ละหน้า หลังจากนั้น ผู้วิจัยได้นำเสนอบทเรียนต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการศึกษาเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์ศึกษา เพื่อตรวจสอบคุณภาพของบทเรียน

สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ เพื่อนำไปใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย จำนวน 1 แผน ระยะเวลา 6 ชั่วโมง โดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้สอดคล้องกับผู้เรียนและบริบทของโรงเรียน

4) การดำเนินการ (Implementation)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 25 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 รวมเวลา 6 ชั่วโมง โดยสถานที่ที่ใช้คือห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ โรงเรียนวิชิตสงคราม

5) การประเมินผล (Evaluation)

การประเมินประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อหาค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) ทำได้โดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนที่ได้จากกิจกรรมระหว่างบทเรียนกับคะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียน ตลอดจนการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังจากการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.4.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และนำมาเปรียบเทียบกับสมมติฐาน โดยคำนวณจากอัตราส่วนประสิทธิภาพของกิจกรรมระหว่างเรียน (E1) ต่อประสิทธิภาพของผลลัพธ์จากการทดสอบหลังเรียน (E2) หรือ E1/E2 ที่กำหนดไว้คือ 80/80

3.4.2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์จากการทำแบบทดสอบ แล้วนำมาเปรียบเทียบกับสมมติฐานที่กำหนดไว้ คือ ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน

3.4.3 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยนำมาคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วแปลผลเพื่อเปรียบเทียบตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ คือ ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากขึ้นไป

ผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ **80.00/83.40** ซึ่งสูงกว่าสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้คือ **80/80** ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 2 ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

จำนวนนักเรียน	**คะแนนกิจกรรมระหว่างเรียน (3 เรื่อง/เรื่องละ 10 คะแนน)**				**คะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (20 คะแนน)**				**ประสิทธิภาพ E1 /E2**
	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	ค่าเฉลี่ย	E1	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	ค่าเฉลี่ย	E2	
25	30	600	24.00	80.00	20	417	16.68	83.40	80.00/83.40

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คะแนนแบบทดสอบ	**n**	**คะแนนเต็ม**	$\bar{x}$	**S.D.**	**t**	**Sig**
ก่อนเรียน	25	20	9.920	2.10	16.67	1.05**
หลังเรียน	25	20	16.680	1.14		

จากตารางที่ 3 พบว่า การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 9.920 และคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16.680 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับอยู่ที่ 0.51 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

4.2 ความพึงพอใจของนักเรียน

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.92 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.19

อภิปรายผล

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

วิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 80.00/83.40 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามหลักการออกแบบของ ADDIE MODEL อย่างเป็นระบบ เนื้อหาของบทเรียนตรงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

โดยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีรูปแบบอักษรที่สะดุดตา ภาพพื้นหลัง ตัวละคร และภาพเคลื่อนไหวที่มีความคมชัด เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน อีกทั้งยังมีการลำดับการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม ทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริรัตน์ อินจิ๋ว (2561) เรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการเตรียมตัวสู่อาชีพ รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี 6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปี 2560 โดยกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนเซนต์ปอลคอนแวนต์ ศรีราชา จังหวัดชลบุรี

ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องการเตรียมตัวสู่อาชีพ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 94.00/92.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 90/90

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่าก่อนเรียน

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนที่เข้าเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลกนก จั้นวันดี (2560) เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการออกแบบของ ADDIE MODEL ร่วมกับการออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับ เรื่องหลักการทำโครงงานคอมพิวเตอร์ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการออกแบบของ ADDIE MODEL ร่วมกับ

การออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐวุฒิ บุญวิบูลวัฒน์ (2565) ที่พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และพบว่าผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงขึ้นหลังจากใช้บทเรียนดังกล่าว

งานของ ศิริรัตน์ อินจิ๋ว (2561) ซึ่งศึกษาเรื่อง การเตรียมตัวสู่อาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก็พบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูง และช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน

นอกจากนี้ ยังมีงานของ สมฤดี โตงาม (2563) ที่ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผลการศึกษายืนยันว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญหลังการเรียนผลวิจัยของผู้เขียนจึงสามารถสรุปได้ว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ออกแบบอย่างมีระบบตามแนวทาง ADDIE Model มีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ เพิ่มผลสัมฤทธิ์ และสามารถยืนยันได้จากผลลัพธ์ที่สอดคล้องกับงานวิจัยก่อนหน้าหลายฉบับที่กล่าวมาแล้ว

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมากขึ้นไป ผลการวิจัยพบว่า การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.92 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.19 ทั้งนี้ เนื่องจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นบทเรียนที่ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถทบทวนเนื้อหาความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ภายในบทเรียนประกอบด้วยรูปภาพที่สวยงาม การเคลื่อนไหวของตัวละคร และเสียงดนตรีที่เหมาะสม ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถย้อนกลับไปเรียนซ้ำได้หลายครั้ง

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริรัตน์ อินจิ๋ว (2561) เรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการเตรียมตัวสู่อาชีพ รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี 6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนดังกล่าวอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย 4.63 คะแนน และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.966

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานของ ปริตตา ชาญสมร (2564) ซึ่งพบว่า การออกแบบบทเรียนร่วมกับการสอนแบบอุปนัยทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจสูงต่อบทเรียนที่สามารถควบคุมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สอดรับกับแนวคิด Self-directed Learning ที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นตามความพร้อมของผู้เรียน (Knowles, 1975)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย สามารถนำไปประยุกต์เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้

1.2 ผู้เรียนควรมีความรู้ทางการใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น เพื่อความสะดวกในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรจัดทำเป็นชุดคู่มือประกอบการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เช่น คู่มือสำหรับครู คู่มือสำหรับนักเรียน

2.2 ควรนำวิธีสอนและรูปแบบการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อให้เกิดการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.3 ควรปรับเสียงดนตรีพื้นหลังในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในขณะที่มีการบรรยายให้เบาลง

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กุลกนก จั้นวันดี. (2560). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการออกแบบของ ADDIE MODEL ร่วมกับการออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับ เรื่องหลักการทำโครงงานคอมพิวเตอร์ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร].

กุลนิษฐ์ วงศ์แก้ว. (2563). *การพัฒนาบทเรียนผ่านเว็บด้วย Google Site เรื่องโครงงานอาชีพเห็ดสวรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร.

ณัฐกร บินอับดุรามัน. (2550). *การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนระบบมัลติมีเดีย วิชาเทคโนโลยีเครื่องจักรเสื้อผ้าอุตสาหกรรม 1 หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2550) สาขาวิชาเทคโนโลยีเสื้อผ้า คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร* [ปริญญานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].

ณัฐวุฒิ บุญวิบูลวัฒน์. (2565). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ ค.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี].

ธาริดา สกุลรัตน์. (2557). *การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนศิลปะการจัดดอกไม้ในโรงแรม*. คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.

นงเยาว์ ฉัตรเงิน. (2558). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณจำนวนที่มีหลักเดียวกับจำนวนไม่เกินสามหลัก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ ค.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์].

ปริตตา ชาญสมร. (2564). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับวิธีการสอนแบบอุปนัย เรื่องคำยืมภาษาเขมรในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ ค.ม., มหาวิทยาลัยศิลปากร].

ประภัสสร สมสถาน. (2564). การหาประสิทธิภาพและผลการใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่องคำราชาศัพท์สำหรับพระมหากษัตริย์ หมวดร่างกาย วิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนานาชาติยูนิตี้คอนคอร์ด จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ*, 31(1), 77–88.

ประเสริฐ ชุมปัญญา. (2548). *การสร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องการผลิตเฟืองตรง*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

พรรณทิพา สาวันดี. (2554). *การศึกษาความตระหนักรู้ต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองน้ำขุ่น ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องทักษะการใช้อินเทอร์เน็ต* [สารนิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].

ยอดชาย ขุนสังวาลย์. (2553). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องภาษาซีเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4* [วิทยานิพนธ์ ศษ.ม., มหาวิทยาลัยศิลปากร].

ศิริรัตน์ อินจิ๋ว. (2561). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการเตรียมตัวสู่อาชีพ รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี 6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6* [วิทยานิพนธ์ ค.ม., มหาวิทยาลัยบูรพา].

สมฤดี โตงาม. (2563). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 ปีการศึกษา 2563*. โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี.

ผู้ตรวจสอบบทความ ITMC ปีที่ 2 ฉบับที่ 2

ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบบทความภายนอก (Peer Reviewer)

รองศาสตราจารย์ ดร.รัตนพล มงคลรัตนาสิทธิ์, คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลพระนคร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์, คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัญญรัตน์ หงส์วรนันท์, คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชาวลิต อุปฐาก, คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร ปรีชาธรรมวงศ์, คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

อาจารย์ ดร.ภาวิณี ทองแย้ม, คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษภูวนารถ

อาจารย์ ดร.ประกาศ ปาวา ทองสว่าง, คณะบริหารธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

อาจารย์ ดร.ชมพู เนื่องจำนงค์, มหาวิทยาลัยอัสสัมชัน

อาจารย์ ดร.ญาณวิธ นราแย้ม, บริษัท THE 1 CAMP MARKETING จำกัด

อาจารย์ ดร.ณัฐกันย์ ชินนรานันทน์, คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบบทความภายใน (Peer Reviewer)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณุศณี มีแก้วกุญชร, คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพียรพิลาส พิริยาโภคานนท์, คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

หลักเกณฑ์การส่งบทความวิจัยและบทความวิชาการ

คำแนะนำสำหรับผู้เขียน

ผู้เขียนจะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขและกระบวนการดังต่อไปนี้

1. ผู้เขียนจะต้องจัดเตรียมไฟล์บทความต้นฉบับ โดยศึกษารูปแบบและจัดทำบทความให้ตรงตามรูปแบบของวารสาร (ดูรายละเอียดในหัวข้อ การจัดเตรียมต้นฉบับบทความ)

2. ผู้เขียนส่งบทความโดยแนบไฟล์บทความ (Microsoft word) เข้าสู่ระบบ ThaiJO ที่เข้าสู่ระบบโดยผู้เขียนต้องระบุต้นสังกัด อีเมล และเบอร์โทรศัพท์ ที่ติดต่อได้ ไว้ในกล่องโต้ตอบ หรือ Discussion

Box ในกรณีที่ผู้เขียนยังไม่มี Username และ Password ในการเข้าระบบ ต้องลงทะเบียนก่อนเข้าสู่ระบบ

3. บทความจะถูกตรวจสอบความถูกต้องเบื้องต้น ในด้านความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของวารสาร ประเด็นทางจริยธรรม การคัดลอกบทความ (Plagiarism Checker) และรูปแบบการจัดพิมพ์บทความ

4. ผู้เขียนจะได้รับอีเมลผ่านระบบ ThaiJO แจ้งผลการตรวจสอบ (ในข้อ 3) ว่าบทความที่ส่งมาได้รับหรือปฏิเสธการพิจารณาตีพิมพ์ในขั้นตอนต่อไป และในกรณีที่บทความได้รับการพิจารณา แล้วพบว่าบทความมีรูปแบบการจัดพิมพ์ที่ไม่ถูกต้อง ผู้เขียนจะได้รับแจ้งให้แก้ไขรูปแบบให้ถูกต้องและส่งไฟล์บทความที่แก้ไขกลับมาใหม่

5. ผู้เขียนกรอกข้อมูลในแบบฟอร์มส่งบทความและแบบฟอร์มการชำระค่าตีพิมพ์ โอนเงินชำระค่าตีพิมพ์ และแนบไฟล์แบบฟอร์มทั้ง 2 แบบฟอร์ม พร้อมกับหลักฐานการชำระค่าตีพิมพ์ ส่งอีเมลถึงกองบรรณาธิการผ่านระบบ ThaiJO ที่อีเมล: itmc@bsru.ac.th

6. บทความจะถูกส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) จำนวน 3 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญตรงตามสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ทำการประเมินบทความ ซึ่งเป็นการประเมินที่ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เขียนไม่ทราบชื่อและสังกัดของกันและกัน (Double-Blind Peer Review) โดยบทความจากบุคลากรภายในจะได้รับการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกทั้งหมด ส่วนบทความจากบุคลากรภายนอกจะได้รับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกทั้งหมด หรือจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

7. เมื่อผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน ทำการประเมินเสร็จ (ใช้เวลาประเมินประมาณ 4 สัปดาห์) ได้ผลเป็นประการใด ทางกองบรรณาธิการจะดำเนินการแจ้งให้ผู้เขียนรับทราบต่อไป

8. ในกรณีที่ผู้เขียนต้องปรับแก้บทความตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เขียนจะต้องดำเนินการแก้ไขบทความให้สมบูรณ์และส่งไฟล์บทความกลับภายใน 2 สัปดาห์ หากผู้เขียนไม่ยอมแก้ไขบทความให้สมบูรณ์ หรือแก้ไขบทความล่าช้าไม่เป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนด ทางวารสารขอสงวนสิทธิ์ที่จะปฏิเสธไม่รับตีพิมพ์บทความ

9. บทความต้องผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน และการพิจารณาของกองบรรณาธิการถือเป็นที่สิ้นสุด ในกรณีที่บทความของท่านไม่ผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิและการพิจารณาของกองบรรณาธิการ วารสารขอสงวนสิทธิ์ในการไม่รับตีพิมพ์บทความ

การจัดลำดับเพื่อเผยแพร่บทความ เป็นอำนาจและสิทธิ์ในการตัดสินใจของกองบรรณาธิการ โดยไม่ต้องขออนุญาตจากผู้เขียนบทความทั้งนี้ ในการจัดเตรียมบทความต้นฉบับ ให้ผู้เขียนจัดทำแบบ 1 คอลัมภ์ทั้งบทความ(กองบรรณาธิการจะนำบทความมาจัดให้อยู่ในรูปแบบ 2 คอลัมภ์ และจะส่งให้ผู้เขียนตรวจสอบความถูกต้องก่อนการตีพิมพ์เผยแพร่)บทความอาจเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ เนื้อเรื่องมีความยาวประมาณ 10-15 หน้าของ template ผู้เขียนบทความทุกคนต้องให้ข้อมูลเกี่ยวกับ ชื่อ-

นามสกุล หน่วยงานที่สังกัด และอีเมล ให้ชัดเจนบทคัดย่อ มีความยาวประมาณ 15 บรรทัด และมีคำสำคัญ (Keywords) 4-5 คำ โดยบทความภาษาไทยต้องมีบทคัดย่อภาษาอังกฤษด้วย

10. ส่วนประกอบเนื้อเรื่อง

10.1 บทความวิจัย ควรประกอบด้วย บทนำ วัตถุประสงค์การวิจัย สมมติฐาน (ถ้ามี) วิธีดำเนินการวิจัย ผลการวิจัย การอภิปรายผล ข้อเสนอแนะ และ References (ดูตัวอย่างในหัวข้อ การอ้างอิงบทความ)

10.2 บทความวิชาการ ควรประกอบด้วย บทนำ หัวข้อของเนื้อหา บทสรุป และ References (ดูตัวอย่างในหัวข้อ การอ้างอิงบทความ)

10.3 ตารางและภาพประกอบ ให้แทรกในเนื้อเรื่อง โดยภาพประกอบต้องมีขนาด 1,000x1,000 พิกเซลขึ้นไป และมีความละเอียดไม่น้อยกว่า 300 จุดต่อนิ้ว (dpi)

การอ้างอิงบทความ

รูปแบบการอ้างอิงเอกสารการอ้างอิงเอกสารให้เขียนตามแบบ APA 7th ed (American Psychological Association) ดังนี้การอ้างอิงในเนื้อหาบทความให้อ้างชื่อผู้แต่งหรือชื่อเรื่องในกรณีที่ไม่มีชื่อผู้แต่ง และปีพิมพ์ โดยเขียนชื่อสกุลของผู้แต่งหรือชื่อเรื่อง และปี ค.ศ. ของการพิมพ์เอกสาร ทั้งกรณีที่เป็นเอกสารของชาวไทยและชาวต่างประเทศ

ตัวอย่างการเขียนอ้างอิงในเนื้อหาบทความ

โครงการส่งเสริมการวิจัยในอุดมศึกษาและการพัฒนามหาวิทยาลัยวิจัยแห่งชาติมีเป้าหมายที่สำคัญ 2 ประการ ได้แก่ ประการแรก ประเทศไทยมีมหาวิทยาลัยวิจัยที่มีศักยภาพในระดับโลกจำนวน 7–10 แห่ง ที่สามารถสนับสนุนเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ และช่วยขับเคลื่อนให้เกิดการผลิตบัณฑิตที่มีศักยภาพ ประการที่สอง เพื่อให้เกิดกลุ่มวิจัยที่ผลิตผลงานวิจัยตีพิมพ์ระดับนานาชาติที่สามารถนำผลงานไปใช้ในภาคการผลิต ช่วยสร้างรายได้สู่ชุมชน และส่งเสริมภาคอุตสาหกรรม ทั้งในด้านการส่งออกและทดแทนการนำเข้า จากเป้าหมายดังกล่าว ได้มีการจัดกลุ่มมหาวิทยาลัยของไทยออกเป็น 4 กลุ่ม และมีบทบาท ดังนี้ (Pitiyanuwatna, 2006)

หรือ Pitiyanuwatna (2006) ได้กล่าวถึงโครงการส่งเสริมการวิจัยในอุดมศึกษาและการพัฒนามหาวิทยาลัยวิจัยแห่งชาติมีเป้าหมายที่สำคัญ 2 ประการ ได้แก่ ประการแรก ประเทศไทยมีมหาวิทยาลัยวิจัยที่มีศักยภาพในระดับโลกจำนวน 7–10 แห่ง ที่สามารถสนับสนุนเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ และช่วยขับเคลื่อนให้เกิดการผลิตบัณฑิตที่มีศักยภาพ ประการที่สอง เพื่อให้เกิดกลุ่มวิจัยที่ผลิตผลงานวิจัยตีพิมพ์ระดับนานาชาติที่สามารถนำผลงานไปใช้ในภาคการผลิต ช่วยสร้างรายได้สู่ชุมชน

และส่งเสริมภาคอุตสาหกรรม ทั้งในด้านการส่งออกและทดแทนการนำเข้า จากเป้าหมายดังกล่าว ได้มีการจัดกลุ่มมหาวิทยาลัยของไทยออกเป็น 4 กลุ่ม และมีบทบาท ดังนี้

การอ้างอิงท้ายบทความ

ให้เขียนรายการเอกสารอ้างอิงเป็นภาษาอังกฤษ แล้วจัดเรียงลำดับรายการเอกสารที่ใช้อ้างอิงไว้ท้ายบทความตามลำดับอักษรชื่อสกุลของผู้แต่ง หรือชื่อเรื่องในกรณีที่ไม่มีชื่อผู้แต่ง หากเอกสารที่อ้างอิงไม่ได้เขียนด้วยภาษาอังกฤษ ให้แปลความหมายของชื่อเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ และวงเล็บท้ายชื่อเรื่องของเอกสารนั้นว่าต้นฉบับเป็นภาษาใด เช่น ระบุว่า (in Thai) ดังตัวอย่างการเขียนเอกสารอ้างอิงเบื้องต้น ดังนี้

1. หนังสือ

ชื่อสกุลผู้แต่ง, ชื่อย่อ. (ปีพิมพ์). *ชื่อเรื่อง.* สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

Author, A. A. (Year). *Title of work.* Location: Publisher.

Engle, S. (2015*). The hungry mind: The origins of curiosity in childhood.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Lorsuwannarat, T. (2006). *Learning organization: From the concepts topractives (3rd ed.).* Bangkok: Ratanatri. (in Thai)

2. บทความวารสาร

ชื่อสกุลผู้แต่ง, ชื่อย่อ. (ปีพิมพ์). *ชื่อบทความ.* ชื่อวารสาร, ปีที่(ฉบับที่), เลขหน้าที่ปรากฏบทความในวารสาร.

Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (Year). *Title of article.* Title of Journal, vv, pp-pp. https://doi.org/xx.xxxx/xxxxxx

Manmart, L. (2000). *Current situation of technology management in Schools of Library And Information Science in Thailand.* Journal of Library and InformationScience. 18(3), 1-24. (in Thai).

Zaki, S. R., & Kleinschmidt, D. (2014). *Procedural memory effects in categorization: evidence for multiple systems or task complexity? Memory and Cognition*, 42, 508-524. https://doi.org/10.3758/s13421-013-0375-9

แนวปฏิบัติสำหรับจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินงานทุกขั้นตอนของวารสารวิจัยวารสารนวัตกรรมการบริหารการจัดการและการสื่อสาร Innovation Technology Management Communication (ITMC) คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาเพื่อให้เป็นไปตามแนวทางและมาตรฐานทางด้านจริยธรรม ทางกองบรรณาธิการวารสารฯ จึงได้กำหนดแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง จำแนกได้ดังนี้

1. จริยธรรมสำหรับการตีพิมพ์และเผยแพร่ (Publication Ethics)

1.1 รูปภาพ กราฟ/ตาราง รวมถึงข้อความและบทความทั้งหมด เมื่อมีการตีพิมพ์และเผยแพร่แล้ว ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้นิพนธ์แต่เพียงฝ่ายเดียว

1.2 การประเมินคุณภาพของบทความทุกเรื่องจากผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบบทความ (Peer Reviewer) อยู่ในรูปแบบ Double-Blinded Peer Review นั่นคือ ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบบทความ จะไม่ทราบชื่อผู้นิพนธ์และขณะเดียวกันผู้นิพนธ์บทความ ก็จะไม่ทราบรายชื่อทั้งหมดของผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบบทความเช่นเดียวกัน

1.3 บทความทุกเรื่อง ทั้งผู้นิพนธ์ภายในและภายนอกหน่วยงานที่จัดทำวารสาร ได้รับการตรวจสอบคุณภาพของบทความ โดยผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบบทความ (Peer Reviewer) ซึ่งเป็น บุคคลภายนอกจากหลากหลายสถาบันและไม่มีส่วนได้เสียกับผู้นิพนธ์ จำนวน 3 ท่าน

2. จริยธรรมสำหรับผู้นิพนธ์ (Author Ethics)

2.1) การจัดทำรูปแบบต้นฉบับของบทความให้เป็นไปตามที่วารสารฯ กำหนด ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้นิพนธ์ ซึ่งจำเป็นต้องทราบและดำเนินการ ก่อนเข้าสู่ระบบการ submission

2.2 ผู้นิพนธ์ทุกคนที่ปรากฏเป็นรายชื่ออยู่ในบทความ ต้องเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมจริงในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ภายใต้บทความที่ถูกเสนอเพื่อขอรับการพิจารณา

2.3 ผู้นิพนธ์ ต้องนำเสนอข้อมูลผลการศึกษา (results) หรือ ผลการทบทวนเอกสาร (review) ที่ถูกต้องและครอบคลุม โดยไม่มีการปกปิด หรือ การมีอคติ หรือ ความลำเอียง อันเนื่องมาจากความเป็นส่วนตัวและขณะเดียวกัน ผู้นิพนธ์ควรคำนึงถึงผลประโยชน์ที่ผู้อ่าน หรือ ผู้ที่เกี่ยวข้อง ควรจะได้รับจากบทความ เมื่อมีการตีพิมพ์และเผยแพร่ออกไป ทั้งในเชิงวิชาการและในการปฏิบัติจริง

2.4 การอ้างอิงทั้งหมดที่ปรากฏในบทความ ผู้นิพนธ์ต้องดำเนินการอย่างถูกต้องตามหลักจริยธรรมและรูปแบบของวารสารฯ ที่กำหนด

2.5 บทความที่ผู้นิพนธ์เสนอเพื่อขอรับการพิจารณา ต้องไม่เป็นบทความที่อยู่ระหว่างช่วงเวลาการส่ง หรือ การพิจารณาของวารสารอื่น ซึ่งหากพบว่า ผู้นิพนธ์มีการปกปิด หรือ เมื่อพบหลักฐานว่ามีการตีพิมพ์บทความเดียวกันซ้ำซ้อนในวารสารอื่น ทางกองบรรณาธิการวารสารฯ สามารถยกเลิกการ

ตีพิมพ์บทความนั้นในวารสารฯ ได้ทันทีและขอระงับการพิจารณาบทความใดๆ จากผู้นิพนธ์หลัก (first author) และผู้รับผิดชอบบทความ (corresponding author) ของบทความนั้นในอนาคตต่อไป

3. จริยธรรมสำหรับผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบบทความ (Peer Reviewer Ethics)

3.1 ผู้ทรงคุณวุฒิฯ ต้องประเมินบทความตามหลักวิชาการ ภายใต้ขอบเขตความเชี่ยวชาญของตนเอง โดยปราศจากอคติ ความยึดมั่นถือมั่น หรือ ความลำเอียงโดยส่วนตัว

3.2 ผู้ทรงคุณวุฒิฯ ควรให้ข้อเสนอแนะในการประเมินบทความ เป็นไปอย่างสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้และการพัฒนางานวิชาการควบคู่ไปพร้อมกัน ไม่ใช่การตำหนิ หรือ การซ้ำเติมเพื่อให้ผู้อื่นด้อยค่าลง

3.3 ผู้ทรงคุณวุฒิฯ ต้องปกปิดความลับเกี่ยวกับบทความและไม่ควรเปิดเผยข้อมูลใดๆ แก่บุคคลอื่นที่ไม่เกี่ยวข้อง

3.4 ผู้ทรงคุณวุฒิฯ ต้องไม่มีผลประโยชน์ หรือ มีส่วนได้ส่วนเสียใดๆ กับผู้นิพนธ์ของบทความนั้น ซึ่งหากมีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ เข้าข่ายดังกล่าว ผู้ทรงคุณวุฒิฯ สามารถแจ้งปฏิเสธการตอบรับเพื่อพิจารณาบทความนั้นได้ทันทีต่อกองบรรณาธิการ

4. จริยธรรมสำหรับบรรณาธิการ (Editor Ethics)

4.1 บรรณาธิการ ต้องพิจารณาบทความทุกประเภทที่ถูกเสนอเข้ามาผ่านระบบ ด้วยความเป็นกลางและไม่ตัดสินใจ หรือ เลือกปฏิบัติ บนพื้นฐานอคติ หรือ ความลำเอียงโดยส่วนตัว

4.2 การเลือกผู้ทรงคุณวุฒิฯ ตามบทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ ต้องกระทำด้วยความโปร่งใสและเป็นไปตามความเชียวชาญจริงที่สอดคล้องกับบทความที่ถูกเสนอเพื่อขอรับการพิจารณา

4.3 บรรณาธิการ ต้องปกปิดความลับเกี่ยวกับขั้นตอนการพิจารณาบทความและไม่ควรเปิดเผยข้อมูลใด ๆ แก่บุคคลอื่นที่ไม่เกี่ยวข้อง

นโยบายส่วนบุคคล

ชื่อและที่อยู่อีเมล หรือข้อมูลส่วนบุคคล ที่กรอกในเว็บไซต์วารสารนี้จะใช้สำหรับวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้ในงานวารสารเท่านั้นและจะไม่เปิดเผยเพื่อวัตถุประสงค์ในกิจกรรมอื่น ๆ หรือให้กับบุคคลหรือหน่วยงานอื่นใดทราบ

BSRU มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

FACULTY OF MANAGEMENT SCIENCE

ITMC

JOURNAL OF INNOVATION TECHNOLOGY MANAGEMENT COMMUNICATION

https://so14.tci-thaijo.org/index.php/itmc

ISSN: 3057-1081 (online)