



สถาบันวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร



PROCEEDINGS

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ
สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
ครั้งที่ 2 ฉบับที่ 2

15 มีนาคม

2565

สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์



รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ
สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2
15 มีนาคม 2565

คำนำ

การประชุมวิชาการระดับชาติ สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2 จัดขึ้นโดยสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษา ไม่เกินระดับปริญญาตรี ทั้งในและนอกมหาวิทยาลัยได้มีโอกาสเผยแพร่ผลงานการวิจัย พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักศึกษา ได้แลกเปลี่ยนความรู้และยกระดับคุณภาพผลงานวิจัย ในระดับชาติ ทั้งยังเป็นการส่งเสริม สนับสนุนให้นักศึกษาในมหาวิทยาลัยได้ทำงานวิจัยเพิ่มมากขึ้น

การจัดการประชุมวิชาการระดับชาติ สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2 ในครั้งนี้ได้รับความร่วมมืออย่างดียิ่ง จากผู้บริหาร อาจารย์ และเจ้าหน้าที่ทุกหน่วยงาน ผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจบทความทั้งก่อนและหลังการจัดการประชุมวิชาการ ผู้ทรงคุณวุฒิในการวิพากษ์บทความภาคบรรยาย (Oral Presentation) ที่จัดขึ้นในวันที่ 15 มีนาคม 2565 ในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams

สำหรับการจัดทำรายงานการประชุมวิชาการระดับชาติ สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2 ฉบับที่ 2 ผลงานวิจัยได้แก่ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ซึ่งได้มีการปรับแก้ไขตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิแนะนำเพื่อให้บทความมีคุณภาพมากยิ่งขึ้นโดยเจ้าของบทความ

คณะกรรมการการประชุมวิชาการระดับชาติ สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2 ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการดำเนินงานในทุกกิจกรรมของการจัดประชุมวิชาการ สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2 ด้วยดี และหวังว่าผู้อ่านบทความวิจัยจะได้รับความรู้ และนำไปพัฒนางานขององค์กรให้เกิดประโยชน์ต่อไป

คณะกรรมการจัดทำรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ
สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2
สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร



สารบัญ

การนำเสนอปากเปล่า สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สิรินทิพย์ ความสุข, สมชาย เมืองมูล และปรมินทร์ วงษ์คำสิงห์	1
การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และการทำงานเป็นทีม โดยใช้ การ จัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มัลลิกา มีแผ้ว, จิรพงศ์ พวงมาลัย และไพลิน สังคง	11
การศึกษาความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การจัดการ เรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อารียา ไพโรจน์, อุไรวรรณ ปานทโชติ และเพ็ญรวิ พะโยม	22
การศึกษาความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จิตติมา สายด้วง, อุไรวรรณ ปานทโชติ และต้องจิตต์ ทศนแจ่มสุข	30
การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สุกัญญา สร้อยสน, อุไรวรรณ ปานทโชติ และสุรชา บุรุษศรี	39
การพัฒนาความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การจัดการ เรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อมรรัตน์ อ่วมอ่อน, อุไรวรรณ ปานทโชติ และจันทร์แรม เข็มนาจิตร	46
การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ และเจตคติ ต่อคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ (2) โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ณัฐณิชา ทิมะณี, เบญจวรรณ ชัยปลัด และภักจิรา กิตติสิริบัณฑิต	53
การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการแก้ปัญหา และเจตคติต่อคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ โดยการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 โรงเรียนบ้านลำนะโกรก เพชรตะวัน สุวรรณวงศ์, เบญจวรรณ ชัยปลัด และจินดารัตน์ ถาวร	65
เกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้เรื่องโรคไข้เลือดออก นันทิญา พุดดี, สุจิตรา จาดย่านขาด และสันติสุข ลำปวน	77
การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ และเจตคติต่อคณิตศาสตร์โดยใช้การจัดการเรียนรู้ผ่าน กิจกรรมการปฏิบัติจริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ณัฐสิกา สุขสวัสดิ์, ยุภาติ ปณะราช และสุนิทร อุดมรัตน์ศิริชัย	86



ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ลูกตาล เพชรผิ้ง, ปาริชาติ เตชะ และนวนนาฏ หนองเอี่ยน	94
การพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะจอลี่ โฟนิคส์สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ธัญพิมล พันธุ์เพ็ง, ขวัญตา ภูมิใหญ่ และศิวกรณ์ ไสโต	103
การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน จังหวัดกำแพงเพชร ปิยาภรณ์ พรหมประสิทธิ์, ชลิต ศรีภูมิมา และถิรวิทย์ ไพรมหานิยม	111
การพัฒนาทักษะการเขียนประโยค Present Simple Tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) รัตนกร จันทโรสภา, ปภาวรินทร์ ออมสิน และ ถิรวิทย์ ไพรมหานิยม	120
An Analysis of News Headline Writing Techniques Used on Bangkok Post Website Chanyut Choophaew, Nisakorn Prakongchati and Joel Grisell	130
การพัฒนาความสามารถในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคแบบชักชวน (Suggestopedia) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัชรวิทยา นฤมล ทิสาราชเขต, ปัทมาภา สุกระ, มณฑิรา กิตติพัฒนานุกุล, ศุภพร ทวีทรัพย์ และอนุสิษฐ์ พันธุ์กล้า	141
การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มิลทรา สุริยวงศ์, ศรีพร เสือลออ, ณัฐชรียา เงินทอง, นครินทร์ นามวงศ์ และชลลิตา กุมุทธภักไชย	151
การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวก ด้วยเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย) ธัญพร อธิยา, ชัยภูมิรักษ์ ปัญญามูลวงษา และอดุลย์ ปัญญา	160
การจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชาวนวิทยา ปีการศึกษา 2564 อภิชัย ใจชื่น, เสฏฐวุฒิ บุญรักษ์, จิรศักดิ์ แสงแสน, ชลลิตา กุมุทธภักไชย และคณินันต์ เพ็ญพานิช	171
การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน นันทภัทร์ ฉัตรศรี, ทิพย์อุบล ทิพเลิศ และวิศรุต พงษ์เกียรติคุณ	179
การพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน รัตติกาญจน์ คนขาว, ทิพย์อุบล ทิพเลิศ และวิศรุต พงษ์เกียรติคุณ	189



การพัฒนาการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้ ปัญหาเป็นฐาน ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 พัฒนิตา เนธิบุตร, ศศิธร แสนพันตร และอังคาร อินทนิล	199
การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นเพื่อ ส่งเสริมแรงจูงใจในชั้นเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ธิตยา ชูราศรี, อังคาร อินทนิล และศศิธร แสนพันตร	207
การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ เพื่อพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อรรณพ หรเพ็ด, ศศิธร แสนพันตร และอังคาร อินทนิล	218
การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับ กิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4: ห้องเรียนในยุค NEW NORMAL COVID-19 สุกัญญารัตน์ ผ่องพาน, ดุสิตา ไชยสวัสดิ์ และเสาวรส ยิ่งวรรณะ	227
สื่อย้อมธรรมชาติจากส่วนประกอบของกล้วยไข่: วิสาหกิจชุมชนแปลงใหญ่กล้วยไข่ ตำบลท่าพุทรา อำเภอคลองขลุง จังหวัดกำแพงเพชร ทัตพงศ์ จริยะวัฒน์, กรรจนตร ขุนทอง, ไพรยา สืบปันอุด และมณฑา หมีไพรพุก	240
การปรับตัวของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนจากสถานการณ์แพร่ระบาดโรคโควิด 19 หมู่ที่ 7 บ้านท่า ข้าม ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอคลองขลุง จังหวัดกำแพงเพชร กนกวรรณ สวรรค์หลง และธวัชชี ลาลิน	249
การรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศของนักศึกษาในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่าง วรรณิษา ใจหิม และธวัชชี ลาลิน	257
ภาวะหนี้ที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียด:กรณีศึกษา ตำบลท่าเกษม อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัด สระแก้ว สุทธิดา บุญชู, ธัมมรัตน์ นุตเวช, เฉลิมพงษ์ จันทร์สุชา และวุฒิวัฒน์ อนันต์พุดมเมธ	264
พฤติกรรมการเข้าสู่สังคมกับวิถีชีวิต Slow Life ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดสระแก้ว ชลลดา พุคามี, สุพรรณษา จันทเลิศ, เฉลิมพงษ์ จันทร์สุชา และฉัตรเกษม ดาศรี	273
พฤติกรรมการเข้าสู่สังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อการลดภาวะซึมเศร้า : นักเรียนมัธยมศึกษาตอน ปลายในอำเภอเมืองจังหวัดสระแก้ว สรโรชา โสพิ, อัสรา บุตรสมบัติ, เฉลิมพงษ์ จันทร์สุชา และพัฒนกร สอนไ	282
การปรับตัวของทหารใหม่กับระดับความสุขในชีวิต : กรณีศึกษาค่ายทหารแห่งหนึ่งในจังหวัด สระแก้ว พรจินดา พัฒนไทย์, วิยะดา สบู่, เฉลิมพงษ์ จันทร์สุชา และชัยวุฒิ เทโพธิ์	292



การศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย ในโรงเรียนบ้านลิ้นฟ้า อำเภอยางชุม น้อย จังหวัดศรีสะเกษ	301
อลิษา จันจิตร, รัตนกร พันวิไล และอรพร ทับทิมศรี	
การใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัย	308
กัญญมณี พิมศรี และชุตติกานต์ เอี้ยวเล็ก	
การส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์	315
อนิตา ปัญญา และอัฐนิญา สัจจะพัฒนกุล	
การจัดชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ด้านการบวกเลข ได้ผลลัพธ์ไม่เกิน10 สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล3/3โรงเรียนเทศบาล1(เกริกกฤตยาอุบลัมภ์)	321
จิตรเทพ โพธิ์ไทย และอรทัย อนุรักษ์วัฒน์	
การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	329
เจนจิรา มณีกัญญ์, ชูลิตา เหมตะศิลป์ และตะวัน ทองสุข	
ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัย เป็นฐานและการ จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทรงธรรม	341
สุนันทา ศรีทอง และปาริชาติ เตชะ	
ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัด กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี	348
รัตติยากร พุ่มตาล และปาริชาติ เตชะ	
ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการ จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้เทคนิค TGTในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านทรงธรรม	355
พรลีนี แซ่ท้าว และปาริชาติ เตชะ	
ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการ จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี	363
มินตรา พร้าโมต และปาริชาติ เตชะ	
ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่นโดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์ไต่	370
ศุภมาศ ใจกล้า และปาริชาติ เตชะ	



ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบละเอียดลออ โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและ การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสุวรรณภูมิ อำพร ตระกูลศรี และปาริชาติ เตชะ	377
การใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ (Storyline) ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน เพื่อ เสริมสร้างพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม จังหวัดสงขลา ชนัญชิตา วรธารัญญ์ และวรินทร์ เบญจศรี	384
การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้สื่อ Media Tiktok และเกมสำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 สุภาพร แซ่ลี, นันทิวัน อินทาดกรวด และสมบุญ ณ เชียง	395
ส้วมในสถานศึกษา กมลวรรณ พลแก้ว และชววิทย์ กุมทองไชย	403
ส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็ง ในร้านสะดวกซื้อ เซเว่นอีเลฟเว่น (7-11) จังหวัดปทุมธานี หนึ่งฤทัย สถิตถาวรศักดิ์, นิธิพร แสงนิมิตร และวิภาวดี ทุปยะ	410
พฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถีของผู้บริโภค ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร วันนิสา ขำเจริญ, รัตนาภรณ์ วังนาค, จุฑารัตน์ ภูมิตร และพิมพ์กัญญา จันดาหัวดง	419
พิธีกรรมนางกวักของไทลาวคั้ง หมู่บ้านหนองเหมือด หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอขามเฒ่าบุรี จังหวัดกำแพงเพชร พัฒนา ศิริ, วรณิศา สาระบัว, มินตรา มูลชัย, จินตนา เจริญชัยสกุลศิริ, สิตานัน พิณนา และจิรัชญ์ เพ็งแดง	428
กลวิธีการเล่าเรื่องและลักษณะภาษาโฆษณาจากเพจ “พีแอนด์ 7 วิ” อาทิตยา สุขปิ่น, ประภัสสร ห่อทอง และจิราพร ภูวรัตน์วิวิธ	436
พิธีกั๊จ้อลาซุ (มัดมือ) ชาวปกากะญอ หมู่บ้านเพชรนิยมน ตำบลสีกงาม อำเภอคลองลาน จังหวัด กำแพงเพชร กัลยา แก้วบัวดี, สุชนรี จำแสง, สุพรรณิการ์ พัฒโนทัย, ธิษณามดี บุปพันธ์, ศิริวรรณ วนารังสี และ จิรัชญ์ เพ็งแดง	448
การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นันทิยา เพลิดพราว, ศศิธร แสนพันตร และอังคาร อินทนิล	456
การถูกบลูส์ที่มีอิทธิพลต่อสุขภาพจิต : กรณีศึกษา นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในพื้นที่อำเภอ เมือง จังหวัดสระแก้ว วชิรกานต์ ศรีพงศ์, จินดาพร ภู่อสง, เฉลิมพงษ์ จันทร์สุชา และคณิต เรืองขจร	466



การพัฒนาคุณภาพการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ กรณีศึกษาบริษัทแม่ละเมาอีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก จิตติ ยอดหยางทอง, จุฑารัตน์ มาแดง, เสาวนีย์ กันทาเปี้ย และน้ำฝน สะละโกสา	475
ความเชื่อของคนตั้งครุฑ หมู่ที่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร พิมพ์พิศา หาญอยู่, วิจารณ์ เมธี, มณฑนา ทวนธง, กิตติวัฒน์ จันท์เล็ก และศุภรดา สุขประเสริฐ	482
พิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู หมู่ที่ 2 ตำบลถ้ำกระต่ายทอง อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร นริศรา ทรัพย์เพชร, เบญจา ไตรเพ็ชร, อาภาณีย์ จักกร่าง, อาวีวรรณ ปัญญางาม และศุภรดา สุขประเสริฐ	486
ประสิทธิภาพในการบริหารจัดการน้ำ อุบโศก บริโภคขององค์การบริหารส่วนตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร รัชดา อินเลียง, บุญญาบาร์มี สว่างวงศ์ และตรรกพร สุขเกษม	493
การพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นและประกอบการใช้คำถามชั้นอนุบาล 2/2 โรงเรียนอนุบาลไทรงาม วีรยา วงษ์ราษฎร์, และอัฐนิญา สัจจะพัฒนกุล	502
การพัฒนาทักษะการพูดของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเล่นประกอบภาพ ชั้นอนุบาล3/2 โรงเรียนอนุบาลไทรงาม ยศวดี พิมพ์สวรรค์ และอัฐนิญา สัจจะพัฒนกุล	512
มุมมองความรัก ในบทเพลงของต่าย อรทัย ธชชัย แซ่มโสภา, จิราพร ภูวรัตน์วิวิธ และประภัสสรฯ ห่อทอง	520
การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์จากเศษวัสดุเหลือใช้ กนกพร ทินปาน และอรทัย อนุรักษวัฒน์	527
แนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร สุทธิพงษ์ นาคี, พบพร เอี่ยมใส และธนกิจ โคกทอง	536
การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โดยใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4ในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Hybrid) ทั้งรูปแบบ On-Site และ Online โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร อนุรัตน์ ไม้แดง และเกรียงไกร กันตีมูล	549



การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

Application for learning computational concepts for Secondary Grade 2

สิรินทิพย์ ความสุข¹ สมชาย เมืองมูล² และปรมินทร์ วงษ์คำสิงห์²

Sirinthip Khwamsuk¹, Somchai Muangmool² and Paramin Wongkhamasing²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ ภาควิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ 3) เปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการศึกษาด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ (ชุมชน 1) จำนวน 21 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน 2) แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ และ 3) แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหา สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า

1. ได้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.07/83.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ที่เรียนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6770 คิดเป็นร้อยละ 67.70 ซึ่งสูงกว่าร้อยละ 50 นั้นแสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ที่เรียนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ มีทักษะการแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ: แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ / แนวคิดเชิงคำนวณ

Abstract

This research aims to 1) create and determine the effectiveness of learning applications on computational concepts for Secondary Grade 2 to be effective according to criteria 80/80 2) Study the effectiveness index of learning applications on computational concepts for second and third graders) Compare problem solving skills of Secondary Grade 2 from studying with the Learning Application. The computational concepts for second graders, the samples are: Secondary Grade 2 in academic year 2020, Mae Mau Kindergarten (Community 1), 21 by simple random method using the classroom as a random unit. The tool consists of 1) 3 learning management plans, 2) learning applications. And 3) the static problem solving skills assessment used in the research was the percentage, average, standard deviation, found.

1. Obtained a learning application for computational concepts for Secondary Grade 2 and was effectively equal to 84.07/83.33, which meets the required criteria.



2. The effectiveness index of 2/1 graders who studied with the Learning Application for Computational Concepts for second graders has an effectiveness index of 0.6770, which is 67.70 percent higher than 50 percent.

3. Secondary Grade 2 studying with a learning application for computational concepts Higher problem solving skills after classes than before classes

Keywords: Application for learning / computational concepts

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเราทั้งทางตรงและทางอ้อม แนวโน้ม ในการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการศึกษามีมากขึ้น โดยผู้สอนได้นำข้อดีของวิวัฒนาการความเจริญก้าวหน้า ทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์รวมกับความทันสมัยของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มาใช้ส่งเสริมและสนับสนุนให้ มีบทบาทต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การเรียนการสอนผ่านเว็บ การเรียนการสอนออนไลน์ การเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ช่วยสอน สอดคล้องกับ สารัช โคภิรักษ์ (2558) ที่ได้กล่าวว่า โบายเลิร์นนิ่งเป็นการเรียนการสอนหรือบทเรียนสำเร็จรูป ที่นำเสนอผ่านโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์แบบพกพา โดยใช้เทคโนโลยีเครือข่ายโทรศัพท์ไร้สาย ที่สามารถต่อเชื่อมจากเครือข่ายแม่ข่ายผ่านจุดต่อแบบไร้สายแบบเวลาจริง อีกทั้งยังสามารถปฏิสัมพันธ์กับโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์แบบพกพาเครื่องอื่น โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นช่องทางในการส่งผ่านองค์ความรู้ การแบ่งปันทรัพยากรและการกระจายองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นได้ง่าย รวมทั้งการเรียนการสอนผ่านโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเข้ามามีบทบาทกับสังคมในปัจจุบันและใช้กันทั่วโลก เนื่องจากพกพาสะดวก ง่ายต่อการใช้งาน และยังเป็นเครื่องมือในการช่วยการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และ องค์ความรู้ต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว จึงเกิดแนวทางใหม่ในการพัฒนาให้นำเสนอผ่านโทรศัพท์มือถือและคอมพิวเตอร์ แบบพกพา โดยเทคโนโลยีไร้สายเป็นช่องทางในการบริหารจัดการบทเรียน เรียกว่า โบายเลิร์นนิ่ง นอกจากนี้ยังมีผู้นำโทรศัพท์มือถือมาประยุกต์ใช้ด้านการศึกษาอย่างหลากหลายมากขึ้น จะเห็นได้ว่า โบายเลิร์นนิ่ง เป็นนวัตกรรมที่มีแนวโน้มจะใช้อย่างแพร่หลายในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยต่างประเทศเริ่มมีการศึกษาค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับ โบายเลิร์นนิ่ง ทั้งในระบบจัดการเรียนการสอน และสนับสนุนกิจกรรมทางการศึกษา (สายฝน พรหมเทพ และคณะ, 2559) นำไปใช้ในการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยผ่านโปรแกรมหรือที่เรียกว่า แอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้สามารถใช้ประโยชน์และสร้างคุณค่าทางการเรียนรู้ได้มาก เนื่องจากเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายผ่านทางโทรศัพท์มือถือ บนระบบปฏิบัติการสมาร์ทโฟนหรือแอนดรอยด์ แอปพลิเคชัน เป็นซอฟต์แวร์ประเภทหนึ่งช่วยให้เราสามารถกระทำได้ตามความต้องการ แอปพลิเคชันที่ทำงานบนเครื่องมืออุปกรณ์พกพา เรียกว่า โบายแอปพลิเคชัน อาจเป็นโปรแกรม เกม รูปแบบคำสั่ง หรือสิ่งอำนวยความสะดวกบนสมาร์ตโฟน ทำให้มีการพัฒนาแอปพลิเคชันต่างๆ มากขึ้นเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งปัจจุบันแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีให้เลือกใช้และดาวน์โหลดกันอย่างมากมาย ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดและติดตั้งลงในมือถือได้ง่าย การใช้งานครั้งต่อไปผู้ใช้สามารถศึกษาเนื้อหาได้เลยโดยไม่ต้องทำการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต การนำเอาเทคโนโลยีมาใช้อย่างเหมาะสมนั้น ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้จัดการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชาการคำนวณ ม.2 โดยอ้างอิงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ในสาระที่ 4 เทคโนโลยี มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, 2560) แต่การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาดังกล่าว โดยส่วนใหญ่เป็นเนื้อหาทฤษฎีและปฏิบัติที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ถึงแนวคิดเชิงคำนวณ ประกอบกับการที่ได้ไปสังเกตการสอนของครูผู้สอนที่โรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ (ชุมชน1) เป็นเวลา 2 สัปดาห์ พบว่า นักเรียนไม่สนใจเรียนเนื่องจากเนื้อหาส่วนใหญ่เป็นทฤษฎี รูปแบบในการจัดการเรียนการสอนของครูยังเป็นการสอนแบบบรรยายและยังต้องการสื่อการสอนที่หลากหลาย นอกจากนี้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการคำนวณ ม.2 ใช้เวลาเพียง 1 คาบเรียนต่อสัปดาห์ เป็นการยากที่นักเรียนทุกคนจะได้เรียนตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ เพราะนักเรียนแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างกัน จากสภาพปัญหาดังกล่าว

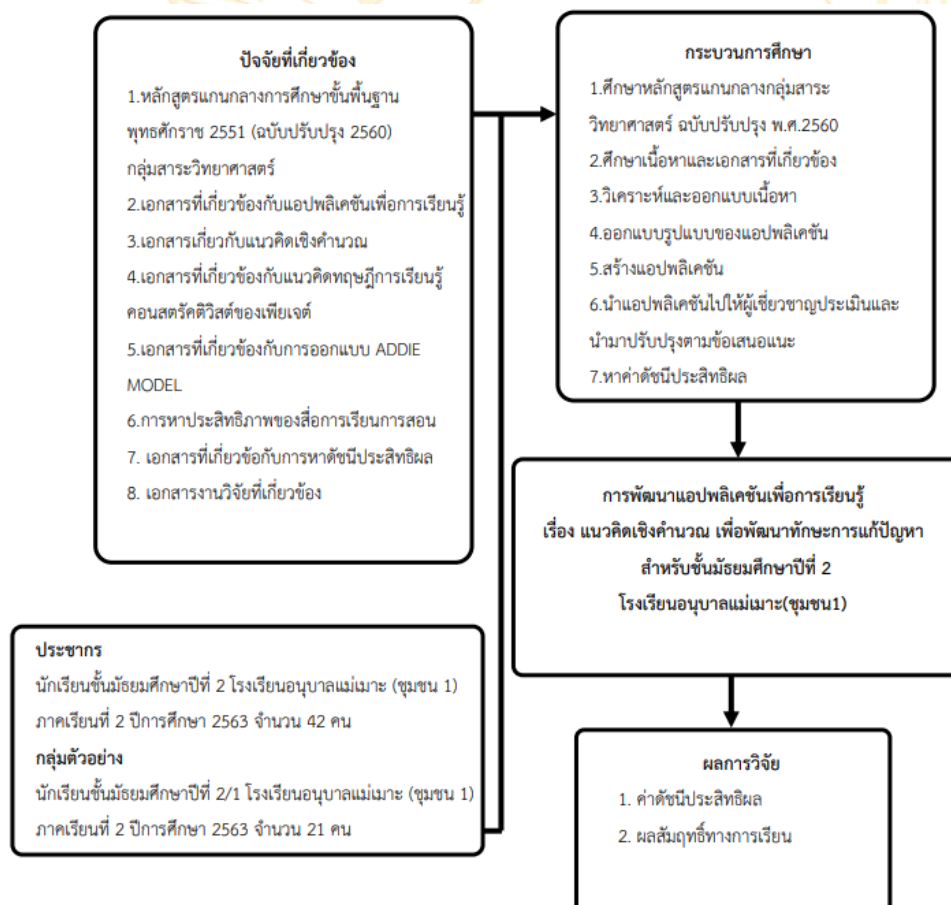


ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าหาแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาวิทยาการคำนวณในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นให้มีคุณภาพ และช่วยให้นักเรียนสามารถใช้เวลานอกห้องเรียน ในการฝึกฝนทักษะ และเพิ่มเติมความรู้เพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเองผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน และควบคุมบทเรียนได้เมื่อไม่เข้าใจเนื้อหาสามารถย้อนกลับไปศึกษาใหม่ได้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ สามารถแก้ปัญหาดังกล่าวได้และช่วยทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้วิจัยยังได้นำแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของสตรัคคิวิสตร์ มาใช้ในการเรียนการสอนโดยการนำประสบการณ์หรือสิ่งที่พบเห็นในสิ่งแวดล้อมหรือสารสนเทศใหม่ที่ได้รับมาเชื่อมโยงกับ ความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม มาสร้างเป็นความเข้าใจของตนเอง หรือ เรียกว่า โครงสร้างทางปัญญา รวมทั้งได้นำโปรแกรม Construct 2 มาใช้ในการสร้างแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ชื่อโปรแกรม Construct 2 เป็นโปรแกรม Engine สำหรับสร้างเกม 2 มิติ ด้วยภาษา HTML5 โดยลดขั้นตอนการเขียนโปรแกรมให้น้อยที่สุด ซึ่งเกมที่ใช้ภาษา HTML5 จะสามารถ Run บนอุปกรณ์ได้หลายประเภท ไม่ว่าจะเป็น PC แท็บเล็ต หรือ Smart Phone ซึ่งนั่นทำให้เกมที่สร้างด้วย Construct 2 มีช่องทางการเผยแพร่หรือจัดจำหน่ายได้หลายช่องทาง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการศึกษาด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด



ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ (ชุมชน1) จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 42 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ (ชุมชน1) จำนวน 1 ห้อง จำนวนนักเรียน 21 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาเป็นเนื้อหาในรายวิชาวิทยาการคำนวณ.2 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งใช้บทเรียนจำนวน 3 บท ประกอบด้วย

บทที่ 1 แนวคิดเชิงคำนวณ

บทที่ 2 อัลกอริทึม

บทที่ 3 การแก้ปัญหาและการนำแนวคิดเชิงคำนวณไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตัวแปรตาม

3.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

3.2 ค่าดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

เวลาที่ใช้ในการดำเนินการศึกษา การนำแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ทำการศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบแผนการศึกษากลุ่มเดียว วัดก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest – Posttest)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ (ชุมชน1) จำนวน 2 ห้องเรียน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 21 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 21 คน รวม 42 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ (ชุมชน1) จำนวน 1 ห้อง จำนวนนักเรียน 21 คน ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 3 แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 แนวคิดเชิงคำนวณ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 อัลกอริทึม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การแก้ปัญหาและการนำแนวคิดเชิงคำนวณไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยแอปพลิเคชันสื่อการเรียนการสอนมีการนำทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำในการสร้างความรู้การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างมากกว่าการรับความรู้ สร้างเป็นแอปพลิเคชันการเรียนรู้ขึ้นมา โดยนำหลักการรูปแบบ ADDIE MODEL มาพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ

3. แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหา เป็นแบบประเมินที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นเป็นแบบสอบถามเพื่อประเมินทักษะการแก้ปัญหา ซึ่งมี 4 ประเด็นหลัก ตัวเลือก 5 ระดับ โดยเกณฑ์การประเมินทักษะการแก้ปัญหามีรายละเอียดดังนี้



- 5 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับมากที่สุด
 - 4 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับมาก
 - 3 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับปานกลาง
 - 2 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับน้อย
 - 1 หมายถึง มีการปฏิบัติในน้อยที่สุด
- กำหนดเกณฑ์ระดับทักษะการแก้ปัญหาจากค่าเฉลี่ย ดังนี้
- 4.50 – 5.00 หมายถึง มีทักษะการแก้ปัญหาในระดับดีมาก
 - 3.50 – 4.59 หมายถึง มีทักษะการแก้ปัญหาในระดับดี
 - 2.50 – 3.59 หมายถึง มีทักษะการแก้ปัญหาในระดับปานกลาง
 - 1.50 – 2.49 หมายถึง มีทักษะการแก้ปัญหาในระดับน้อย
 - 1.00 – 1.49 หมายถึง มีทักษะการแก้ปัญหาในระดับน้อยที่สุด

ซึ่งได้มาจากการให้ผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นอาจารย์ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง ตรวจสอบความเหมาะสม สอดคล้อง ตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยพิจารณาว่าแบบประเมินที่สร้างขึ้น สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ ค่าเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยอาศัยเครื่องมือ 3 ประเภท ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ใช้ประกอบกับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ใช้เก็บข้อมูลระหว่างการดำเนินกิจกรรม ตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้

2. แบบประเมินวัดทักษะการแก้ปัญหา ใช้ทดสอบทักษะการแก้ปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย

หลังจากเรียนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เสร็จแล้ว ซึ่งใช้ประเมินวัดทักษะการก่อนและหลังจากการเรียนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยประเมินความสอดคล้องในองค์ประกอบต่าง ๆ ของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2. วิเคราะห์หาคุณภาพของแบบประเมินทักษะการใช้ IOC ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับลักษณะที่ต้องการวัดของแบบประเมินทักษะการแก้ปัญหา

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและนำเสนอแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ไปใช้ปรากฏผลดังนี้

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ ประกอบด้วย คำชี้แจง เนื้อหา บทเรียนจำนวน 3 บท ซึ่งผู้วิจัยนำเสนอภาพตัวอย่างแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ตัวอย่างแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้นำแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ (ชุมชน 1) จำนวน 2 ครั้ง ทั้งแบบหนึ่งต่อหนึ่งและกลุ่มเล็ก ดังตารางที่ 1 และ 2

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80 จากการไปทดลองใช้จริงกับนักเรียน จำนวน 3 คน (แบบหนึ่งต่อหนึ่ง)

N	ระหว่างเรียน			หลังเรียน			ค่าประสิทธิภาพ
	A	$\sum X$	E_1	B	$\sum y$	E_2	E_1/E_2
3	30	75	83.33	30	79	87.77	83.33/87.77

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 จากการนำไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ (ชุมชน 1) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 3 คน (แบบหนึ่งต่อหนึ่ง) มีคะแนนระหว่างเรียน ร้อยละ 83.33 และมีคะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ร้อยละ 87.77 ซึ่งแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 83.33/87.77 ถือว่าผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

ตารางที่ 2 ผลการหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80 จากการไปทดลองใช้จริงกับนักเรียน จำนวน 18 คน (แบบกลุ่มเล็ก)

N	ระหว่างเรียน			หลังเรียน			ค่าประสิทธิภาพ
	A	$\sum X$	E_1	B	$\sum y$	E_2	E_1/E_2
18	30	454	84.07	30	450	83.33	84.07/83.33

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 จากการนำไปทดลองใช้กับนักเรียน



โรงเรียนแม่เมาะ (ชุมชน 1) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 18 คน (แบบกลุ่มเล็ก) มีคะแนนระหว่างเรียน ร้อยละ 84.07 และมีคะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ร้อยละ 83.33 ซึ่งแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 84.07/83.33 ถือว่าผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลการศึกษาคำดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ที่เรียนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผู้วิจัยได้เสนอการหาคำดัชนีประสิทธิผลของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้นำไปใช้จริงกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ (ชุมชน 1) จำนวน 21 คน ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาคำดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ที่เรียนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

<i>N</i>	<i>A</i>	<i>P</i> ₁	<i>P</i> ₂	<i>E. I.</i>
21	30	308	526	0.6770

จากตารางที่ 3 พบว่า คำดัชนีประสิทธิผลของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา ของมัธยมศึกษาปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 67.70 นั้นแสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้

3. ผลการเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการศึกษาด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ในการเปรียบเทียบทักษะการคิดอย่างเป็นระบบของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ (ชุมชน 1) จำนวน 21 คน ที่เรียนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยของนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับผลการเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหา ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ คะแนนทักษะการแก้ปัญหานำเสนอ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหา ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ที่เรียนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 21 คน

ลำดับ	รายการประเมิน	ก่อนเรียน		แปล	หลังเรียน		แปล
		$\bar{x}$	<i>S. D.</i>		$\bar{x}$	<i>S. D.</i>	
1	ด้านการวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา	3.14	0.70	ปานกลาง	4.00	0.77	มาก
2	ด้านการเลือกเครื่องมือและออกแบบขั้นตอนวิธี	3.13	0.70	ปานกลาง	4.30	0.72	มาก
3	ด้านการดำเนินการแก้ปัญหา	3.13	0.70	ปานกลาง	4.20	0.72	มาก
4	ด้านการตรวจสอบและปรับปรุง	3.07	0.76	ปานกลาง	4.19	0.68	มาก
รวมเฉลี่ยทุกรายการ		3.12	0.71	ปานกลาง	4.27	0.65	มาก

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีทักษะการแก้ปัญหาก่อนเรียนในภาพรวมระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.12 และมีทักษะการแก้ปัญหาลงเรียนในภาพรวมระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 นั้นหมายความว่า นักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหาลงเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

อภิปรายผลการวิจัย

ในการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้อภิปรายผลการศึกษาไว้ดังนี้



1. การสร้างและการหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ผลของการสร้างแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ได้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วย คำชี้แจง เนื้อหาบทเรียนจำนวน 3 บท

ผลการหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่ง และกลุ่มแบบเล็ก คือ 83.33/87.77 และ 84.07/83.33 ตามลำดับ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ได้ดำเนินการประเมินประสิทธิภาพอย่างเป็นขั้นตอน จากการที่ผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 3 แผน โดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านและได้นำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ที่อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเท่ากับ 4.86 และได้มีการใช้แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหา ที่มีการประเมินความเหมาะสมสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับลักษณะที่ต้องการวัดของแบบประเมินทักษะการแก้ปัญหา โดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านและได้นำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ที่อยู่ในระดับมาก มีค่าเท่ากับ 4.33 รวมทั้งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และมีการออกแบบการดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนและอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องงานวิจัยของ สิริธร บุญประเสริฐ (2558) ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง แรงและความดัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ 82.56/85.11 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เหลียง ชี (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้เรื่องหน่วยวรรคตอนภาษาจีน สำหรับผู้เรียนชาวไทย พบว่า โมบายแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้เรื่องหน่วยวรรคตอนภาษาจีน สำหรับผู้เรียนชาวไทย มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.92/84.38 ซึ่งเป็นไปตามที่กำหนด

2. การหาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6770 คิดเป็นร้อยละ 67.70 ซึ่งสูงกว่าร้อยละ 50 นั้นแสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ทั้งนี้เพราะ เนื้อหาในการสร้างแบบทดสอบได้นำมาจากเนื้อหาวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ.2) หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ อีกทั้งผู้วิจัยยังได้นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องจุดประสงค์กับข้อคำถามเพื่อหาค่า IOC และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปใช้ทดสอบผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุทธิกานต์ บ่อจักรพันธ์ และคณะ (2561) ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้ เรื่องระบบย่อยอาหารของมนุษย์ด้วยเทคโนโลยี ความจริงเสมือน พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6618 แสดงว่าผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 66.18 ซึ่งสูงกว่าร้อยละ 50 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิตยา ย้อยแก้ว และคณะ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันความจริงเสริมร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้คำถามตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อแอปพลิเคชันความจริงเสริม มีค่าเท่ากับ 0.82 แสดงว่าสื่อแอปพลิเคชันความจริงเสริมทำให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 82

3. การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการศึกษาด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทักษะการแก้ปัญหของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการศึกษาด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทักษะก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.12 อยู่ในระดับปานกลาง ทักษะหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 อยู่ในระดับมาก เมื่อเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหาก็เห็นว่านักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหาลงเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เป็นเพราะแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา ที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องทุกขั้นตอนโดยผู้เชี่ยวชาญ และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และผ่านการทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลแม่เมาะ



(ชุมชน 1) ในปีการศึกษา 2563 และทั้งนี้เป็นเพราะแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาที่เป็นสื่อการเรียนการสอนที่สามารถช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในรายวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ.2) มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เกตุแก้ว ยิ่งยืนยง (2562) ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้ เรื่อง เซลล์และโครงสร้างของเซลล์เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย โดยวิธีจับสลาก พบว่า ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ คะแนนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.50/17.40 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศิธร พงษ์โกคา (2558) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการแก้ปัญหาอนาคตร่วมกับแผนผังความคิด พบว่า ผลการเรียนรู้ เรื่องมนุษย์กับความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการแก้ปัญหาอนาคตร่วมกับแผนผังความคิดสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ โดยหลังการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีผลการเรียนรู้เรื่อง มนุษย์กับความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การเรียนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่องแนวคิดเชิงคำนวณ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำเป็นต้องใช้งานบนโทรศัพท์สมาร์ตโฟนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
2. ในการใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่องแนวคิดเชิงคำนวณ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความจำเป็นต้องเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตทุกครั้ง ซึ่งผู้ใช้งานจะต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทุกครั้งที่ใช้งาน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ ที่มีเนื้อหาในเรื่องอื่นๆ ต่อไป
2. ควรพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ให้สามารถรองรับการทำงานได้หลากหลายระบบปฏิบัติการ

เอกสารอ้างอิง

- เกตุแก้ว ยิ่งยืนยง (2562). การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้ เรื่อง เซลล์และโครงสร้างของเซลล์เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- นิตยา ย้อยแก้ว, และณัฐพล รำไพ (2564, มกราคม - มิถุนายน). การพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันความจริงเสริมร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้คำถามตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล: วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร , 6(1), 53-62.
- ศศิธร พงษ์โกคา (2558, พฤษภาคม - สิงหาคม). การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการแก้ปัญหาอนาคตร่วมกับแผนผังความคิด: Veridian E-Journal, Slipakorn University, 8(2), 1223-1237.
- สาโรช โสภีรักษ์ (2558). M – Learning. กรุงเทพฯ: วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 3(2), 32-42.
- สายฝน พรหมเทพ และคณะ. (2559). การพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เรื่อง กีฬาแบดมินตัน. รายงานสืบเนื่องการประชุมสัมมนาวิชาการ "ราชภัฏนครสวรรค์ ครั้งที่ 1 (น.739-750). นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด



- สิริธร บุญประเสริฐ (2558, มกราคม - เมษายน). การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์พกพารวมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบไขปัญหาเป็นฐาน วิชาวิทยาศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 : วารสารวิชาการ ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 8(1), 664 – 678.
- สุทธิกานต์ บ่อจักรพันธ์, เอกรัตน์ เชื้อวงศ์, สุริยา ตีรรักษา, และ วรพงศ์ มาลัยวงษ์ (2561, มกราคม - มิถุนายน). การพัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้ เรื่องระบบย่อยอาหารของมนุษย์ด้วยเทคโนโลยี ความจริงเสมือน: วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, 6(1), 95-111.
- เหลียง ซี (2564, พฤษภาคม – สิงหาคม). การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้เรื่องหมายวรรคตอน ภาษาจีนสำหรับผู้เรียนชาวไทย: วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 14(2), 76-88.





การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และการทำงานเป็นทีม โดยใช้
การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
DEVELOPING MATHEMATICAL PROBLEM SOLVING CAPABILITIES
AND TEAMWORK USING CIPPA MODEL OF STUDENTS IN SECONDARY 1

มัลลิกา มีแผ้ว¹ จิรพงศ์ พวงมาลัย² และไพลิน สังค³

Munliga Meephaew¹, Jirapong Puangmalai² and Pailin Sungkong³

¹นักศึกษา สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

³หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้วัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2) เพื่อศึกษาการทำงานเป็นทีมหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ห้อง 1/1 จำนวน 43 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดการทำงานเป็นทีม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (Dependent samples t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีการทำงานเป็นทีมหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) / ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ / การทำงานเป็นทีม

Abstract

This research aimed 1) to compare mathematical problem solving ability before and after CIPPA model of students in secondary 1. And 2) to study teamwork after using CIPPA model of students in secondary 1. The sample consisted of 42 students in secondary 1/1, Kamphaeng Phet Provincial Administration Organization School. Kamphaeng Phet Province using cluster sampling. Research instruments include: CIPPA model plan, mathematical problem solving capability test and teamwork test. Data were analyzed using Average ($\bar{X}$), Standard Deviation (S.D.) and Dependent samples t-test. The research results showed that 1) The students in secondary 1 have the ability to solve mathematical problems. The latter is higher than before CIPPA model. With statistical significance at the .05 level. 2) The students in secondary 1 work as a team. After receiving CIPPA model at the highest.

Keywords: CIPPA model / the ability to solve mathematical problems / teamwork

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากทั้งในอดีตและในปัจจุบัน คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ช่วยในการพัฒนาความคิดของมนุษย์ ช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเป็นคนมีเหตุผล มีความคิดสร้างสรรค์ มีความคิดที่มีความ



เป็นระบบ มีวิจยารณญาณด้านการคิด ตลอดจนมีการวางแผน มีทักษะการแก้ปัญหา สามารถตัดสินใจด้วยความรอบคอบ แก้ปัญหาต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นความรู้พื้นฐานการศึกษาในศาสตร์ต่างๆ เช่น วิทยาศาสตร์ เคมี และเทคโนโลยี เป็นต้น และยังช่วยส่งเสริมให้มีการก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอย่างมากภายในปัจจุบันนี้ ทำให้ทรัพยากรทางด้านบุคลากรมีประสิทธิภาพและมีคุณภาพ ส่งผลให้สามารถพัฒนาเศรษฐกิจและประชากรในประเทศมีคุณภาพความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นทัดเทียมกับนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพสังคม เศรษฐกิจ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าในยุคโลกาภิวัตน์ โดยในศตวรรษที่ 21 จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เรียนจะต้องได้รับการส่งเสริมให้มีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญ นั่นคือ การเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจยารณญาณ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยี การสื่อสารและการร่วมมือ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 1) รวมถึงทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่จำเป็นและต้องการพัฒนาให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ ทักษะการเชื่อมโยง ทักษะการให้เหตุผล และทักษะการคิดสร้างสรรค์ (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560, หน้า 3) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของสังคม และสามารถใช้ชีวิตอยู่บนสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงทุกช่วงเวลาได้อย่างมีความสุข

การจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ในอดีต ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ ผู้เรียนขาดความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ขาดความกล้าที่จะแสดงออกถึงกระบวนการคิดของตนเอง และขาดการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับสมาชิกในชั้นเรียน ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะและกระบวนการแก้ปัญหาไม่เต็มเท่าที่ควร ไม่มีการจัดทำสื่อการเรียนรู้อื่นที่มีความหลากหลาย และไม่มีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้กระบวนการคิดของตนเอง รวมถึงไม่มีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองหรือปฏิบัติร่วมกับผู้อื่น แต่ในปัจจุบันนี้การจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์มีความน่าสนใจและมีความหลากหลาย อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมผู้เรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ อันได้แก่ การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ การสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ การเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ การให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ และการคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์

จากการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดกำแพงเพชร อ.เมือง จ.กำแพงเพชร ครูส่วนมากจะป้อนข้อมูลให้ผู้เรียน และเน้นการปฏิบัติแบบเดียว ไม่ว่าจะเป็นแบบฝึกหัดหรือใบงาน ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ขาดทักษะการแก้ปัญหา ขาดทักษะการทำงานเป็นทีม ขาดความกระตือรือร้นในการทำงาน และผลรวมคะแนนแบบฝึกหัดหรือใบงานค่อนข้างต่ำจะเห็นได้จากผลคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดกำแพงเพชร อ.เมือง จ.กำแพงเพชร พบว่า มีผู้ผ่านเกณฑ์ 6 คน จากทั้งหมด 125 คน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา (CIPPA Model) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยประสานแนวคิด 5 แนวคิด จนเกิดเป็นแบบแผนขึ้นมา ซึ่งแนวคิดทั้ง 5 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดการสร้างความรู้ (Constructivism) แนวคิดกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Group process and Cooperative Learning) แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ (Learning Readiness) แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ (Process Learning) และแนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนความรู้ (Transfer of Learning) เมื่อนำแนวคิดทั้ง 5 แนวคิดดังกล่าวมาจัดการเรียนการสอน (อาปีตะย์ คงสิห์, 2561) พบว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ครบทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสติปัญญา และด้านสังคม ซึ่งแนวคิดทั้ง 5 แนวคิดเป็นที่มาของหลักการ “CIPPA” ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สูงสุด โดยการให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง (C – construction of knowledge) และมีปฏิสัมพันธ์ (I - Interaction) กับเพื่อน บุคคลอื่นๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวหลายๆ ด้าน การมีปฏิสัมพันธ์จะเกิดขึ้นได้หากผู้เรียนอยู่ในสภาพที่มีความพร้อมอยู่ในการรับรู้ และเรียนรู้ มีประสบการณ์รับรู้ที่ตื่นตัว ไม่เฉื่อยชา และสิ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนอยู่ในสภาพดังกล่าวได้ก็คือการให้ผู้เรียนมีการเคลื่อนไหวร่างกาย (P - Physical participation) อย่างเหมาะสม กิจกรรมที่หลากหลายทำให้ผู้เรียนตื่นตัวอยู่เสมอ จึงสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี โดยการใช้ทักษะกระบวนการ (P - Process skills) ต่างๆ จำนวนมากเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการ และเรียนรู้สาระในแง่มุม



ที่กว้างขึ้น แต่การเรียนรู้นั้นจะมีความหมายต่อตนเองและความรู้ความเข้าใจจะมีความลึกซึ้ง และอยู่คงทนมาก เพียงใดนั้นต้องอาศัยการถ่ายทอดความรู้ หากผู้เรียนมีโอกาสนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ (A - Application) ในสถานการณ์ที่หลากหลาย ความรู้นั้นก็จะประโยชน์และมีความหมายมากขึ้น ซึ่งประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา (CIPPA Model) คือผู้เรียนรู้จักแสวงหาข้อมูล ข้อเท็จจริงจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ และสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เพื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้ ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดที่หลากหลายเป็น ประสพการณ์ที่จะนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งผู้เรียนรู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน (ทิตนา แหมมณี , 2554)

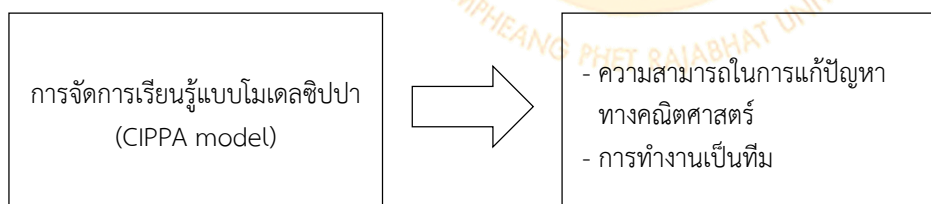
จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา (CIPPA Model) ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ครบทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสติปัญญา และด้านสังคม อีกทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสูงสุด สามารถสร้างความรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งได้ฝึกทักษะและกระบวนการคิดที่หลากหลายมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับ นักเรียน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา (CIPPA Model) เพื่อพัฒนา ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ มีทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ อีกทั้งส่งเสริมให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสูงสุด สามารถสร้างความรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งได้ฝึกทักษะและกระบวนการคิดที่ หลากหลาย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ แบบโมเดลซิปปา (CIPPA model) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาการทำงานเป็นทีมหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา (CIPPA model) ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าตัวแปรต้น 1 ตัว คือ การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา (CIPPA model) ที่มีผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และการทำงานเป็นทีม ซึ่งมีกรอบแนวคิด ของการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และการทำงานเป็นทีม โดยใช้การ จัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา (CIPPA MODEL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ดังนี้

ขอบเขตการวิจัย

ประชากร

ประชากรเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 มีนักเรียนจำนวน 127 คน 3 ห้องเรียน



กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 43 คน 1 ห้องเรียน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สารการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยมีหัวข้อย่อยดังนี้

- การเตรียมความพร้อมก่อนรู้จักสมการ
- สมการและคำตอบของสมการ
- การแก้สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว

ขอบเขตระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 เดือน พฤศจิกายน 2564 – มกราคม พ.ศ. 2565

ตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model)

ตัวแปรตาม ได้แก่ - ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว
- การทำงานเป็นทีม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model) แบบวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ แบบวัดการทำงานเป็นทีม รายละเอียด ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 8 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมเวลา 8 ชั่วโมง ไม่นับเวลาที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียน และทดสอบหลังเรียน โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ทบทวนความรู้เดิม ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นที่ 3 ทำความเข้าใจความรู้ใหม่ ขั้นที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ขั้นที่ 5 สรุปและจัดระเบียบความรู้ ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงผลงาน และขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model)

1.2 ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

1.3 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหา เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มาใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1.4 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนของโมเดลชิปปา (CIPPA model) จำนวน 8 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมเวลา 8 ชั่วโมง ไม่นับเวลาที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียน และทดสอบหลังเรียน โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ทบทวนความรู้เดิม ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นที่ 3 ทำความเข้าใจความรู้ใหม่ ขั้นที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ขั้นที่ 5 สรุปและจัดระเบียบความรู้ ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงผลงาน และขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนของโมเดลชิปปา (CIPPA model) เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม และความสอดคล้องของเนื้อหาที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน จำนวน 3 ท่าน โดยผู้วิจัยได้ใช้แบบประเมินแผนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบของ เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ (2552) และสำหรับการให้ความหมายของค่าที่วัดได้ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการให้ความหมาย โดยการให้ค่าเฉลี่ยเป็นรายด้านและรายข้อ และเกณฑ์การแปลความหมายตามของ (Rensis A. Likert, 1961 อ้างถึงใน ชัชวาลย์ เรื่องประพันธ์, 2539, หน้า 15) ดังนี้

เกณฑ์การแปลความหมาย

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด



ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง เหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ในงานวิจัยนี้ พบว่า ผลประเมินแผนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$ และ $S.D. = 0.53$)

1.6 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนของโมเดลชิปปา (CIPPA model) เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้สมบูรณ์และพร้อมที่จะนำไปใช้จริงต่อไป

2. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว เป็นข้อคำถามที่เกี่ยวกับการวัดความรู้ความเข้าใจและความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในเรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ซึ่งเป็นแบบวัดแบบปรนัย 4 ตัวเลือก เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับการเตรียมความพร้อมก่อนรู้จักสมการ สมการและคำตอบของสมการ และการแก้สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและแนวคิดเกี่ยวกับการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาเรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.2 ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และแนวคิดเกี่ยวกับหลักการสร้างแบบทดสอบ

2.3 ดำเนินการสร้างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 35 ข้อ ต้องการใช้จริง 30 ข้อ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละข้อคือ 1 กับ 0 โดยที่ ตอบถูก ให้ 1 คะแนน และตอบผิด ให้ 0 คะแนน

2.4 นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอน จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objectives Congruence: IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

แน่ใจว่าสอดคล้อง	ให้คะแนน + 1
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนน 0
แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง	ให้คะแนน -1

นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาคำนวณหาค่า IOC โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องแล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ในงานวิจัยนี้ พบว่า ค่า IOC ที่ใช้ได้อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ซึ่งคัดเลือกไว้จำนวน 30 ข้อ และให้ผู้เชี่ยวชาญแนะนำสิ่งที่ควรปรับปรุงสำหรับคำถามบางข้อให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2.5 ปรับปรุงแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.6 นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 31 คน แล้วนำมาวิเคราะห์ ดังนี้

2.6.1 นำแบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ไปหาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีการของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (KR-20) พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.92

2.6.2 นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบ โดยใช้เกณฑ์ความยากง่าย 0.20 – 0.80 พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.58 – 0.77

2.6.3 นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ โดยใช้เกณฑ์อำนาจจำแนก 0.2 ขึ้นไป พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.23 – 0.32

3. แบบวัดการทำงานเป็นทีม เป็นการให้นักเรียนประเมินพฤติกรรมของตนเองที่แสดงออกถึงความสามารถในการทำงานร่วมกันในชั้นเรียน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม



การทำงาน และมีความรับผิดชอบในงานที่ตนได้รับมอบหมายจากกลุ่มซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 4 ระดับ ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีม

3.2 ศึกษาเอกสารและแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถาม

3.3 ดำเนินการสร้างแบบวัดการทำงานเป็นทีม เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)

4 ระดับ โดยแบ่งการประเมินพฤติกรรมออกเป็น 5 ด้าน ตามแนวคิดของจูไรตัน อนันต์ไพฑูรย์ (2564) คือ 1) ด้านการร่วมกันวางแผนและกำหนดเป้าหมาย 2) ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน 3) ด้านการตระหนักในหน้าที่ของตนเอง 4) ด้านการสร้างบรรยากาศที่ดีในการทำงานเป็นทีม และ 5) ด้านการปรึกษาและแก้ไขปัญหา ร่วมกัน ซึ่งมีข้อคำถาม จำนวน 15 ข้อ โดยกำหนดระดับคะแนนพฤติกรรมของการทำงานเป็นทีม แต่ละช่วงคะแนน และความหมายดังนี้

4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมตามที่กำหนด 8 ครั้ง

3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมตามที่กำหนด 6 ครั้งขึ้นไป
แต่ไม่เกิน 8 ครั้ง

2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมตามที่กำหนด 4 ครั้งขึ้นไป
แต่ไม่เกิน 6 ครั้ง

1 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมตามที่กำหนดน้อยกว่า 4 ครั้ง

สำหรับการให้ความหมายของค่าที่วัดได้ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการให้ความหมาย โดยการให้ค่าเฉลี่ยเป็นรายด้านและรายข้อ และเกณฑ์การแปลความหมายตามของ บุญชม ศรีสะอาด (2554) ดังนี้
เกณฑ์การแปลความหมาย

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.00 หมายถึง มีการทำงานเป็นทีมในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีการทำงานเป็นทีมในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีการทำงานเป็นทีมในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีการทำงานเป็นทีมในระดับน้อยที่สุด

3.4 นำแบบวัดการทำงานเป็นทีม ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอน จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content validity) ภาษาที่ใช้ นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาคำนวณหาค่า IOC โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

แน่ใจว่าสอดคล้อง ให้คะแนน + 1

ไม่แน่ใจ ให้คะแนน 0

แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง ให้คะแนน -1

นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาคำนวณหาค่า IOC โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง แล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ในงานวิจัยนี้ พบว่า ค่า IOC ที่ใช้ได้อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และให้ผู้เชี่ยวชาญแนะนำสิ่งที่ควรปรับปรุงสำหรับคำถามบางข้อให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

3.5 ปรับปรุงแบบวัดการทำงานเป็นทีมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.6 นำแบบวัดการทำงานเป็นทีมที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 31 คน แล้วนำมาวิเคราะห์ ค่าความเชื่อมั่น โดยวิธีของครอนบาค (α -Coefficient) พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.81

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดกำแพงเพชร ทำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนเรียน เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการทำแบบวัด 1 ชั่วโมง

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา (CIPPA model) จำนวน 8 ชั่วโมง



3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังเรียน เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการทำแบบวัด 1 ชั่วโมง

4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำแบบวัดการทำงานเป็นทีม เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา (CIPPA model) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน (Dependent samples t-test)

2. การศึกษาการทำงานเป็นทีมหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา (CIPPA model) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลความหมายโดยกำหนดค่าเฉลี่ยเป็นรายด้านและรายข้อตามของ บุญชม ศรีสะอาด (2554) ดังนี้

เกณฑ์การแปลความหมาย

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.00 หมายถึง มีการทำงานเป็นทีมในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีการทำงานเป็นทีมในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีการทำงานเป็นทีมในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีการทำงานเป็นทีมในระดับน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และการทำงานเป็นทีม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา (CIPPA MODEL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยใช้สถิติการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การหาค่าเฉลี่ย (mean)

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

เมื่อ	$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

2. การส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด
	X	แทน	คะแนนของนักเรียนแต่ละคน

3. การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังเรียน โดยทดสอบค่าที (t-test dependent) (พงศเทพ จิระโร, 2558, หน้า 24) ดังนี้

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N\sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

;df = N-1



เมื่อ	t	คือ	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t-distribution
	D	คือ	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
	n	คือ	จำนวนคู่ของคะแนนหรือจำนวนนักเรียน
	$\sum D$	คือ	ผลรวมทั้งหมดของผลต่างของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
	$\sum D^2$	คือ	ผลรวมของกำลังสองของผลต่างของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และการทำงานเป็นทีม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การวิเคราะห์ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการทดสอบค่าที (Dependent samples t-test) (ที่ระดับนัยสำคัญ .05) ดังที่แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์	n	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model)	43	13.63	4.54	26.80	.00
หลังจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model)	43	24.60	1.95		

P < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลัง สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า t = 26.80 และค่า Sig. = .00

2. ผลการศึกษการทำงานเป็นทีมหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การวิเคราะห์การทำงานเป็นทีมหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังที่แสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทำงานเป็นทีมหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การทำงานเป็นทีม	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. กลุ่มของผู้เรียนมีการวางแผนการทำงานร่วมกัน	3.60	0.54	มากที่สุด
2. กลุ่มของผู้เรียนทำงานอย่างมีความเป็นระบบ	3.60	0.58	มากที่สุด
3. ผู้เรียนทำงานกับสมาชิกในกลุ่มด้วยความเต็มใจ	3.77	0.48	มากที่สุด
4. ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม	3.33	0.78	มาก
5. กลุ่มของผู้เรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีในการทำงานร่วมกัน	3.74	0.49	มากที่สุด
6. กลุ่มของผู้เรียนมีความสามัคคีกัน	3.86	0.35	มากที่สุด
7. ผู้เรียนให้ความช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่มเมื่อมีโอกาส	3.65	0.69	มากที่สุด
8. กลุ่มของผู้เรียนมีการแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ร่วมกัน	3.58	0.63	มากที่สุด
9. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นขณะทำกิจกรรม	3.47	0.67	มาก



ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทำงานเป็นทีมหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ต่อ)

การทำงานเป็นทีม	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
10. กลุ่มของผู้เรียนมีการยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน	3.86	0.35	มากที่สุด
11. กลุ่มของผู้เรียนมีการร่วมกันตัดสินใจในเรื่องต่างๆ	3.74	0.54	มากที่สุด
12. ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย	3.86	0.41	มากที่สุด
13. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกลุ่ม	3.79	0.47	มากที่สุด
14. กลุ่มของผู้เรียนสรุปสิ่งที่ได้รับรู้ร่วมกันอย่างถูกต้อง	3.93	0.26	มากที่สุด
15. กลุ่มของผู้เรียนบรรลุผลสำเร็จในการปฏิบัติงานร่วมกัน	3.86	0.41	มากที่สุด
รวม	3.71	0.55	มากที่สุด

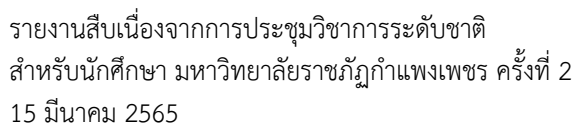
จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีการทำงานเป็นทีมหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.71$ และ S.D. = 0.55) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า กลุ่มของผู้เรียนสรุปสิ่งที่ได้รับรู้ร่วมกันอย่างถูกต้อง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 3.93$ และ S.D. = 0.26) รองลงมา คือ กลุ่มของผู้เรียนมีความสามัคคีกัน กลุ่มของผู้เรียนมีการยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย และกลุ่มของผู้เรียนบรรลุผลสำเร็จในการปฏิบัติงานร่วมกัน ($\bar{X} = 3.86$ และ S.D. = 0.35, 0.35, 0.41, 0.41) และผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกลุ่ม ($\bar{X} = 3.79$ และ S.D. = 0.47) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และการทำงานเป็นทีม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการวิจัย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังสูงกว่า ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ฟังตนเองแล้วยังต้องฟังการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ บุคคลอื่นๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัว ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตื่นตัว เป็นไปอย่างรอบด้าน ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และเน้นการปฏิบัติควบคู่กับกระบวนการที่สำคัญในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของแสงเดือน อาตมยันทน์ (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาโน้ตบุ๊กและความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา ซึ่งผลการวิจัย พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้แบบชิปปาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการวิจัย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีการทำงานเป็นทีม หลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า กลุ่มของผู้เรียนสรุปสิ่งที่ได้รับรู้ร่วมกันอย่างถูกต้อง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ กลุ่มของผู้เรียนมีความสามัคคีกัน กลุ่มของผู้เรียนมีการยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย และกลุ่มของผู้เรียนบรรลุผลสำเร็จในการปฏิบัติงานร่วมกัน และผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกลุ่ม ตามลำดับ การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ผ่านการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กับสมาชิกในกลุ่ม ได้ฝึกความมีระบบในการทำงาน ความสามารถด้านการสื่อสาร และความสามัคคีของผู้เรียนในชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับฐาณู บุญสาร (2560, หน้า 34) ได้กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง กลุ่มของบุคคลตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไปที่ทำงานร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสมาชิกในทีม มีความรับผิดชอบร่วมกัน มีการช่วยกันทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเดียวกัน โดยที่ทุกคนในทีมมีบทบาทในการช่วย



ข้อเสนอแนะ

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) ช่วยพัฒนาความสัมพันธ์ของผู้เรียนในห้องเรียนได้ สามารถนำไปใช้กับห้องเรียนที่ผู้สอนเห็นว่าผู้เรียนไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กันได้
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) ครูควรใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้นำความรู้ของตนเองออกมาใช้ เป็นผู้สนับสนุนให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างเต็มศักยภาพ
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) ผู้สอนจะต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง ด้วยการปฏิบัติตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA model) อย่างเคร่งครัด

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) ต้องใช้เวลานานในการที่จะทำให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาคำตอบด้วยตัวเอง ผู้สอนอาจจะต้องมีการบริหารจัดการเวลาให้เหมาะสมในแต่ละชั่วโมง
2. ควรมีการศึกษาค้นคว้าหรือทำการวิจัยเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนตั้งแต่ 2 กลุ่มขึ้นไป โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้หรือเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน
3. ควรมีการนำกิจกรรมการสอนเทคนิควิธีการต่างๆ มาบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) เช่น การนำภาษาอังกฤษมาบูรณาการในการทำกิจกรรมกลุ่ม การนำเข้าสู่บทเรียนด้วยกิจกรรมด้านจิตวิทยาทางการศึกษา เป็นต้น

จุไรรัตน์ อนันต์ไพฑูรย์. (2564, กันยายน-ธันวาคม). การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมในรายวิชางานอาหารโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารเศรษฐศาสตร์ปริทรรศน์ฯ, 8(3), 278-289.

ฐากูร บุญสาร. (2560). โปรแกรมการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน สำหรับห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกัลยาณวัตร. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

บุญชม ศรีสะอาด. (2554). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

แสงเดือน อาตมยัณนัถ์. (2557). การพัฒนามโนทัศน์และความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **ตัวชี้วัดและหลักสูตรแกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

อาปีตะธย์ คงสิห์เร. (2561). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการ หนดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 11 (น. 1404-1418). สงขลา : มหาวิทยาลัยราชภัฏ สงขลา.



เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ. (2552). **เรื่อนำรู้สู่การใช้หลักสูตร**. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

Rensis A. Likert. (1961). **New Patterns of Management**. New York : McGraw-Hill Book Company Inc.





การศึกษาความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
Abilities of communication skills in Mathematics
by TGT learning management for Mathayom 1 students

อารียา ไพโรจน์¹ อุไรวรรณ ปานทโชติ² และเพ็ญรวิ พะโยม³
Ariya Pairot¹, Uraiwan Pantachord² and Peangrawee Phayom³

¹นักศึกษา โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

³วิทยฐานะครู โรงเรียนชุมชนบ้านเขาแก้ว

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้วัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) เพื่อศึกษาความใฝ่เรียนรู้ หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนชุมชนบ้านเขาแก้ว จังหวัดกำแพงเพชร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบ TGT แบบวัดความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดความใฝ่เรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test dependent และ t-test one sample) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้แบบ TGT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT หลังสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความใฝ่เรียนรู้ หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้าพเจ้าตั้งใจเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ ข้าพเจ้าพยายามทำคะแนนในการสอบให้มากขึ้นเรื่อยๆ และข้าพเจ้าสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ตามลำดับ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบ TGT / ความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ / ความใฝ่เรียนรู้

Abstract

The objectives of this research were to compare the ability to communication skills in Mathematics before and after using TGT learning management for Mathayom 1 students, to compare the ability to communication skills in Mathematics after applying the TGT learning management for Mathayom 1 students with 70% criteria and to study their learning ambitions after implementing the TGT learning management for Mathayom 1 students. Sample group is a Mathayom 1/1 student at Chum Chon Ban Khao Kaew School. Kamphaeng Phet Province In the second semester of the academic year 2021, 25 students were obtained by Cluster Random Sampling. The research instruments consisted of the TGT learning management plan, a measure of communication skills in Mathematics and a measure of learning ambitions. Analyze data using averages ($\bar{X}$), standard deviations (S.D.) t-test dependent and t-test one samples. The results showed



that Mathayomsuksa 1 students were able to communication skills in Mathematics after higher than before with TGT learning management at the .05 level, Mathayomsuksa 1 students were able to communication skills in Mathematics by TGT learning management for Mathayom 1 students after 70 percent higher than the threshold with statistical significance at the .05 level and Mathayomsuksa 1 students were eager to learn after using TGT learning management, the overall level was at a high level.

Keywords: TGT learning management / Communication skills in Mathematics / Learning ambition.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิชาคณิตศาสตร์ ถือว่าเป็นวิชาที่มีความสำคัญยิ่งเพราะเป็นศาสตร์ที่ต้องอาศัยข้อเท็จจริง หลักการ วิธีการ เหตุและผล เป็นปัจจัยสำคัญในการพิจารณาหาข้อยุติ วิชาคณิตศาสตร์จึงเป็นวิชาที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาความคิดของผู้เรียนให้เป็นคนที่มีเหตุผล คิดอย่างมีระบบและเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความก้าวหน้าของแขนงวิชาต่าง ๆ ทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เศรษฐศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และด้านสังคมวิทยา ซึ่งล้วนแต่อาศัยหลักทางคณิตศาสตร์เป็นพื้นฐานทั้งสิ้น คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่สร้างสรรค์จิตใจมนุษย์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับความคิด กระบวนการและเหตุผล ฝึกให้คนคิดอย่างเป็นระบบระเบียบมีแบบแผน และยังเป็นรากฐานของวิทยาการหลายสาขาคณิตศาสตร์ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้วิชาต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง (ยุพิน พิพิธกุล, 2554, หน้า 1) นอกจากนี้ยังช่วยสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน เช่น ทำให้เป็นคนช่างสังเกต รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล สามารถวิเคราะห์ปัญหาและแก้ไขปัญหาได้ดี ตลอดจนสามารถสื่อสารความคิด นั้นออกมาอย่างมีระบบ มีความประณีตละเอียดถี่ถ้วน (วรณีย์ โสมประยูร, 2554, หน้า 5)

ความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ นับว่าเป็นความสามารถหนึ่งที่มีให้ผู้เรียนใช้ความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถในการประยุกต์ความรู้ รวมถึงการผสมผสานความรู้สู่สถานการณ์อื่น ความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ เป็นความสามารถหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญที่จะต้องทำให้มีความหมายแก่นักเรียนหากนักเรียนต้องการสื่อสารความคิดเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ และสามารถนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความสามารถทั่ว ๆ ไปในการสื่อสารจะช่วยให้เด็กเรียนเข้าใจภาษาคณิตศาสตร์ เป็นเหมือนสะพานที่ช่วยให้นักเรียนแปลข้อความต่าง ๆ ให้เป็นภาษาเชิงนามธรรมและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ การสื่อสารยังมีบทบาทสำคัญในการช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ใช้แทนความคิดทางคณิตศาสตร์ในด้านวัตถุ รูปภาพ กราฟ สัญลักษณ์ต่าง ๆ คำพูด และการแทนความคิดทางคณิตศาสตร์ เพื่อให้ได้มาซึ่งการรับรู้ในคุณค่าของวิชาคณิตศาสตร์ ทั้งในฐานะเป็นชนิดของระบบสื่อสารและในฐานะที่เป็นเครื่องมือ การใช้คณิตศาสตร์ในการสื่อสาร ยังช่วยให้นักเรียนมีความรู้ชัดเจนในแนวคิดและเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น เพราะคณิตศาสตร์เป็นภาษาหนึ่งที่เป็นภาษาเฉพาะที่กำหนดขึ้นด้วยสัญลักษณ์ที่รัดกุมและสื่อความหมายได้ถูกต้อง เป็นภาษาที่มีอักษรเป็นตัวเลขและสัญลักษณ์แทนความคิด ทุกคนที่เรียนคณิตศาสตร์ จะเข้าใจความหมายที่ตรงกัน (ยุพิน พิพิธกุล, 2554, หน้า 1-2)

การจัดการเรียนรู้แบบ TGT (Team Games Tournaments) เป็นเทคนิคหนึ่งของการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนรวมกันเป็นกลุ่มย่อย เป็นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมส์ นักเรียนทุกคนจะได้ร่วมสนุก ตื่นเต้นและท้าทาย ความสามารถของนักเรียน สมาชิกในกลุ่มมีระดับความสามารถที่แตกต่างกัน สมาชิกภายในกลุ่มจะศึกษาค้นคว้าและทำงานร่วมกัน นักเรียนจะบรรลุเป้าหมาย ก็ต่อเมื่อเพื่อนร่วมกลุ่มบรรลุถึงเป้าหมายนั้นร่วมกัน นักเรียนจึงมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เพื่อช่วยเหลือสนับสนุน กระตุ้นและส่งเสริมการทำงานเพื่อนสมาชิกในกลุ่มให้ประสบผลสำเร็จ นักเรียนได้อภิปรายซักถามซึ่งกันและกัน เพื่อให้เข้าใจบทเรียนหรืองานที่ได้รับมอบหมายเป็นอย่างดีทุกคน (มณี บุญญาดิษฐ์, 2558, หน้า 59) และเกิดความใฝ่เรียนรู้

จากความสำคัญข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ และความใฝ่เรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความไม่เรียนรู้ หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านเขาแก้ว จังหวัดกำแพงเพชร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 มีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งหมด 2 ห้อง จำนวน 51 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนชุมชนบ้านเขาแก้ว จังหวัดกำแพงเพชร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย คือ วิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน เรื่องสถิติ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

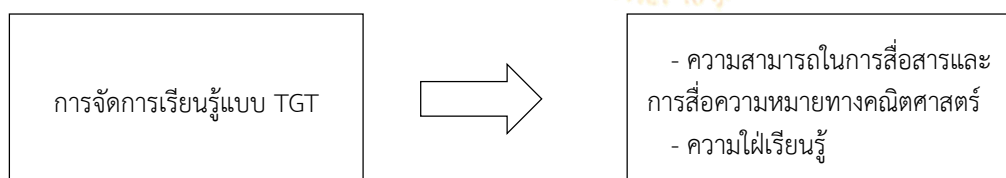
ขอบเขตระยะเวลาที่ใช้

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 เดือนธันวาคม พ.ศ. 2564 - เดือนมกราคม พ.ศ. 2565

ตัวแปร

ตัวแปรต้น	ได้แก่	การจัดการเรียนรู้แบบ TGT
ตัวแปรตาม	ได้แก่	- ความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ - ความไม่เรียนรู้

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านเขาแก้ว จังหวัดกำแพงเพชร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 มีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งหมด 2 ห้อง จำนวน 51 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนชุมชนบ้านเขาแก้ว จังหวัดกำแพงเพชร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบ TGT แบบวัดความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดความไฝ่เรียนรู้ รายละเอียดดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 9 แผน

2. แบบวัดความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ เป็นข้อคำถามที่เกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจและความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ แบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสม พบว่า มีค่าความเที่ยงตรง โดยการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 40 คน พบว่าค่าความเชื่อมั่น (KR-20) มีค่าเท่ากับ 0.88 ค่าความยากง่าย (p) มีค่าระหว่าง 0.41 – 0.78 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าระหว่าง 0.22 – 0.38

3. แบบวัดความไฝ่เรียนรู้ เป็นแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเที่ยงตรง โดยการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 40 คน พบว่าค่าความเชื่อมั่น (Cronbach) มีค่าเท่ากับ 0.88

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำแบบวัดความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ ชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ก่อนเรียน (Pre test)

2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT จำนวน 9 ชั่วโมง ตามแผนการจัดการเรียนรู้

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำแบบวัดความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ ชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และแบบวัดความไฝ่เรียนรู้ หลังเรียน (Post test)

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test dependent)

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT กับเกณฑ์ร้อยละ 70 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test one sample)

3. การศึกษาความไฝ่เรียนรู้ หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00	หมายถึง มีความไฝ่เรียนรู้ ระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49	หมายถึง มีความไฝ่เรียนรู้ ระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49	หมายถึง มีความไฝ่เรียนรู้ ระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49	หมายถึง มีความไฝ่เรียนรู้ ระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49	หมายถึง มีความไฝ่เรียนรู้ ระดับน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์	n	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบ TGT	25	9.12	1.39	24.09	.00*
หลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT	25	16.20	1.58		

*p < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้แบบ TGT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า t = 24.09 และค่า Sig. = .00

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

	n	μ	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์	25	14	16.20	1.58	6.96	.00*

*p < .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT หลังสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การศึกษาความใฝ่เรียนรู้ หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลการศึกษาความใฝ่เรียนรู้ หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความใฝ่เรียนรู้ หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ความใฝ่เรียนรู้	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. ข้าพเจ้าตั้งใจเรียน	4.12	0.60	มาก
2. ข้าพเจ้าตั้งใจเอาใจใส่ และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้	3.32	0.63	ปานกลาง
3. ข้าพเจ้าสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ	4.00	0.76	มาก
4. ข้าพเจ้าศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม	3.84	0.75	มาก
5. ข้าพเจ้าสามารถบันทึกสรุปความรู้ วิเคราะห์ ข้อมูลจากสิ่งที่เรียนรู้สรุปเป็นองค์ความรู้	3.92	0.70	มาก



ตารางที่ 3 ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ความใฝ่เรียนรู้ หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ต่อ)

ความใฝ่เรียนรู้	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
6. ข้าพเจ้าแสวงหาข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ	3.92	0.81	มาก
7. ข้าพเจ้าพยายามทำคะแนนในการสอบให้มากขึ้นเรื่อย ๆ	4.04	0.73	มาก
8. ข้าพเจ้ามีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ	3.68	0.85	มาก
9. ข้าพเจ้าสรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล	3.72	0.61	มาก
10. ข้าพเจ้าแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ และนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน	3.80	0.76	มาก
รวม	3.84	0.51	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความใฝ่เรียนรู้ หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.84$ และ S.D. = 0.51) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้าพเจ้าตั้งใจเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.12$ และ S.D. = 0.60) รองลงมา คือ ข้าพเจ้าพยายามทำคะแนนในการสอบให้มากขึ้นเรื่อย ๆ ($\bar{X} = 4.04$ และ S.D. = 0.73) และข้าพเจ้าสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ($\bar{X} = 4.00$ และ S.D. = 0.76) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย การศึกษาความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้แบบ TGT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT กระตุ้นให้นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียนอย่างต่อเนื่อง กระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้และทบทวนบทเรียนให้เข้าใจ จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีการเสริมสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล สร้างเสริมบรรยากาศในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากนักเรียนมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ยอมรับและวางใจซึ่งกันและกัน กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง และตระหนักถึงคุณค่าของตน พัฒนาทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามารถในการแก้ปัญหาและความรับผิดชอบ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปริญญา สองสีดา (2556) ได้ศึกษาทักษะการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบ TGT เรื่อง ทศนิยมและเศษส่วน ผลการศึกษาพบว่า ทักษะการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ด้านการพูด การอ่าน การเขียน และโดยรวมของนักเรียนหลังได้รับการเรียนการสอน สูงกว่าก่อนได้รับการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT หลังสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ เนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดกลุ่มนักเรียน แบบละความสามารถด้านการเรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน และเพศที่แตกต่างกัน จะกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น นักเรียนรู้สึกสนุกสนานและมีพฤติกรรมเชิงบวก เมื่อได้เรียนรู้แบบกลุ่มร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ได้ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ทำงานร่วมกันเป็นทีม มีหน้าที่และความรับผิดชอบต่อทีมร่วมกัน ทำให้นักเรียนมีจุดมุ่งหมายเดียวกันในการที่จะทำให้ทีมประสบความสำเร็จด้วยการเก็บสะสมคะแนนของตนเองและคะแนนของกลุ่ม นักเรียนทุกคนจึงตั้งใจ และร่วมมือกันเรียนรู้ในเนื้อหาวิชา ช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่มเพื่อที่จะนำความรู้ไปใช้ในการแข่งขันเกมตอบปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อัจฉราพรณ อาโน (2555) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากผลการวิจัยพบว่า



นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติและปริมาตรของทรงสี่เหลี่ยมมุมฉาก และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความใฝ่เรียนรู้ หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้าพเจ้าตั้งใจเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ ข้าพเจ้าพยายามทำคะแนนในการสอบให้มากขึ้นเรื่อย ๆ และข้าพเจ้าสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ตามลำดับ เนื่องจาก การจัดการเรียนการสอนแบบ TGT เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีความปรารถนา ความอยากรู้อยากเห็น ความกระตือรือร้น ความสนใจ ความพอใจที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองความรู้ด้านการเรียน และสภาพแวดล้อมรอบตัว ซึ่งสอดคล้องกับ วินัย พัฒนรัฐ และคณะ (2556) กล่าวว่า ความใฝ่รู้ เป็นความมุ่งหวัง ความปรารถนาที่จะแสวงหาความรู้ เพื่อจะรับความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ที่ตนเองยังไม่มีรู้อย่างสม่ำเสมอ ซึ่งการแสวงหาความรู้อยู่เสมอจะเป็นการเพิ่มพูนสติปัญญา ทำให้คนมีเหตุผล มีความรับผิดชอบ มีความมั่นใจในตนเอง และจะนำความรู้ความสามารถไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนรู้แบบ TGT มีขั้นตอนค่อนข้างยุ่งยาก หลายขั้นตอน ครูผู้สอนควรต้องเตรียมสื่อวัสดุ อุปกรณ์ให้พร้อม และต้องศึกษาวิธีการให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ก่อนดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT ในชั้นการเล่นเกมแข่งขันทางวิชาการ ควรเน้นย้ำนักเรียนในเรื่องความซื่อสัตย์ กตিকা เวลา รวมทั้งมารยาทในการพูดคุยภายในกลุ่ม
3. การจัดการเรียนรู้แบบ TGT ทุกขั้นตอนมีความสำคัญ ครูผู้สอนควรให้ความสนใจและปฏิบัติตามขั้นตอนทุกขั้นตอนด้วยความเอาใจใส่

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ TGT ไปทดลองใช้ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อศึกษาว่าให้ผลเหมือนหรือต่างกันอย่างไรร
2. ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบ TGT บูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ

เอกสารอ้างอิง

- ปริญญญา สองสีดา. (2556). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือ เทคนิค TGT เรื่อง ปฏิกิริยาพันธที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และความสามารถในการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มณี บุญญาดิษฐ์. (2558). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนของการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบ TGT เรื่อง เศษส่วน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดศรีดงเย็น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- ยุพิน พิพิธกุล. (2554). การพัฒนาแบบทดสอบวัดความสามารถในการสื่อสาร การสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ และการนำเสนอ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิตการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- วรรณิ์ โสมประยูร. (2554). การพัฒนาแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT เรื่องการบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 20 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- วินัย พัฒนรัฐ และคณะ. (2556). ปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 33. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.



อัจฉราพรรณ อาโน. (2555). ผลการใช้เทคนิค TGT ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวก และการลบ ทักษะกระบวนการสื่อสาร การสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ และการนำเสนอของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.





การศึกษาความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์
โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
The study of ability to connection skills in mathematics
using learning management with TGT technique for Mathayomsuksa 1 students.

ฐิติมา สายด้วง¹ อุไรวรรณ ปานทโชติ² และต้องจิตต์ ทศนแจ่มสุข³
Thitima Saiduang¹ Uraiwan Pantachord² and Tongjit Tasanajamesook

¹นักศึกษาโปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

³ครุคณิตศาสตร์ โรงเรียนวชิรวิทยา กำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1)เปรียบเทียบความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT 2)เปรียบเทียบความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3)ศึกษาความรับผิดชอบสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวชิรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 44 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1)แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT 2)แบบวัดความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ 3)แบบวัดความรับผิดชอบ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน และทดสอบค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความรับผิดชอบ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT / ความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ / ความรับผิดชอบ

Abstract

The objectives of this research were 1) to compare ability to connection skills in mathematics for Mathayomsuksa 1 students before and after learning management with TGT technique, 2) to compare ability to connection skills in mathematics for Mathayomsuksa 1 students after learning management with TGT technique with 70% criteria and 3) to study the responsibilities for Mathayomsuksa 1 students after learning management with TGT technique. The sample consisted of 44 students in secondary 1/3 , Watcharawittaya School, Kamphaeng Phet Province, using cluster sampling. The research tools consisted 1) of learning management with TGT technique activities plan 2) a measure of ability to connection skills in mathematics and 3) responsibility questionnaire. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, t- test dependent and one sample t- test. The result of this research showed that 1) Mathayomsuksa 1 students, had higher post- mathematical connect mathematical ability than before learning management with TGT technique with statistical significance at level .05. 2) Mathayomsuksa 1 students were be able to connection skills in mathematics by learning management with TGT technique for Mathayomsuksa



1 students after 70 percent higher than the threshold with statistical significance at the .05 level 3) Mathayomsuksa 1 students were had responsibilities after using learning management with TGT technique, the overall level was at a high level.

Keywords: Learning management with TGT technique / Ability to connection skills in mathematics / Responsibilities

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบมีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วน รอบคอบ ช่วยให้ คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหา และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 1)

การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT (Team Games Tournaments) เป็นการเรียนรู้แบบการแข่งขัน เป็นทีมโดยกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้ร่วมกันเรียนรู้ไปพร้อมกัน และแข่งขันกันในเกมการเรียนรู้กับกลุ่มอื่น ๆ ซึ่งเป็นเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมืออีกทางหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนมีความเอาใจใส่รับผิดชอบตัวเอง และกลุ่มร่วมกับสมาชิกคนอื่น ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำได้ฝึก และเรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยตรง ผู้เรียนมีความตื่นตัว สนุกสนานกับการเรียนรู้ ซึ่งมีกระบวนการจัด กิจกรรม (มยุรี เรื่องศรีมัน, 2557, หน้า 23-24) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่มแบบ TGT นั้น เป็นการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ตามความเหมาะสมกับระดับวุฒิภาวะของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดวิเคราะห์เนื้อหาจนสามารถสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม มีการแข่งขัน ในเกมด้านความรู้ มีการช่วยเหลือระหว่างคนเก่ง ปานกลาง คนอ่อนกันในกลุ่ม ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ คือ ความสามารถของผู้เรียนในการเชื่อมโยงสัมพันธ์ความรู้ กับ เนื้อหาการเรียนรู้ปัจจุบัน โดยอาศัยความรู้เดิม โดยแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ การเชื่อมโยงระหว่างคณิตศาสตร์ กับคณิตศาสตร์ การเชื่อมโยงระหว่างคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่น และการเชื่อมโยงระหว่างคณิตศาสตร์กับ ชีวิตประจำวัน และทำให้นักเรียนเกิดความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะทำการปฏิบัติหน้าที่ด้วยความผูกพันด้วยความไม่ลำเอียง และความละเอียดรอบคอบยอมรับผลการกระทำในการปฏิบัติหน้าที่เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จความมุ่งหมาย ทั้ง ความพยายามที่จะปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น จากการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู การเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของโรงเรียนวชิรวิทยา พบปัญหาด้านตัวนักเรียนไม่มีพื้นฐาน และมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องอัตราส่วน และสัดส่วน ค่อนข้างต่ำ นักเรียนไม่สนใจเรียนขาดความรับผิดชอบ ด้าน ตัวครูใช้การสอนแบบบรรยาย นำเสนอเนื้อหาโดยการอธิบายและยกตัวอย่างบนกระดาน ตั้งคำถามให้นักเรียนตอบ แล้วให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดตามตัวอย่าง กิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกคิดเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์จึงมีค่อนข้าง น้อย

จากปัญหาของการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถ ในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT เพื่อให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา มีความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ มีความ รับผิดชอบ เพื่อใช้ในการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับที่สูงขึ้น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความรับผิดชอบสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT



สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร จำนวนประชากรทั้งหมด 9 ห้องเรียน จำนวน 368 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 44 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม

ตัวแปร

ตัวแปรต้น	ได้แก่	การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT
ตัวแปรตาม	ได้แก่	- ความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ - ความรับผิดชอบ

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

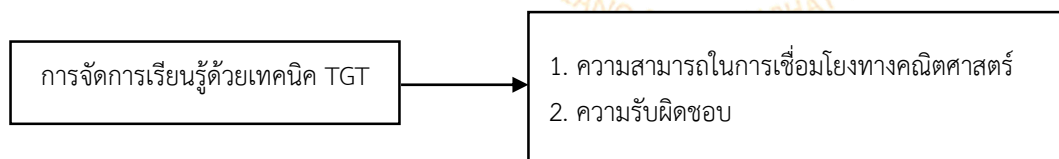
ทำการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย คือ เรื่องอัตราส่วนและสัดส่วน รายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน ค21102 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัชรวิทยา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การศึกษาความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ แต่ละห้องคละความสามารถโดยนักเรียนที่มีความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อนให้อยู่ในห้องเดียวกัน มีจำนวนทั้งหมด 368 คน จากจำนวนห้องเรียนทั้งหมด 9 ห้อง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) มา 1 ห้องเรียน จำนวน 44 คน



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่องอัตราส่วน และสัดส่วน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการสอนแบบ TGT แบบวัดความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดความรับผิดชอบ ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่องอัตราส่วน และสัดส่วน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 8 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมเวลา 8 ชั่วโมง ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ซึ่งพบว่าค่าความสอดคล้องระหว่างข้อแผนการจัดการเรียนรู้ กับวัตถุประสงค์ (IOC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT

1.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.3 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาเรื่องอัตราส่วนและสัดส่วน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มาใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้

1.4 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT เรื่องอัตราส่วนและสัดส่วน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 8 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมเวลา 8 ชั่วโมง ไม่นับเวลาที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียน และทดสอบหลังเรียน

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT เรื่องอัตราส่วนและสัดส่วน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เสนอต่อครูพี่เลี้ยง หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ และครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนวัชรวิทยา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และความสอดคล้องของเนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT เรื่องอัตราส่วนและสัดส่วน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และความสอดคล้องของเนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.7 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT เรื่องอัตราส่วนและสัดส่วน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้สมบูรณ์ตามที่เห็นข้อบกพร่อง และพร้อมจะนำไปใช้จริงต่อไป

2. แบบวัดความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ เรื่องอัตราส่วน และสัดส่วน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน พิจารณาความ เหมาะสม พบว่า มีค่าความเที่ยงตรง โดยการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 44 คน พบว่า ค่าความยากง่าย (p) มีค่าระหว่าง 0.32 – 0.65 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าระหว่าง 0.26 - 0.77 ค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.64 ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) คู่มือครู หนังสือแบบเรียนและเอกสารประกอบการสอน จุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่องอัตราส่วนและสัดส่วน ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

2.2 ศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยเกี่ยวกับการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์

2.3 ดำเนินการสร้างแบบวัดความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ เรื่องอัตราส่วนและสัดส่วน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ต้องการใช้จริง 20 ข้อ

2.4 นำแบบวัดความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ เสนอต่อครูพี่เลี้ยง หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ และครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรง แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อสอบแต่ละข้อกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence : IOC)



2.5 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของเสนอต่อครูพี่เลี้ยง หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ และครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

2.6 นำแบบวัดความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ ที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัชรวิทยา จำนวน 44 คน แล้วนำมาวิเคราะห์ ดังนี้

2.6.1 นำแบบวัดความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ ไปหาค่าความเชื่อมั่นของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (KR-20)

2.6.2 นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบ โดยใช้เกณฑ์ความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80

2.6.3 นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ โดยใช้เกณฑ์อำนาจจำแนก 0.2 ขึ้นไป

3. แบบวัดความรับผิดชอบ จำนวน 10 ข้อ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าความเที่ยงตรงโดยการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) อยู่ 1.00 นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 44 คน พบว่าค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.85 ดำเนินการสร้าง และหาคุณภาพ ดังนี้

3.1 ศึกษาเกี่ยวกับตัวแปร

3.2 ศึกษาเกี่ยวกับหลักการสร้างแบบวัดความรับผิดชอบ

3.3 สร้างแบบวัดความรับผิดชอบ จำนวน 15 ข้อ ต้องการใช้จริง 10 ข้อ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

5 หมายถึง มีความรับผิดชอบมากที่สุด

4 หมายถึง มีความรับผิดชอบมาก

3 หมายถึง มีความรับผิดชอบปานกลาง

2 หมายถึง มีความรับผิดชอบน้อย

1 หมายถึง มีความรับผิดชอบน้อยที่สุด

3.4 นำแบบวัดความรับผิดชอบ เสนอต่อครูพี่เลี้ยง หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ และครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรง แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC)

3.5 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของเสนอต่อครูพี่เลี้ยง หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ และครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

3.6 นำแบบวัดความรับผิดชอบ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัชรวิทยา จำนวน 44 คน แล้วนำมาหาค่าความเชื่อมั่นตามวิธีของครอนบาค (Cronbach's alpha)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยให้กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT และทำการวัดความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ เรื่องอัตราส่วนและสัดส่วน ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบวัดความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ และทำการวัดความรับผิดชอบหลังเรียนโดยใช้แบบวัดความรับผิดชอบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. หาค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ ใช้วิธีการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC)

2. วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

3. หาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ

4. หาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ

5. หาค่าความเที่ยงตรงของแบบวัดความรับผิดชอบ ใช้วิธีการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC)

6. วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความรับผิดชอบ



สถิติพื้นฐาน

1. ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)
2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สถิติที่ใช้ตรวจสอบสมมติฐาน

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test Dependent)
2. การเปรียบเทียบความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT กับเกณฑ์ร้อยละ 70 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบค่าที (one sample t-test)

ผลการวิจัย

1. ความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT	44	10.84	1.83	20.37	.00
หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT	44	15.18	1.23		

$p < .05$

จากตารางที่ 1 พบว่า ความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ ก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT เป็นไปตามสมมติฐาน คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.84 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.83 และผลการทดสอบคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.18 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.23 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยได้ค่า $t = 20.37$ สรุปได้ว่า ความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์หลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT กับเกณฑ์ร้อยละ 70

	n	μ	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์	44	14	15.18	1.23	6.40	.00

$p < .05$

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า $t = 6.40$ และ Sig. = .00



3. ความรับผิดชอบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT

ความรับผิดชอบ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. นักเรียนมีความรอบคอบ รู้จักวางแผนการทำงานที่ได้รับมอบหมาย	4.16	0.61	มาก
2. นักเรียนทำงานที่ได้รับอย่างเต็มความสามารถ	4.14	0.67	มาก
3. นักเรียนส่งงานที่ครูมอบหมายได้ทันเวลา	4.11	0.62	มาก
4. นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มตรงต่อเวลา	4.00	0.78	มาก
5. นักเรียนพยายามแสดงบทบาทที่ตนได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่	3.89	0.65	มาก
6. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงในชั้นเรียนได้	3.98	0.66	มาก
7. นักเรียนสามารถดูแลรักษาสื่อการเรียนการสอน สิ่งของที่ครูมอบหมายได้	3.95	0.71	มาก
8. นักเรียนช่วยเพื่อนหาคำตอบ เมื่อเพื่อนไม่สามารถทำด้วยตนเองได้	3.84	0.78	มาก
9. นักเรียนสามารถทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายให้ ร่วมกับผู้อื่นได้	4.34	0.53	มาก
10. นักเรียนตั้งใจทำงานกลุ่มที่มอบหมาย ช่วยกลุ่มคิด และตอบคำถาม	4.02	0.76	มาก
รวม	4.04	0.40	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความรับผิดชอบ หลังใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.04$ และ S.D. = 0.40) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนสามารถทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายให้ร่วมกับผู้อื่นได้ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.34$ และ S.D. = 0.53) รองลงมา คือ นักเรียนมีความรอบคอบ และรู้จักวางแผนการทำงานที่ได้รับมอบหมาย ($\bar{X} = 4.16$ และ S.D. = 0.61) และนักเรียนทำงานที่ได้รับอย่างเต็มความสามารถ ($\bar{X} = 4.14$ และ S.D. = 0.67) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT (Teams Games Tournament) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกเป็นกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม ยอมรับระดับความสามารถของผู้อื่น และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ตามความเหมาะสมกับวัย ทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์เชื่อมโยงเนื้อหาจนสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุรางคนา ยาหยี (2554) ได้ทำการพัฒนาชุดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ที่เน้นทักษะการเชื่อมโยง เรื่อง ทฤษฎีกราฟเบื้องต้น ช่วงชั้นที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ช่วงชั้นที่ 4 ภายหลังจากได้รับการสอนโดยชุดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เน้นทักษะการเชื่อมโยง เรื่องทฤษฎีกราฟเบื้องต้น หลังสูงกว่าก่อนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนได้เรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT ส่งผลให้เกิดความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ ทำให้เกิดกระบวนการการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ หรือแนวคิดทางคณิตศาสตร์ไปสู่การเชื่อมโยงกับชีวิตจริงอย่างเป็นเหตุเป็นผล เพื่อใช้ในการเรียนรู้เนื้อหา หรือแก้ปัญหาสถานการณ์ใหม่ที่พบเจอ ซึ่งประกอบด้วย การเชื่อมโยงระหว่างคณิตศาสตร์กับคณิตศาสตร์ การเชื่อมโยงระหว่างคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่น และการเชื่อมโยงระหว่างคณิตศาสตร์กับชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ อติวัฒน์ เรือนริน (2563, หน้า 49) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ เรื่องจำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้าน



หนองเค็ด โดยใช้วิธีการสอนแบบ TGT ผลการวิจัยพบว่า การเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องจำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองเค็ด โดยใช้วิธีการสอนแบบ TGT มีความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความรับผิดชอบหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนสามารถทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายให้ร่วมกับผู้อื่นได้ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือนักเรียนมีความรอบคอบ รู้จักวางแผนการทำงานที่ได้รับมอบหมาย และนักเรียนทำงานที่ได้รับอย่างเต็มความสามารถ ตามลำดับ อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT เป็นกิจกรรมเน้นกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มแข่งขันตอบปัญหา อันเนื่องมาจากสมาชิกในกลุ่มทุกคนมีส่วนร่วมในการแข่งขัน ทำให้นักเรียนเกิดความรับผิดชอบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นางลักษณ์ ใจฉลาด (2559, หน้า 85) ได้ทำการศึกษาความรับผิดชอบในการเรียนของนักศึกษาโดยใช้วิธีเรียนแบบร่วมมือร่วมกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความรับผิดชอบในการเรียนภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะว่าในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือนั้น สมาชิกในแต่ละกลุ่มสมาชิกจะมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน รับฟังความคิดเห็น ช่วยเหลือกันและกัน และสมาชิกกลุ่มทุกคนจะต้องร่วมรับผิดชอบต่อผลงานของกลุ่ม ซึ่งเป็นการสร้างเสริมให้ผู้เรียนได้ปรับปรุงตนเองให้เกิดการเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบ มีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. สามารถนำกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT ไปเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ได้
2. ควรศึกษาเนื้อหาก่อนทำการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT ด้วยคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหาข้อสังเกต

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการหลาย ๆ ด้าน ไปพร้อม ๆ กัน
2. ควรมีการติดตามผลการใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT ในระยะเวลานานขึ้น เพื่อศึกษาการนำไปใช้ในชีวิตจริง

เอกสารอ้างอิง

- นางลักษณ์ ใจฉลาด. (2559, กรกฎาคม-ธันวาคม). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีเรียนแบบร่วมมือร่วมกลุ่มที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรับผิดชอบ การมีส่วนร่วมและความพึงพอใจของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, กาสะลองคำ, 10(2), 77-88.
- มยุรี เรืองศรีมัน. (2553). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติกับการจัดการเรียนรู้แบบ TGT. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาคณิตศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2560). คู่มือการใช้หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุรางคณา ยาทย์. (2549). การพัฒนาชุดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบร่วมมือที่เน้นทักษะการเชื่อมโยง เรื่องทฤษฎีกราฟเบื้องต้น ขวขันธ์ที่ 4. ปริญญาบัตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



อดิวัฒน์ เรือนริน. (2563). การศึกษาความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองเค็ด โดยใช้วิธีการสอนแบบ TGT. ปรินญา
วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.





การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The development of the ability to solve mathematical problems by using
learning management with TGT technique for Mathayomsuksa 1 students

สุกัญญา สร้อยสน¹ อุไรวรรณ ปานทโชติ² และสุรชา บุรุษศรี³

Sukanya Soison¹ Uraiwan Pantachord² and Suracha Burussri³

¹นักศึกษาโปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

³ครุคณิตศาสตร์ โรงเรียนวัชรวิทยา กำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้วัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และเพื่อศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัชรวิทยา จำนวน 42 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบ ค่าที (t-test one sample) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ / เจตคติต่อคณิตศาสตร์

Abstract

The objective of this research To compare the ability to solve math problems after learning with TGT technique for Mathayomsuksa 1 students with 70% criteria and to study attitudes towards mathematics After learning management with TGT technique for Mathayomsuksa 1 students. sample group is a Mathayomsuksa 1 student, Watchara Witthaya School. 42 students by using cluster sampling. The instruments used in the research consisted of the TGT learning management plan, the math problem-solving ability scale. and the attitude towards mathematics. Analyze the data using, mean ($\bar{X}$), standard deviation (SD), and the t-value test (t-test one sample) The results showed that. 1) Mathayomsuksa 1 students have the ability to solve math problems. After learning management with TGT technique, it was 70 percent higher than the threshold with statistical significance at the .05 level 2) Mathayomsuksa 1 students had an attitude towards mathematics. After learning management with TGT technique, the overall level was at a high level.

Keywords : Ability to solve mathematical problems / Attitude towards mathematics

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิชาคณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถเชื่อมโยงและวิเคราะห์



ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและพัฒนาเศรษฐกิจให้ทัดเทียมกับนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 1)

ความสามารถในการแก้ปัญหาเป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์กับการใช้งานจริง ครูจึงควรส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ ผูกพัน และพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นเพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เพิ่มขึ้น ดังนั้นนักเรียนควรทำงานเป็นกลุ่มได้ ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ร่วมกันซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง ด้วยความร่วมมือและ ความช่วยเหลือจากเพื่อนๆ รวมทั้งคนอื่น ๆ (ทิตินา แคมมณี, 2555, หน้า 265)

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันจะเห็นได้ว่ามีวิธีการสอนที่หลากหลายที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ซึ่งนอกจากนี้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนก็เป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้ โดยเฉพาะผู้เรียน ที่อยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ชอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ชอบกิจกรรมที่มีการนำเสนอหน้าชั้นเรียน กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผู้เรียน การช่วยเหลือเพื่อนๆ ในกลุ่ม โดยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบหนึ่งที่เหมาะสมกับผู้เรียนในระดับชั้นนี้คือ เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ TGT (Teams-Games-Tournaments) เป็นการเรียนแบบร่วมมือประเภทกลุ่มแข่งขันคือ มีลักษณะของเกม และการแข่งขันเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคนี้แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ การสอน การจัดทีม การแข่งขัน และการยอมรับความสำเร็จ (ภาณุวัฒน์ แสนพรหม, 2554, หน้า 2) ส่งผลให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นความรู้สึกรักของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ เป็นผลให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมในลักษณะต่าง ๆ เพื่อตอบสนองต่อการเรียนคณิตศาสตร์ เช่น ตระหนักในคุณค่าหรือประโยชน์ของคณิตศาสตร์ ชอบหรือพอใจที่จะเรียนคณิตศาสตร์ พร้อมทั้งจะเรียนหรือแข่งขันทางคณิตศาสตร์ (อัมพร ม้าคอง, 2556, หน้า 16)

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญของการเรียนเรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพราะเป็นเนื้อหาที่จะต่อยอดไปเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ อีกทั้งหากนักเรียนได้รับความรู้เพิ่มเติมก็จะทำให้นักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และต้องการศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ที่เหมาะสม และพัฒนานักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70



ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ทั้งหมด 9 ห้องเรียน จำนวน 368 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ทั้งหมด 1 ห้องเรียน จำนวน 42 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สารการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยมีหัวข้อย่อยดังนี้

- การเตรียมความพร้อมก่อนรู้จักสมการ
- สมการและคำตอบของสมการ
- การแก้สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว

ตัวแปร

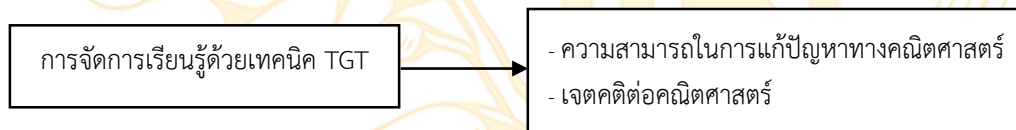
ตัวแปรต้น	ได้แก่	การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT
ตัวแปรตาม	ได้แก่	- ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์
		- เจตคติต่อคณิตศาสตร์

ระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ทั้งหมด 9 ห้องเรียน จำนวน 368 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ทั้งหมด 1 ห้องเรียน จำนวน 42 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์ รายละเอียด ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT จำนวน 9 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมเวลา 9 ชั่วโมง ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ซึ่งพบว่าค่าความสอดคล้องระหว่างข้อแผนการจัดการเรียนรู้กับวัตถุประสงค์ (IOC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00



2. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสม พบว่า มีค่าความเที่ยงตรง โดยการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และนำไปทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 40 คน พบว่าค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.64 ค่าความยากง่าย มีค่าระหว่าง 0.68 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก มีค่าระหว่าง 0.20 - 0.45

3. แบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์ จำนวน 10 ข้อ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าความเที่ยงตรง โดยการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ อยู่ 1.00 นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 40 คน พบว่าค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.82

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT จำนวน 9 ชั่วโมง ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 9 แผน

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และแบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test one sample)

2. การศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00	เจตคติต่อคณิตศาสตร์	ระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49	เจตคติต่อคณิตศาสตร์	ระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49	เจตคติต่อคณิตศาสตร์	ระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49	เจตคติต่อคณิตศาสตร์	ระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49	เจตคติต่อคณิตศาสตร์	ระดับน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

	n	μ	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ความสามารถในการสื่อสารและการสื่อ ความหมายทางคณิตศาสตร์	42	14	16.06	1.45	9.23	.00*

*p < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



ผลการศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เจตคติต่อคณิตศาสตร์	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
ด้านความตระหนักในคุณค่าหรือประโยชน์ของการเรียน			
คณิตศาสตร์			
1. คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีประโยชน์และน่าสนใจ	4.17	0.58	มาก
2. เนื้อหาในวิชาคณิตศาสตร์เป็นประโยชน์ต่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในปัจจุบัน	3.67	0.75	มาก
3. ความรู้ทางคณิตศาสตร์สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้	3.93	0.78	มาก
4. วิชาคณิตศาสตร์ทำให้นักเรียนมีความรอบคอบและมีเหตุผล	3.98	0.81	มาก
ด้านความรู้สึกต่อการเรียนคณิตศาสตร์			
5. นักเรียนรู้สึกสนุกเมื่อได้ทำกิจกรรมคณิตศาสตร์	3.88	0.71	มาก
6. นักเรียนสนใจเนื้อหาคณิตศาสตร์อื่นเพิ่มเติม นอกเหนือจากเนื้อหาที่เรียนในห้องเรียน	3.90	0.73	มาก
7. นักเรียนไม่มีความกังวลเมื่อต้องออกมาทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์หน้าชั้นเรียน	4.00	0.70	มาก
ด้านความพร้อมที่จะกระทำหรือเรียนคณิตศาสตร์			
8. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้คณิตศาสตร์เพิ่มเติมอยู่เสมอ	3.79	0.81	มาก
9. นักเรียนยินดีที่จะอธิบายเนื้อหาคณิตศาสตร์ให้เพื่อนฟัง	3.86	0.68	มาก
10. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์	3.88	0.83	มาก
รวม	4.03	0.47	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.03$ และ S.D. = 0.47) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีประโยชน์และน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.17$ และ S.D. = 0.58) รองลงมา คือ นักเรียนไม่มีความกังวลเมื่อต้องออกมาทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์หน้าชั้นเรียน ($\bar{X} = 4.00$ และ S.D. = 0.70) และวิชาคณิตศาสตร์ทำให้นักเรียนมีความรอบคอบและมีเหตุผล ($\bar{X} = 3.98$ และ S.D. = 0.81) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ เนื่องจาก กระบวนการออกแบบการจัดการเรียนรู้ มีความเป็นระบบและเหมาะสม อีกทั้งการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้การสอนเทคนิค Teams –Games Tournament (TGT) เสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างองค์ความรู้จากการร่วมมือกันภายในกลุ่ม ร่วมกันคิดแก้ปัญหาเพื่อที่จะแข่งขันกันระหว่างกลุ่ม มีการเสนอความคิดมีการรับฟังความคิดเห็นและมีการจัดลำดับ



เหตุผลและความสำคัญของข้อเสนอที่ได้มา ซึ่งสอดคล้องกับคมกฤษฎ คำยวง (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และเจตคติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์โดยใช้เทคนิค TGT หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เทคนิค TGT อยู่ในระดับมากที่สุด

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีประโยชน์และน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ นักเรียนไม่มีความกังวลเมื่อต้องออกมาทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์หน้าชั้นเรียน และวิชาคณิตศาสตร์ทำให้นักเรียนมีความรอบคอบและมีเหตุผล ตามลำดับ เนื่องจาก การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT เป็นการทำกิจกรรมเกมประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือ สร้างความสนุกสนานไม่รู้สึกเบื่อหน่ายมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันและกันและแบ่งความรับผิดชอบในการทำงานทำให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียนและฝึกการทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนสนใจในการเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับอัมพร ม้าคนอง (2556) กล่าวว่า เจตคติต่อการเรียนคณิตศาสตร์เป็นความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ เป็นผลให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมในลักษณะต่าง ๆ เพื่อตอบสนองต่อการเรียนคณิตศาสตร์ เช่น ตระหนักในคุณค่าหรือประโยชน์ของคณิตศาสตร์ ชอบหรือพอใจที่จะเรียนคณิตศาสตร์ พร้อมทั้งจะเรียนหรือแข่งขันทางคณิตศาสตร์ การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT ช่วยกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และมีเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูควรเตรียมความพร้อมในด้านสื่อ และอุปกรณ์การสอนให้พร้อมก่อนการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ดำเนินการกำกับกิจกรรมทุกขั้นตอนของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้
2. ครูต้องชี้แจงรายละเอียดการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทของผู้เรียนทั้งรายบุคคลและกลุ่ม
3. ครูควรสังเกต กระตุ้น เสริมแรง และให้กำลังใจผู้เรียน ร่วมกันสร้างบรรยากาศในห้องเรียน เป็นกันเองในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พร้อมทั้งจดบันทึกสิ่งที่ปัญหาในระหว่างจัดกิจกรรม
4. ครูควรจัดกิจกรรมที่เน้นทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่เหมาะสมและ ทำทนายอย่างต่อเนื่องโดยคำนึงถึงสถานการณ์ที่หลากหลายและความเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

1. ควรวิจัยและพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์โดยใช้เทคนิคและวิธีการสอนที่หลากหลายและรูปแบบอื่นๆ
2. ควรวิจัยและพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์โดยใช้การสอนแบบร่วมมือเทคนิค Teams -Games Tournament (TGT) ร่วมกับการสอนในเนื้อหาและระดับชั้นอื่น ๆ
3. ควรนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนหลาย ๆ โรงเรียนเพื่อจะได้ข้อสรุปผลการวิจัยที่กว้างยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- คมกฤษฎ คำยวง. (2555). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และเจตคติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.



- ทิตนา แคมมณี. (2555). ศาสตร์การ สอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภาณุวัฒน์ แสนพรม. (2554). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนผ่านเว็บร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ TGT วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น (ประถมศึกษาปีที่ 4) โรงเรียนบ้านคลองป่าไม้ จังหวัดระยอง. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- อัมพร ม้าคนอง. (2556). ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์: การพัฒนาเพื่อพัฒนาการ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.





การพัฒนาความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
Develop the communication and Mathematical interpretation by using
the TGT learning management for Prathomsueksa 6 students

อมรรัตน์ อ่วมอ่อน¹ อุไรวรรณ ปานทโชติ² และจันทร์แรม เข็มนาจิต³
Amonrat Aumaon¹, Uraiwan Pantachord² and Janram Kemnajt³

¹นักศึกษาโปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

³ครูโรงเรียนวัดกัลปพฤกษ์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เพื่อศึกษาความมุ่งมั่นในการทำงานหลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดกัลปพฤกษ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 14 คน โดยมีขั้นตอนการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ TGT แบบวัดความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดความมุ่งมั่นในการทำงานในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test one sample) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนแบบ TGT สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความมุ่งมั่นในการทำงานหลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้าพเจ้าชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ และหากข้าพเจ้าไม่เข้าใจในงานที่ได้รับมอบหมายข้าพเจ้าจะถามครูผู้สอนทันที มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ ข้าพเจ้ามีความพยายามในการศึกษาค้นคว้าวิธีทำแบบฝึกหัดทันทีเมื่อคิดหรือแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ไม่ได้ และข้าพเจ้าส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามเวลาที่กำหนด ตามลำดับ

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบ TGT / การสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ / ความมุ่งมั่นในการทำงาน

Abstract

The objectives of this research were to develop the communication and Mathematical interpretation by using the TGT learning management for Prathomsueksa 6 students, to compare the ability to communication and Mathematical interpretation after applying the TGT learning management for Prathomsueksa 6 students with 70% criteria and to examine commitment after implementing the TGT learning management for Prathomsueksa 6 students. Sample group is a Prathomsueksa 6 student at Watkanlapapruet School. Kamphaeng Phet Province in the second semester of the academic year 2021, 14 students were obtained by Cluster Random Sampling. The research instruments consisted of the TGT learning management plan, a measure of communication and Mathematical interpretation and a measure of learning ambitions. Analyze data using averages ($\bar{X}$), standard deviations (S.D.) and t-test one samples. The results showed that to develop the communication and Mathematical interpretation by using the TGT learning management for Prathomsueksa 6 students. were able to communication and Mathematical



interpretation by TGT learning management for Prathomsueksa 6 students after 70 percent higher than the threshold with statistical significance at the .05 level and Prathomsueksa 6 students were commitment after using TGT learning management, the overall level was at a high level.

Keywords: TGT learning management / communication and Mathematical interpretation / Commitment.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากคณิตศาสตร์ ช่วยให้มนุษย์มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่นๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพ และพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมกับนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จัดทำขึ้นโดยคำนึงถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียน มีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญ นั่นคือ การเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยี การสื่อสารและการร่วมมือ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียน รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อม สามารถแข่งขันและอยู่ร่วมกับประชาคมโลกได้ ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จนั้น จะต้องเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ พร้อมทั้งจะประกอบอาชีพเมื่อจบการศึกษา หรือสามารถศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 1)

การจัดการเรียนรู้แบบ TGT (Teams - Games - Tournament) คือ เทคนิควิธีเรียนแบบร่วมมือวิธีหนึ่ง ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีการจัดให้นักเรียนร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย แต่ละกลุ่มมีสมาชิก 4 คน ที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน สมาชิกภายในกลุ่มจะศึกษาค้นคว้า และทำงานร่วมกัน นักเรียนจะบรรลุเป้าหมายก็ต่อเมื่อเพื่อนร่วมกลุ่มบรรลุถึงเป้าหมายนั้นร่วมกัน นักเรียนจึงมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันเพื่อช่วยเหลือ สนับสนุน กระตุ้น และส่งเสริมการทำงานของเพื่อนสมาชิกในกลุ่มให้ประสบความสำเร็จ (Slavin, 1990, p.84) นอกจากนี้ ความสามารถของนักเรียนในการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ และเสนอแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการสื่อสารว่า เป็นวิธีการแบ่งปันแนวคิดและการทำความเข้าใจให้กระจ่างขึ้น โดยผ่านการสื่อสารแนวคิดที่แสดงให้เห็น การสะท้อน การถกเถียง การอภิปราย และการพัฒนากระบวนการสื่อสารยังช่วยสร้างแนวคิดอย่างมีความหมาย และช่วยแสดงออกถึงแนวคิดนั้นสู่สาธารณะ (The National Council of Teachers of Mathematics, 1989) และยังมีคามมุ่งมั่นในการทำงาน ถือเป็นส่วนสำคัญข้อหนึ่งในคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 8 ประการ เนื่องจากความมุ่งมั่นในการทำงานตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นสิ่งที่แสดงถึงพฤติกรรมของนักเรียนในด้านของความตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายด้วยความเพียรพยายาม พุฒเพิกกำลังกาย กำลังใจ ในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่กำหนดด้วยความรับผิดชอบ และมีความภาคภูมิใจ ในผลงาน เป็นคุณลักษณะที่นักเรียนควรมี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ดังนั้นถ้านักเรียนมีพฤติกรรมความมุ่งมั่นในการทำงานจะส่งผลให้นักเรียนสามารถเล่าเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและดำเนินชีวิตของตนได้อย่างมีความสุข

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยได้พบปัญหาในฐานะที่เป็นครูสอนวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดกัลปพฤกษ์ จังหวัดกำแพงเพชร ในการจัดการเรียนการสอนภายในชั้นเรียน ปัญหา คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ยังขาดกระบวนการกลุ่มและการสื่อสารที่นำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน นักเรียนไม่กระตือรือร้น ไม่มีการช่วยเหลือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน นักเรียนขาดความมั่นใจในการเรียน ทำให้การเรียนรู้นี้คณิตศาสตร์ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT ศึกษา



ความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ และความมุ่งมั่นในการทำงาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อศึกษาความมุ่งมั่นในการทำงานหลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนวชิรปราการ ประกอบด้วย โรงเรียนบ้านเกาะน้ำโจน โรงเรียนบ้านลานหิน โรงเรียนวัดกัลป์พฤกษ์ โรงเรียนบ้านน้ำดิบ โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน โรงเรียนบ้านคลองห้วยทราย โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง (นาควอุบลรัตน์) และโรงเรียนบ้านเกาะสะบ้า จำนวน 122 คน ปีการศึกษา 2564 อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 8 โรงเรียน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดกัลป์พฤกษ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 14 คน โดยมีขั้นตอนการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย คือ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

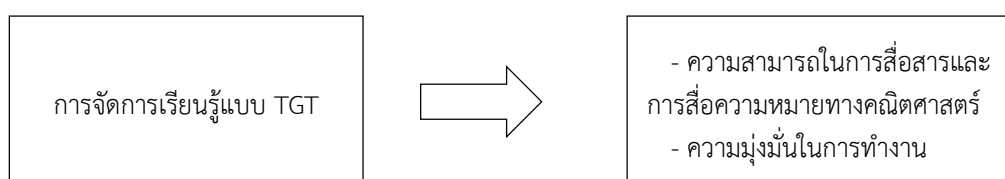
ขอบเขตระยะเวลาที่ใช้

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

ตัวแปร

ตัวแปรต้น	ได้แก่	การจัดการเรียนรู้แบบ TGT
ตัวแปรตาม	ได้แก่	- ความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์
		- ความมุ่งมั่นในการทำงาน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนวชิรปราการ ประกอบด้วย โรงเรียนบ้านเกาะน้ำโจน โรงเรียนบ้านลานหิน โรงเรียนวัดกัลปพฤกษ์ โรงเรียนบ้านน้ำดิบ โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน โรงเรียนบ้านคลองห้วยทราย โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง (นาอูปถัมภ์) และโรงเรียนบ้านเกาะสะบ้า จำนวน 122 คน ปีการศึกษา 2564 อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 8 โรงเรียน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดกัลปพฤกษ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 14 คน โดยมีขั้นตอนการกำหนดขนาด กลุ่มตัวอย่างซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบ TGT แบบวัดความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดความมุ่งมั่นในการทำงาน รายละเอียดดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ TGT จำนวน 8 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมเวลา 8 ชั่วโมง ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ซึ่งพบว่าค่าความสอดคล้องระหว่างข้อแผนการจัดการเรียนรู้กับวัตถุประสงค์ (IOC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

2. แบบวัดความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสม พบว่า มีค่าความเที่ยงตรง โดยการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน ของโรงเรียนชุมชนบ้านเขาแก้ว พบว่าค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.71 ค่าความยากง่าย (p) มีค่าระหว่าง 0.27 - 0.68 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าระหว่าง 0.29 - 0.81

3. แบบวัดความมุ่งมั่นในการทำงาน เป็นแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเที่ยงตรง โดยการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน พบว่าค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.86

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบ TGT จำนวน 8 ชั่วโมง ตามแผนการจัดการเรียนรู้
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำแบบวัดความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติ ชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และแบบวัดความมุ่งมั่นในการทำงาน หลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 วิเคราะห์โดยใช้สถิติ t-test one sample

2. การศึกษาความมุ่งมั่นในการทำงาน หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00	หมายถึง มีความมุ่งมั่นในการทำงาน	ระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49	หมายถึง มีความมุ่งมั่นในการทำงาน	ระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49	หมายถึง มีความมุ่งมั่นในการทำงาน	ระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49	หมายถึง มีความมุ่งมั่นในการทำงาน	ระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49	หมายถึง มีความมุ่งมั่นในการทำงาน	ระดับน้อยที่สุด



สรุปผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

	n	μ	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ความสามารถในการสื่อสารและการสื่อ	14	14	15.14	2.21	1.93	.04*
ความหมายทางคณิตศาสตร์						

*p < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การศึกษาความมุ่งมั่นในการทำงานหลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลการศึกษาความมุ่งมั่นในการทำงานหลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความมุ่งมั่นในการทำงานหลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ความมุ่งมั่นในการทำงาน	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. ข้าพเจ้าเข้าใจใ้ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	3.73	0.70	มาก
2. ข้าพเจ้าตั้งใจรับผิดชอบในการการทำงานให้เสร็จ	3.67	0.72	มาก
3. ข้าพเจ้าตั้งใจรับผิดชอบในการการทำงานให้เสร็จ	3.73	0.80	มาก
4. ข้าพเจ้าทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน	3.60	0.63	มาก
5. ข้าพเจ้าพยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ	3.80	0.41	มาก
6. ข้าพเจ้าชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	4.13	0.52	มาก
7. ข้าพเจ้ามีความพยายามในการศึกษาค้นคว้าวิธีทำแบบฝึกหัดทันทีเมื่อคิดหรือแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ไม่ได้	4.07	0.70	มาก
8. ข้าพเจ้าทำงานที่ได้รับมอบหมายด้วยตนเอง	3.73	0.70	มาก
9. ข้าพเจ้าส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามเวลาที่กำหนด	3.87	0.64	มาก
10. หากข้าพเจ้าไม่เข้าใจในงานที่ได้รับมอบหมายข้าพเจ้าจะถามครูผู้สอนทันที	4.13	0.64	มาก
รวม	3.85	0.25	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความมุ่งมั่นในการทำงานหลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.85$ และ S.D. = 0.25) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้าพเจ้าชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ และหากข้าพเจ้าไม่เข้าใจในงานที่ได้รับมอบหมายข้าพเจ้าจะถามครูผู้สอนทันที มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.13$ และ S.D. = 0.52, 0.64) รองลงมา คือ ข้าพเจ้ามีความพยายามในการศึกษาค้นคว้าวิธีทำแบบฝึกหัดทันทีเมื่อคิดหรือแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ไม่ได้ ($\bar{X} = 4.07$ และ S.D. = 0.70) และข้าพเจ้าส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามเวลาที่กำหนด ($\bar{X} = 3.87$ และ S.D. = 0.64) ตามลำดับ



อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย การพัฒนาความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ เนื่องจาก นักเรียนมีการช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ยอมรับและไว้วางใจซึ่งกันและกัน มีการเล่นเกมการแข่งขันตอบปัญหาทางวิชาการเพื่อสะสมคะแนนความสามารถของกลุ่ม นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียนอย่างต่อเนื่อง กระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้และทบทวนบทเรียนให้เข้าใจ เพื่อที่ต้องการจะเป็นกลุ่มที่ชนะและได้รับรางวัล โดยรางวัลจะได้รับเป็นรายกลุ่มสำหรับทุกกลุ่มที่มีผลคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มดีขึ้น และการสื่อสารทางคณิตศาสตร์จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจภาษาของคณิตศาสตร์ เป็นสะพานเชื่อมโยงสาระหรือความคิดที่ไม่เป็นทางการหรือสามัญสำนึกไปสู่ภาษาที่เป็นนามธรรมและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ และยังมียุทธศาสตร์สำคัญในการช่วยให้นักเรียนสร้างความเชื่อมโยงที่สำคัญระหว่าง แนวคิดทางคณิตศาสตร์กับสื่อที่เป็นวัตถุ รูปภาพ กราฟ สัญลักษณ์ต่างๆ คำพูด และการแทนความคิดทางคณิตศาสตร์ การใช้คณิตศาสตร์ในการสื่อสารยังช่วยให้นักเรียนมีความชัดเจน ในแนวคิดและเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งกับสิ่งที่เรียน โดยที่การสื่อสารทางคณิตศาสตร์เป็น ความสามารถในการใช้คำศัพท์ สัญลักษณ์ และโครงสร้างทางคณิตศาสตร์เพื่อแสดงแนวคิดและ สามารถทำความเข้าใจแนวคิดและความสัมพันธ์ของแนวคิด ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญัฐนรินทร์ เจริญ (2555) ได้ทำวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการสื่อสาร การสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ และการนำเสนอ เรื่อง เลขยกกำลัง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการสื่อสาร การสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ และการนำเสนอ เรื่อง เลขยกกำลัง หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความมุ่งมั่นในการทำงานหลังการจัดการเรียนรู้แบบ TGT โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้าพเจ้าชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ และหากข้าพเจ้าไม่เข้าใจในงานที่ได้รับมอบหมายข้าพเจ้าจะถามครูผู้สอนทันที มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ ข้าพเจ้ามีความพยายามในการศึกษาค้นคว้าวิธีทำแบบฝึกหัดทันทีเมื่อคิดหรือแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ไม่ได้ และข้าพเจ้าส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามเวลาที่กำหนด ตามลำดับ เนื่องจาก การจัดการเรียนการสอนแบบ TGT เป็นกระบวนการที่นักเรียนแสดงออกถึงความตั้งใจและความรับผิดชอบในการทำหน้าที่หรือภาระงานที่ได้รับมอบหมายของนักเรียนด้วยความเพียรพยายาม อดทน ท้มเทแรงกาย แรงใจ และกำลังสติปัญญา ไม่ย่อท้อ เพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องกับ ยงยุทธ ชมไชย (2557) กล่าวว่า ความมุ่งมั่นในการทำงาน เป็นการแสดงถึงความตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่การงาน เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง ตลอดจนการทำงานด้วยความเพียรพยายามและอดทน เพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูควรอธิบายขั้นตอนกติกาอย่างชัดเจน ให้นักเรียนเข้าใจขั้นตอนกิจกรรม บทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน
2. ครูควรมีการวิเคราะห์ข้อมูลของนักเรียนแต่ละคน เพื่อการจัดกลุ่มคะแนนเก่ง ปานกลาง อ่อน ได้อย่างเหมาะสม และควรปรับเปลี่ยนกลุ่มในแต่ละครั้งที่จัดการเรียนรู้ เพราะนักเรียนจะได้เกิดความตื่นเต้นและกระตือรือร้นทุกครั้งที่มีกิจกรรม
3. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูต้องพยายามให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ได้เต็มที่โดยให้ออกแบบผู้เรียนทุกคนเท่าๆ กัน ชี้ให้เห็นความสำคัญของตนเองและคนอื่น



ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การนำรูปแบบการสอนที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ TGT ไปสร้างรูปแบบการสอนใหม่ในเนื้อหาวิชาอื่น
2. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับตัวแปรอื่นๆ นอกจากความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ และความมุ่งมั่นในการทำงาน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ณัฐนรินทร์ เจิมปฐ. (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการสื่อสาร การสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ และการนำเสนอ เรื่อง เลขยกกำลัง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TAI. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- ยงยุทธ ชมไชย. (2557). การศึกษาความมุ่งมั่นในการทำงานที่มีผลต่อความสำเร็จของนักเรียนมัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- The National Council of Teachers of Mathematics. (1989). **Curriculum and evaluation standards for school mathematics**. Reston, Virginia: The National Council of Teachers of Mathematics.
- Slavin, R.E. (1990). **Cooperative Learning: Theory Research and Practice**. Englewood Cliffs. HJ: Prentice – Hall.



การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์
และเจตคติต่อคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ (2) โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

The education of Mathematical in Achievement, Creative thinking and
Attitude toward mathematics, in content 'Statistics (2)'
by using learning management based on CCR-KP for Mathayomsuksa 2 students

ณัฐนิชา ทิมาณี¹ เบญจวรรณ ชัยปลัด² และภักจิรา กิตติสิริบัณฑิต³
Natthanicha Timanee¹, Benjawan Chaipad² and Phakjira Kittisiribhundi³

¹นักศึกษาโปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬังเพร

²อาจารย์โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬังเพร

³ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนวชิรวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดกาฬังเพร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้วัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP กับเกณฑ์ร้อยละ 70 เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP และ เพื่อศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนวชิรวิทยา จังหวัดกาฬังเพร จำนวน 44 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับผ่าน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความคิดยืดหยุ่น มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ ด้านความคิดคล่อง และด้านความคิดริเริ่ม ตามลำดับ
4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ข้าพเจ้าชอบเล่นเกมที่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ รองลงมา คือ วิชาคณิตศาสตร์ทำให้ข้าพเจ้ามีความรอบคอบและมีเหตุผล และข้าพเจ้ามีความสุขในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ตามลำดับ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP / ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ / ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ / เจตคติต่อคณิตศาสตร์

Abstract

The purposes of this research were to compare the students' mathematical achievement before and after using learning management based on CCR-KP of Mathayomsuksa 2 students, to



compare the students' mathematical achievement with scoring criteria in percentage 80 using learning management based on CCR-KP of Mathayomsuksa 2 students, to study the creative thinking towards mathematics after using learning management based on CCR-KP and to study the attitudes towards mathematics after using learning management based on CCR-KP of Mathayomsuksa 2 students. The Samples used for study consisted of 44 Matthayom 2/3 at Watcharawittaya school, Kamphaeng Phet. Province by using Cluster Random Sampling. The research instruments were lesson plans based on CCR-KP, a measure of Mathematical achievement test, a measure of Mathematical creative thinking test and a measure of attitudes towards mathematics. Statistics for data analysis were using mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.) and t-test dependent.

The results of research were as follow:

1. Mathayomsuksa 2 students have mathematical achievement after higher than before using learning management based on CCR-KP there was a statistically significance level of .05.
2. Mathayomsuksa 2 students have mathematical achievement after higher than scoring criteria in percentage 70 using learning management based on CCR-KP there was a statistically significance level of .05.
3. Mathayomsuksa 2 students have creative thinking towards mathematics after using learning management based on CCR-KP, overall level pass. When consider each component, we found it was flexibility there has the highest average. Inferior, Ideational Fluency and originality respectively.
4. Mathayomsuksa 2 students have attitudes towards mathematics after using learning management based on CCR-KP, overall level pass. When consider each component, we found it was students like game about mathematical. Inferior, Math subject cause students to have prudence and reasonable. And students feel quite happy to learn math subject.

Keywords : Learning management based on CCR-KP / Mathematical achievement / Mathematical to creative thinking / Attitudes towards mathematics

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษใหม่ จะช่วยเตรียมความพร้อมให้คนรู้จักคิด เรียนรู้ ทำงาน แก้ปัญหา สื่อสารและร่วมมือทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพไปตลอดชีวิต เนื่องจากเป็นยุคที่เปลี่ยนแปลงไปตามความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยการเตรียมคนไปเผชิญการเปลี่ยนแปลง ซึ่งคนยุคใหม่จึงต้องมีทักษะที่สูงในการเรียนรู้และปรับตัว เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ในด้านรูปแบบเศรษฐกิจการพึ่งพาอาศัยในที่เพิ่มมากขึ้นและภูมิทัศน์ในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป (วรลักษณ์ คำหวาง, 2559) การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้จากการลงมือปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ได้พัฒนาความคิด จนเกิดทักษะ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และมีทักษะในการใช้ชีวิต (วิจารณ์ พานิช, 2556) รวมถึงความสามารถ รวบรวมความรู้ความคิดเดิมของผู้เรียน สามารถคิดนอกกรอบได้ ในทักษะของความคิดสร้างสรรค์ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2556) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน จำเป็นต้องส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนการสอนจึงมีการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถและทักษะจำเป็น ซึ่งเป็นผลจากการปฏิรูประบบการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่าง ๆ ที่เป็นปัจจัยสนับสนุนที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ดังกล่าว (วิจารณ์ พานิช, 2556) และ (วรารณา ทองนพคุณ, 2557) ทักษะจำเป็นที่สามารถให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย ซึ่งอาจเรียกว่า ความคิดแบบอนกนัย (Divergent Thinking) ซึ่งแจ่งองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ได้ คือ 1. ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด (อาเรีย รังสินันท์, 2532 อ้างอิงจาก Guilford and



Hoepfner, 1971) ซึ่งในการพัฒนาการเรียนการสอนคงกล่าวไม่ได้ว่า การเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนแบบเชิงรุก นั้น ทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม มีการเรียนรู้แบบพลังที่ร่วมกันคิดร่วมกันทำอย่างตื่นตัว มีการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า รวมถึงได้รับการบ่มเพาะพัฒนาคุณธรรม เจตคติ และคุณค่าที่มีในตัวผู้เรียน (พิมพันธ์ เศษะคุปต์, 2561, หน้า 94) ในการสร้างคุณค่า และเจตคติในตนเองที่ได้จากการเรียนรู้ ประกอบด้วยองค์ประกอบด้านความรู้สึก ความรู้คิดและองค์ประกอบเชิงพฤติกรรม เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้ตามสิ่งเร้า เช่น สภาพสังคม มีการแพร่กระจายจากกลุ่มหนึ่งไปอีกกลุ่มหนึ่ง เป็นได้ทั้งทางบวกและทางลบ (ชัยพร พุทธิวานิชย์, 2553) โดยมีความสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มีลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และผู้สอนมีกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้กระทำ หรือปฏิบัติด้วยตนเอง ด้วยความกระตือรือร้น ได้ใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินข้อมูลในสถานการณ์ใหม่ได้ดีในที่สุด จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจนสามารถชี้นำตลอดชีวิตในฐานะผู้ฝึกฝนการเรียนรู้ ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง สาวิตรี โรจนะสมิต, อาร์โนลด์ (Arnold, 2012) และ (เยาวเรศ ภักดีจิตร, 2557, หน้า 1) ซึ่งสามารถจัดการเรียนการสอนได้หลากหลายวิธี ในระดับอุดมศึกษาได้มีวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ประสบความสำเร็จ ได้แก่ การเรียนรู้การนำจิตตปัญญาศึกษา (Contemplative Education) ที่เป็นการศึกษาจิตและใคร่ครวญตนเอง ทำให้เข้าใจในตัวตน ด้วยการมีใจเปิดกว้าง การครุ่นคิดอย่างแยบคาย เพื่อการพัฒนาตนเองสู่ความสมดุลภายในการมีปัญญาและการมีความสุขอย่างแท้จริง (เสาวลักษณ์ ศรีสุวรรณ, 2561, หน้า 199) ในการจัดการเรียนรู้สิ่งที่สำคัญอีกประการคือ ระบบพี่เลี้ยง (Coaching & Mentoring System) ซึ่งมีลักษณะเป็นกระบวนการ มีเป้าหมายที่ต้องการไปถึง 3 ประการ คือการแก้ปัญหาในการทำงาน การพัฒนาความรู้ ทักษะหรือความสามารถในการทำงาน และการประยุกต์ใช้ทักษะหรือความรู้ในการทำงาน มีลักษณะปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้หนุนนำกับผู้รับการหนุนนำ คือ เป็นกลุ่มเล็ก หรือรายบุคคลและใช้เวลาในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีหลักการพื้นฐานในการทำงาน ได้แก่ การเรียนรู้ร่วมกัน การให้คำปรึกษาวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง การเสริมพลังอำนาจ (Empowerment) และเป็นกระบวนการที่เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาวิชาชีพ (เฉลิมชัย พันธุ์เลิศ, 2549) นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ที่มีการนำการวิจัยมาเป็นฐาน (Research-based Learning: RBL) ที่เป็นการศึกษาค้นคว้าและค้นพบข้อเท็จจริงในเรื่องที่ศึกษา ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติ มีการใช้กระบวนการคิด มีการวิเคราะห์อย่างมีเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งเป็นการสร้างความรู้ได้ด้วยตัวผู้เรียนเอง (ทิตนา แหมมณี, 2552, หน้า 144-145) และ (ลัดดา ภูเกียรติ, 2552, หน้า 146) โดยช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการวิจัยและการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองโดยผู้สอนหรือครูใช้วิธีการสอนที่หลากหลายอันนำไปสู่การสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน และซึ่งการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา ระบบพี่เลี้ยง และการเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้หนึ่งที่จะช่วยพัฒนาการเรียนรู้อันเป็นอยู่อย่างดี

จากสภาพของโรงเรียนวชิรวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร เปิดสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปัจจุบันมีนักเรียนทั้งหมด 1,855 คน พบปัญหาที่ต้องเร่งปรับปรุงแก้ไขอย่างเร่งด่วน คือ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ที่ต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 65 ซึ่งจำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 65 ในปีการศึกษา 2562 คิดเป็นร้อยละ 20.5 และในปีการศึกษา 2563 คิดเป็นร้อยละ 25.75 สาเหตุของปัญหามาจากนักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ ซึ่งเนื้อหาในเรื่อง สถิติ (2) ถือเป็นเรื่องที่สำคัญเรื่องหนึ่งที่นักเรียนยังขาดความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ การจินตนาการ การแก้ปัญหาและไม่สามารถวิเคราะห์โจทย์ปัญหาได้ และนอกจากนี้วิธีการสอนของครูในปัจจุบันยังไม่มีหลากหลาย ยังขาดเทคนิคการสอนที่เหมาะสมและเลื้ออานวยให้นักเรียนเกิดการคิดอย่างมีระบบตามกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ ซึ่งปัญหาเหล่านี้ควรได้รับการแก้ไข ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP เป็นแนวคิดที่เริ่มต้นจากความร่วมมือระหว่างสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ที่ได้สนับสนุนและริเริ่มให้มหาวิทยาลัยราชภัฏทั่วประเทศ ได้ประชุมปรึกษาหารือเกี่ยวกับทิศทางการผลิตและพัฒนาครูของประเทศไทย ซึ่งจากที่ประชุมดังกล่าว มติที่ประชุมได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิด จิตตปัญญาศึกษา (Contemplative Education) ระบบพี่เลี้ยง (Coaching) และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นวิจัยเป็นฐาน (Research Base Learning) และศาสตร์พระราช (KP = King's Philosophy) คือ มีความรู้มีคุณธรรม และมีภูมิคุ้มกันที่ดีใน



ตัวเอง จึงได้ดำเนินโครงการวิจัยและพัฒนากระบวนการผลิตและพัฒนาครู โดยบูรณาการแนวคิดจิตตปัญญา ระบบพี่เลี้ยง และการเรียนรู้ฐานวิจัย ซึ่งได้ริเริ่มโครงการมาตั้งแต่ปี 2559 เพื่อให้มหาวิทยาลัยราชภัฏซึ่งถือเป็นสถาบันการศึกษาหลักในการผลิตนักศึกษาครูได้มีทิศทางเดียวกันในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา เพื่อให้เป็นครูที่มีบทบาทในการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบทบาทของการเป็นพี่เลี้ยง (Coaching) ในชั้นเรียน และสามารถจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดเป็น แก้ปัญหาเป็น และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP มี 5 ขั้นตอน (เบญจวรรณ ชัยปลัด และคณะ, 2563) ดังนี้

ขั้นที่ 1 ตระหนักรู้ - สู่การสร้างภูมิคุ้มกัน เป็นการทบทวนความรู้เดิมและเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียน โดยนำกิจกรรมจิตตปัญญาศึกษาเข้ามาใช้ มุ่งเน้นการพัฒนาด้านสติ ปัญญา สมาธิ และจิตใจ เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยใจมีใจพร้อมที่จะเรียน

ขั้นที่ 2 ถาม - เพื่อกระตุ้นและสร้างแรงบันดาลใจ เป็นการเพิ่มเติมความรู้ใหม่โดยการถามเพื่อกระตุ้นให้ได้คำตอบและสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนคิด เปิดโอกาสให้ถามคำถาม และมีโอกาสศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

ขั้นที่ 3 ปฏิบัติได้ - ใช้เป็นและพอประมาณ เป็นการเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนมาสู่การปฏิบัติ ถ้านักเรียนตอบคำถามได้ หรือปฏิบัติได้แสดงว่าเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน เน้นทักษะการทำงานเป็นทีม เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เสนอแนวคิดหรือวิธีการตามแนวคิดตนเอง

ขั้นที่ 4 นำเสนอ - ยกระดับปรับมุมมอง เป็นการประเมินผลการเรียนรู้โดยครู และเพื่อนร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้กันเพื่อปรับปรุงผลงาน

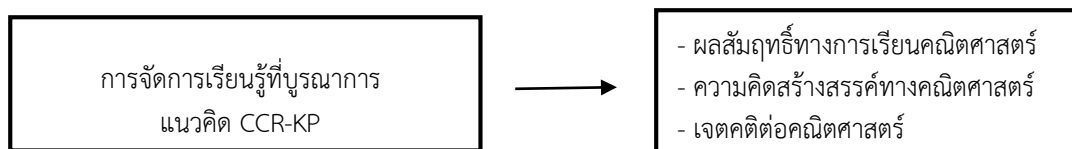
ขั้นที่ 5 สะท้อนมุมมอง - สู่การประยุกต์ใช้ นักเรียนได้เขียนสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้านความรู้ที่ได้รับ กระบวนการเรียนรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงเป็นแรงจูงใจให้ผู้วิจัยการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ และเจตคติต่อคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ (2) โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถเป็นไปตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยจะยึดหลักว่าเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งเชื่อว่าผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อยู่เสมอ เน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถพัฒนาตนเองได้ตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพของตนเองได้ จะคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการของผู้เรียนที่อาจมีความแตกต่างกันได้

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ (2) ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ (2) หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
4. เพื่อศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีการดำเนินวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนัชรวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดกาฬงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ทั้งหมด 7 ห้องเรียน จำนวน 302 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนัชรวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดกาฬงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ทั้งหมด 1 ห้องเรียน จำนวน 44 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์ รายละเอียด ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 8 แผน เรื่อง สถิติ (2)
2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP เรื่อง สถิติ (2) แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ พบว่า
 - 2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัดประสงค (IOC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00
 - 2.2 ค่าความเชื่อมั่นของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (KR-20) มีค่าเท่ากับ 0.81
 - 2.3 ค่าความยากง่าย (p) ของแบบวัด มีค่าอยู่ระหว่าง 0.41 - 0.84
 - 2.4 ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัด มีค่าอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.53
3. แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ เป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหรือวัดความถนัดในการเรียน พบว่า
 - 3.1 ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัดประสงค (IOC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00
 - 3.2 ค่าความเชื่อมั่น โดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (α -coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.46
4. แบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์ เป็นการให้นักเรียนประเมินพฤติกรรมของตนเองที่แสดงออกถึงความชอบ ความพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน พบว่า
 - 4.1 ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัดประสงค (IOC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00
 - 4.2 ค่าความเชื่อมั่น โดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (α -coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.38

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ (2) แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และบันทึกคะแนนที่ได้จากการทดลองครั้งนี้เป็นคะแนนก่อนเรียน (Pre-test)
2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP จำนวน 8 ชั่วโมง ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 8 แผน ดังนี้
 - 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แผนภาพจุด
 - 2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง แผนภาพต้นไม้ (1)
 - 2.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง แผนภาพต้นไม้ (2)
 - 2.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ฮิสโทแกรม



2.5 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (1)

2.6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (2)

2.7 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง มัธยฐาน

2.8 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ฐานนิยม

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ (2) แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และทำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ (2) แบบอัตนัยชนิดแสดงวิธีทำ จำนวน 5 ข้อ และบันทึกคะแนนที่ได้จากการทดลองครั้งนี้เป็นคะแนนหลังเรียน (Post-test) และแบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ (2) ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test dependent)

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ (2) หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test dependent)

3. การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	3.50 - 4.00	คะแนน	ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์	ระดับดีเยี่ยม
ค่าเฉลี่ย	2.50 - 3.49	คะแนน	ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์	ระดับดี
ค่าเฉลี่ย	1.50 - 2.49	คะแนน	ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์	ระดับผ่าน
ค่าเฉลี่ย	1.00 - 1.49	คะแนน	ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์	ระดับไม่ผ่าน

4. การศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.50 - 5.00	คะแนน	เจตคติต่อคณิตศาสตร์	ระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50 - 4.49	คะแนน	เจตคติต่อคณิตศาสตร์	ระดับมาก
ค่าเฉลี่ย	2.50 - 3.49	คะแนน	เจตคติต่อคณิตศาสตร์	ระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50 - 2.49	คะแนน	เจตคติต่อคณิตศาสตร์	ระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 - 1.49	คะแนน	เจตคติต่อคณิตศาสตร์	ระดับน้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์	n	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนการจัดการเรียนรู้	44	6.14	1.92	25.67	.00*
หลังการจัดการเรียนรู้	44	14.77	1.87		

$p^* < .05$

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า $t = 25.67$ และค่า Sig. = .00



2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดสอบ	n	μ	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์	44	14	14.77	1.87	2.75	.00

$p < .05$

จากตารางที่ 2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า $t = 2.75$ และค่า $Sig. = 0.00$

3. การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตารางที่ 3 ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านความคิดริเริ่ม			
1. คะแนนสอบปลายภาคเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้องหนึ่งเป็นดังนี้	2.36	0.53	ผ่าน
21 25 15 28 25 35 16 35 38			
30 35 29 31 34 16 17 39 22			
35 28 31 31 30 39 19			
จงเขียนแผนภาพจุดแสดงคะแนนสอบ			
2. ส่วนสูงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 จำนวน 24 คน เป็นดังนี้	2.25	0.44	ผ่าน
164 166 153 155 167 166 159			
159 160 158 170 169 172 153			
157 155 163 161 159 160 151			
163 175 166			
ส่วนสูงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 จำนวน 29 คน เป็นดังนี้			
169 158 168 164 172 152 169			
158 162 159 164 165 159 169			
162 162 158 160 163 171 167			
166 156 162 164 166 169 168 170			
จงเขียนแผนภาพต้น - ใบ แสดงส่วนสูงของนักเรียนทั้งสองห้องนี้			
ด้านความคิดคล่อง			
3. น้ำหนักของนักเรียนกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมี 20 คนหนัก 52 กิโลกรัม มี 4 คนหนัก 48 กิโลกรัม มี 3 คนหนัก 60 กิโลกรัม มี 5 คนหนัก 56 กิโลกรัม มี 7 คน และมี 44 กิโลกรัม 1 คน	2.41	0.50	ผ่าน
จงหาน้ำหนักเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มนี้			



ตารางที่ 3 ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ต่อ)

ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ																		
ด้านความคิดยืดหยุ่น																					
4. จากข้อมูลที่กำหนดให้ต่อไปนี้ 5, 14, 6, x, 6, 8, 8, 9, 5, 11, 10 ถ้าค่าเฉลี่ยเลขคณิตในคะแนนชุดนี้เท่ากับ 8 จงหามัธยฐานและฐานนิยม	2.50	0.51	ดี																		
ด้านความคิดละเอียดลออ																					
5. จากตารางแจกแจงความถี่ต่อไปนี้ จงสร้างฮิสโทแกรม	2.30	0.46	ผ่าน																		
<table><tr><th>คะแนน</th><th>ความถี่</th><th>ขอบล่าง – ขอบบน</th></tr><tr><td>40 - 49</td><td>15</td><td></td></tr><tr><td>50 - 59</td><td>18</td><td></td></tr><tr><td>60 - 69</td><td>10</td><td></td></tr><tr><td>70 - 79</td><td>20</td><td></td></tr><tr><td>80 - 89</td><td>12</td><td></td></tr></table>				คะแนน	ความถี่	ขอบล่าง – ขอบบน	40 - 49	15		50 - 59	18		60 - 69	10		70 - 79	20		80 - 89	12	
คะแนน	ความถี่	ขอบล่าง – ขอบบน																			
40 - 49	15																				
50 - 59	18																				
60 - 69	10																				
70 - 79	20																				
80 - 89	12																				
รวม	2.36	0.27	ผ่าน																		

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับผ่าน ($\bar{X} = 2.36$ และ S.D. = 0.27) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความคิดยืดหยุ่น มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 2.50$ และ S.D. = 0.51) รองลงมา คือ ด้านความคิดคล่อง ($\bar{X} = 2.41$ และ S.D. = 0.50) และด้านความคิดริเริ่ม ($\bar{X} = 2.36$ และ S.D. = 0.53) ตามลำดับ

4. การศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตารางที่ 4 ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เจตคติต่อคณิตศาสตร์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านความตระหนักในคุณค่าหรือประโยชน์ของการเรียนคณิตศาสตร์			
1. วิชาคณิตศาสตร์ช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของข้าพเจ้า	3.84	1.01	มาก
2. ข้าพเจ้าคิดว่า การเรียนวิชาคณิตศาสตร์ช่วยฝึกให้ข้าพเจ้ามีความคิดอย่างเป็นระบบ	3.75	0.99	มาก
3. วิชาคณิตศาสตร์ทำให้ข้าพเจ้ามีความรอบคอบและมีเหตุผล	3.98	0.93	มาก
4. ข้าพเจ้าคิดว่าวิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีประโยชน์	3.64	0.94	มาก
5. วิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	2.73	1.02	ปานกลาง
ด้านความรู้สึกต่อการเรียนคณิตศาสตร์			
6. ข้าพเจ้ามีความสุขในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์	3.91	1.01	มาก
7. วิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่เรียนแล้วรู้สึกสนุก ไม่น่าเบื่อ	3.89	0.95	มาก
8. ข้าพเจ้าไม่กล้าถามครูเมื่อไม่เข้าใจเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์	2.86	0.93	ปานกลาง
9. ข้าพเจ้าไม่อยากเรียนวิชาคณิตศาสตร์	2.84	0.83	ปานกลาง



ตารางที่ 4 ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ต่อ)

เจตคติต่อคณิตศาสตร์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
10. ข้าพเจ้าคิดว่าวิชาคณิตศาสตร์เป็นเรื่องที่เข้าใจยาก	3.05	0.89	ปานกลาง
11. วิชาคณิตศาสตร์ทำให้ข้าพเจ้ามีความเครียด	3.57	0.59	มาก
ด้านความพร้อมที่จะกระทำหรือเรียนคณิตศาสตร์			
12. ข้าพเจ้าเรียนวิชาคณิตศาสตร์ได้ดีกว่าวิชาอื่น	3.50	0.73	มาก
13. ข้าพเจ้ากระตือรือร้นทุกครั้งที่จะเรียนหรือทำกิจกรรมคณิตศาสตร์	3.77	0.71	มาก
14. ถ้าเลือกได้ข้าพเจ้าจะไม่เรียนวิชาคณิตศาสตร์	3.68	0.83	มาก
15. ข้าพเจ้าชอบเล่นเกมที่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	3.60	0.28	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.60$ และ S.D. = 0.28) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ข้าพเจ้าชอบเล่นเกมที่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 5.00$ และ S.D. = 0.00) รองลงมา คือ วิชาคณิตศาสตร์ทำให้ข้าพเจ้ามีความรอบคอบและมีเหตุผล ($\bar{X} = 3.98$ และ S.D. = 0.93) และข้าพเจ้ามีความสุขในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ($\bar{X} = 3.91$ และ S.D. = 1.01) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับผ่าน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความคิดยืดหยุ่น มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ ด้านความคิดคล่อง และด้านความคิดริเริ่ม ตามลำดับ
4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ข้าพเจ้าชอบเล่นเกมที่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ รองลงมา คือ วิชาคณิตศาสตร์ทำให้ข้าพเจ้ามีความรอบคอบและมีเหตุผล และข้าพเจ้ามีความสุขในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ และเจตคติต่อคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ (2) โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญที่ตัวผู้เรียน ผู้สอนเป็นเพียงผู้สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้เดิมเป็นฐาน และอาจเป็นเพราะนักเรียนได้รับการชี้แนะการแนะนำจากครูผู้สอนอย่างมีขั้นตอน และให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ มีการติดตามการเรียน การทำงานเพื่อให้นักเรียนนำไปใช้ปรับปรุงการเรียนให้ดีขึ้น ช่วยพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ คิดเป็นทำเป็นช่วยแก้ปัญหาการเรียน และเกิดความมั่นใจ สอดคล้องกับ ขนิษฐ์สรณ์ ตรีทยาภูมิ (2558) เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง



สถิติ (2) โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินด้วยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติ (2) หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากนักเรียนมีความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ของแต่ละตัวบุคคล ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP จึงทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่างๆ ซึ่งตรวจสอบได้จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (นิมน้อย แพงปัสสา, 2551) และนักเรียนได้รับการพัฒนาให้สามารถใช้กระบวนการวิจัยเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ คิดค้นคำตอบและตัดสินใจในการเรียนรู้ของตนเอง ทำให้นักเรียนเกิดความคิดที่คงทนและเกิดกระบวนการเรียนรู้และความคิดด้วยตนเอง

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับผ่าน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความคิดยืดหยุ่น มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ ด้านความคิดคล่อง และด้านความคิดริเริ่ม ตามลำดับ เนื่องจากการวัดความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ ที่นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมจากกิจกรรมการเรียนรู้หลากหลาย เนื่องมาจากครูปรับวิธีการการสอนที่เน้นทักษะในการคิดของผู้เรียน ซึ่งจำเป็นต้องมีสื่อการเรียนรู้ที่ครูจะต้องใช้ในการนำเสนอสถานการณ์และสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดแก้ปัญหาในสถานการณ์ดังกล่าว โดยเน้นการฝึก ปฏิบัติกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาจากสื่อที่ได้ลงมือปฏิบัติจริง นอกจากนี้ยังมีการใช้แหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกิจกรรมและการกำหนดสถานการณ์ปัญหา จึงทำให้บรรยากาศในการเรียนเกิดความสนุกสนานผู้เรียนรู้สึกมีความสุขในการเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของจิตรลดา จิตรกุล (2559) ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ เป็นกระบวนการทางสมองของตัวนักเรียนที่แสดงออกในลักษณะของความสามารถในการคิดได้อย่างหลากหลาย มีความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์นำไปสู่การคิดแก้ปัญหาที่แปลกใหม่ หรือคิดค้นสิ่งที่แปลกใหม่ โดยมีการแบ่งเป็น 4 องค์ประกอบ คือ ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดความคล่อง ด้านความคิดยืดหยุ่นและด้านความคิดละเอียดลออ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ด้านความคิดยืดหยุ่น มีค่าเฉลี่ยสูงสุด แสดงว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความสามารถที่พยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระ รองลงมา คือ ด้านความคิดคล่อง และด้านความคิดริเริ่ม สามารถบอกได้ว่านักเรียนรองลงมา สามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนดและมีความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่นหรืออาจเกิดจากการความคิดจากของเดิมที่มีอยู่แล้ว ให้แปลกแตกต่างจากที่เคยเห็น

4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ข้าพเจ้าชอบเล่นเกมที่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ วิชาคณิตศาสตร์ทำให้ข้าพเจ้ามีความรอบคอบและมีเหตุผล และข้าพเจ้ามีความสุขในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ตามลำดับ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ว่าแต่ละบุคคลเรียนรู้ด้วยการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ตามวิธีการต่าง ๆ โดยอาศัยความรู้เดิม รวมถึงความรู้สึกต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ อาจจะเป็นความรู้สึกทางด้านบวกและด้านลบ เช่น นักเรียนมีความสุขในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ในการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ที่มีขั้นตอนของจิตตปัญญาศึกษาซึ่งเป็นขั้นตอนของการตระหนักรู้ด้านจิตใจ ก็เป็นอีกหนึ่งวิธีที่สามารถทำให้ตัวนักเรียนมีเจตคติต่อคณิตศาสตร์ที่สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ควรออกแบบกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ให้คอยคำแนะนำ อำนวยความสะดวกและใช้คำถามกระตุ้น เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้

2. การออกแบบกิจกรรมในการสอนในแต่ละขั้นตอน ควรจัดสรรเวลาให้เหมาะสม กระชับและแบ่งเวลาให้ชัดเจน



3. การแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยความสามารถ ผู้สอนควรจัดกลุ่มให้มีความหลากหลายในแต่ละคาบเรียน เพื่อให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนต่างกลุ่มในทุก ๆ ชั่วโมง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

ควรนำกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP มาบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา สะเต็มศึกษา (STEM Education) เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- จิตรลดา จิตรกุล. (2559). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อรูปธรรมเรื่อง ปริมาตร ของนักศึกษา สาขาวิชาท่องเที่ยวระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ (รายงานการวิจัย). เชียงใหม่ : วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ.
- เฉลิมชัย พันธุ์เลิศ. (2549). กระบวนการเสริมสร้างสมรรถภาพการชี้แนะของนักวิชาการพี่เลี้ยงที่ใช้การเรียนรู้อย่างเน้นประสบการณ์ในการอบรมโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนิตร์สรณ์ ตรีทยาภูมิ. (2558). ศาสตร์การนิเทศการสอนและการโค้ช การพัฒนาวิชาชีพ : ทฤษฎีกลยุทธ์สู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- خميرพร พุทธิวานิชย์. (2553). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ทศนา แหมมณี. (2552). รูปแบบการสอนหลากหลาย (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทนัย แสงปัสสา. (2551). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT และการประยุกต์ใช้ ทฤษฎีพุทปัญญา เรื่อง การบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100 ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสารคาม.
- เบญจวรรณ ชัยปลัด และคณะ. (2563). รายงานโครงการวิจัยและพัฒนาระบบและกระบวนการผลิตและพัฒนา ครูโดยบูรณาการแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา ระบบพี่เลี้ยง และการเรียนรู้ฐานวิจัย. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- ประพันธ์ศิริ สุสุราช. (2556). การพัฒนาการคิด (หน้า 292-296). กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิค ฟรันทิง.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2561). ทักษะ 7C ของครูในยุค 4.0. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลัดดา ภูเกียรติ. (2552). การสอนแบบโครงงานและการสอนแบบใช้วิจัยเป็นฐาน : งานที่ครูประมธทำได้. กรุงเทพฯ: สาสะแอนด์ซัน ฟรันทิง.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). สนุกกับการเรียนในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์. สถาบันทดสอบ.
- วรลักษณ์ คำหวาง. (2559). การศึกษาสภาพและแนวทางการพัฒนาทักษะครูในศตวรรษที่ 21 ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามพิษณุโลก.
- วรจกณา ทองนพคุณ. (2557). ทักษะอะไรสำคัญของชีวิตในศตวรรษที่ 21 มีความสำคัญอย่างไร. [Online]. Available : <http://www.education.pkr.ac.th> [2562, เมษายน 20].
- เยาวเรศ รักดีจิตร. (2557). การจัดการเรียนรู้ตามศตวรรษที่ 21. [Online]. Available : http://www.apr.nsu.ac.th/Act_learn/myfile/27022015155130article.docx [2563, พฤษภาคม 10].
- เสาวลักษณ์ ศรีสุวรรณ. (2561). จิตตปัญญาศึกษา วารสารศาสตร์. [Online]. Available : <https://alc.wu.ac.th/backEnd/attach/attArticle/Proceeding2561-198-204.pdf> [2563, พฤษภาคม 15].
- Arnold, S.R. (2012). Report of The Study of Active Learning for Improving Phranakorn Rajabhat University Pre-service Science Teachers' Learning Behaviors and Conceptions about Teaching and Learning. Bangkok: Phranakorn Rajabhat University. (in Thai)



Guilford and Hoepfner, R. (1971). **The Analysis of Intelligence**. New York: McGraw-Hill Book Company.





การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการแก้ปัญหา และเจตคติต่อคณิตศาสตร์
เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ โดยการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านล้ามะโกรก

A study of Mathematical achievement, mathematical of problem solving skills and
attitudes towards mathematics, in content Ratio, proportion and percentage by
using learning management based on CCR-KP for mathayomsuksa 1 students Ban
Lam Makrok School

เพชรตะวัน สุวรรณวงษ์¹ เบญจวรรณ ชัยปลัด² และจินดารัตน์ ถาวร³
Phettawan Suwanwong¹, Benjawan Chaipad² and Jindarath Thawon³

¹นักศึกษาโปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

³ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนบ้านล้ามะโกรก

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP กับเกณฑ์ร้อยละ 70 3) เพื่อศึกษาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP และ 4) เพื่อศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 จำนวน 19 คน โรงเรียนบ้านล้ามะโกรก อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ แบบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า :

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ (โดยแบบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์) หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับดี และ(โดยแบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์) หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนคิดว่าการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อการพัฒนาความคิดมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ นักเรียนสามารถนำทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และนักเรียนสามารถวิเคราะห์ที่โจทย์กำหนดได้ ตามลำดับ
4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีประโยชน์และ



น่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ นักเรียนไม่ท้อถอยในการทำกิจกรรมคณิตศาสตร์เมื่อพบอุปสรรค และความรู้ทางคณิตศาสตร์สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ และนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์ ตามลำดับ

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP / ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ /ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ / เจตคติต่อคณิตศาสตร์

Abstract

The purposes of the research were to compare mathematical achievements before and after learning using active learning on Ratio, proportion and percentage of mathayomsuksa 1 students before and after Learning management based on CCR-KP, to compare the mathematics learning achievement on ratio, proportion and percentage of mathayomsuksa 1 students after receiving the learning management that learning management based on CCR-KP with criteria of 70 percent, to study Mathematical of problem solving skills of mathayomsuksa 1 students after receiving a learning management based on CCR-KP and to study attitudes towards mathematics of mathayomsuksa 1 students after receiving learning management based on CCR-KP. The target group used in this research were 19 students in mathayomsuksa 1 room 1 in the second semester of the 2021 academic year at Banlammakrok School Amphoe Mueang, Kamphaengphet District Kamphaengphet Province Under the Office of Kamphaengphet Primary Education Service Area 1, they were obtained by using a random grouping method. The tools used in the research consisted of a learning management based on CCR-KP with five steps: step 1 realized, step 2 asked, step 3 practicable, step 4 presented, and step 5 presented the research instruments were lesson plans based on CCR-KP, a measure of Mathematical achievement test, a measure of Mathematical of problem solving skills test and a measure of attitudes towards mathematics. Statistics for data analysis were using mean, standard deviation and t-test dependent.

The result found that:

1. Mathayomsuksa 1 students have mathematical achievement on Ratio, proportion and percentage after higher than before using learning management based on CCR-KP there was a statistically significance level of .05.
2. Mathayomsuksa 1 students have mathematical achievement on Ratio, proportion and percentage was higher than the criterion of 70 percent using learning management based on CCR-KP there was a statistically significance level of .05.
3. Mathayomsuksa 1 have a high level Mathematical of problem solving skills after learning management based on CCR-KP, the average score of 10.21 or 85.08% was in a good level and have a high level Mathematical of problem solving skills after learning management based on CCR-KP. When considering each aspect, it was found that the students thought that solving math problems was important for the development of thinking. The second highest average was students who were able to apply math problem solving skills in daily life. and students can analyze at the given problem, respectively.
4. Mathayomsuksa 1 students have a high level of attitude towards mathematics after Learning management based on CCR-KP. When considering each aspect, it was found that mathematics was a useful and interesting subject. The second highest mean was that the students were not discouraged in doing math activities when encountering obstacles. and mathematical knowledge can be applied in real life and students participated in math-related activities, respectively.



Keywords : Learning management based on CCR-KP / Mathematical achievement / Mathematical of problem solving skills / Attitudes towards mathematics

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความท้าทายด้านการศึกษาศตวรรษที่ 21 ในการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมกับชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นเรื่องสำคัญของกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้น ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของสังคมอย่างทั่วถึง ครูจึงต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกในศตวรรษที่ 21 ที่เปลี่ยนไปจากศตวรรษที่ 20 และ 19 โดยทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญที่สุดคือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เด็กในศตวรรษที่ 21 นี้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะจำเป็นซึ่งเป็นผลจากการปฏิรูปเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่าง ๆ ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) และทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 มีดังนี้ สารวิชาที่มีความสำคัญ แต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของผู้เรียน โดยครูช่วยแนะนำ และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ (วิจารณ์ พานิช, 2555)

ซึ่งคณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้มนุษย์มีความริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหา ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมกับนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) นอกจากนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ ให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามมาตรฐาน การเรียนรู้ เกิดสมรรถนะ มีความรู้ความสามารถการสื่อสาร ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดเป็นระบบเพื่อนำไปสู่ การสร้างองค์ความรู้หรือตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคม สามารถแก้ปัญหาอุปสรรค มีทักษะชีวิตและเลือกใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีคุณค่า (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

การจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ที่ผ่านมา นั้น นักเรียนส่วนหนึ่งยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับต่ำ ประกอบกับการรายงานผลค่าสถิติการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน (O-NET) ในรายวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนบ้านลำมะโกรก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยในระดับประเทศวิชาคณิตศาสตร์ของ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 29.99 และของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 25.46 และคะแนนเฉลี่ยในระดับโรงเรียนของโรงเรียนบ้านลำมะโกรกวิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 27.12 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 17.78 จะเห็นได้ว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำกว่าร้อยละ 50 และต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยในระดับประเทศ แสดงว่าการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ยังประสบปัญหา

สาเหตุหนึ่งของการไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนคณิตศาสตร์ก็คือ วิธีการสอนของครูในปัจจุบันยังไม่มี ความหลากหลาย ยังขาดเทคนิคการสอนที่เหมาะสมและเอื้ออำนวยให้นักเรียนเกิดความคิดอย่างมีระบบตาม กระบวนการทางคณิตศาสตร์ ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน (O-NET) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ สอดคล้องตามที่ สำนักงานวิชาการและมาตรฐาน การศึกษา (2551) ระบุว่า ผู้สอนใช้วิธีการสอนแบบเดิม ๆ เช่น การสอนแบบบรรยาย ไม่ได้ใช้สื่อการสอนที่กระตุ้น ความสนใจของนักเรียน และสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระบุว่าผู้สอนไม่ได้เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน และการแสดงความคิดเห็น (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2555 ก) ดังนั้น สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา ระบุว่า เป็นหน้าที่ของผู้สอนที่จะต้องปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้โดยการ



ค้นหาวิธีการต่าง ๆ มาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และมีความเข้าใจในเนื้อหา คณิตศาสตร์ได้อย่างสัมฤทธิ์ผล โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ตลอดจนพัฒนานักเรียนให้มีความเจริญงอกงามทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551)

การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP มาจากการสังเคราะห์และออกแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นภายใต้แนวคิดการบูรณาการหลักจิตตปัญญาศึกษากับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เกิดจากความร่วมมือของคณะตัวแทนอาจารย์ภายใต้สังกัดคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ที่ได้รับโอกาสเข้าร่วมโครงการวิจัยและพัฒนาระบบกระบวนการผลิตและพัฒนาครูโดยใช้โครงงานฐานวิจัย ซึ่งได้รับงบประมาณสนับสนุนการขับเคลื่อนโครงการจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) เมื่อปีพ.ศ. 2559 โดยในช่วงเริ่มต้นโครงการดังกล่าวนี้มีเป้าหมายองค์รวมเกิดจากฐานแนวคิดในที่ประชุมอธิการบดีแห่งประเทศไทยได้มีมติร่วมกันเกี่ยวกับการสร้างระบบผลิตและพัฒนาครูที่ตอบโจทย์และส่งผลถึงการพัฒนาศึกษาอย่างยั่งยืนในสถานการณ์ปัจจุบัน และเป็นแนวทางที่ใช้ร่วมกันในกลุ่มสถาบันผลิตครูเครือข่ายมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้ง 38 แห่ง ทั้งนี้จากการร่วมอภิปรายในที่ประชุมดังกล่าวจึงได้ยึดถือเอา 3 แนวคิดหลักให้เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนกระบวนการผลิตและพัฒนาครู ประกอบด้วยแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา (Contemplative Education) การชี้แนะ (Coaching) และการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน (Research base Learning) จากทั้ง 3 แนวคิดดังกล่าว นำสู่ความพยายามของคณะในการนำแนวคิด CCR ลงมือปฏิบัติและค้นหาความเป็นรูปธรรมเพื่อให้โมเดลการผลิตและพัฒนาครูมีความชัดเจนมากขึ้นนำไปสู่การบ่มเพาะนักศึกษาวิชาชีพครูและสร้างสมรรถนะเชิงบวกในองค์กรวม ต่อมาในปี พ.ศ. 2562 ช่วงรอยต่อโครงการระยะที่ 2 คณะจึงได้พัฒนาแนวคิดโดยบูรณาการเชื่อมต่อกับหลักการศาสตร์พระราชา (King's Philosophy) “ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” จากการเล็งเห็นถึงความสำคัญของยุทธศาสตร์ด้านการผลิตครูที่มุ่งหมายในการน้อมนำหลักคิดของศาสตร์พระราชามาประยุกต์ใช้ (เบญจวรรณ ชัยปลัดและคณะ, 2560)

ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP มี 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นตระหนักรู้ - สู่การสร้างภูมิคุ้มกัน, ขั้นที่ 2 ขั้นถาม - เพื่อกระตุ้นและสร้างแรงบันดาลใจ, ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติได้ - ใช้เป็นพอประมาณ, ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ - ยกระดับปรับมุมมอง และขั้นที่ 5 ขั้นสะท้อนมุมมอง - สู่การประยุกต์ใช้

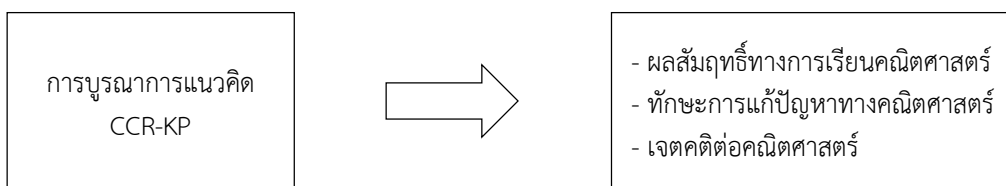
จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงเป็นแรงจูงใจให้ผู้วิจัยต้องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละโดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถเป็นไปตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยจะยึดหลักว่าเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งเชื่อว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อยู่เสมอ เน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถพัฒนาตนเองได้ตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพของตนเองได้ จะคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการของผู้เรียนที่อาจมีความแตกต่างกันได้และเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน ทั้งทางด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP
4. เพื่อศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP



กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านลำมะโกรก อำเภอเมืองกาฬังเพร จังหวัดกาฬังเพร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬังเพร เขต 1 จำนวน 2 ห้อง รวม 43 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 จำนวน 19 คน โรงเรียนบ้านลำมะโกรก อำเภอเมืองกาฬังเพร จังหวัดกาฬังเพร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬังเพร เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้, แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์, แบบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์ รายละเอียด ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละ จำนวน 9 ชั่วโมงซึ่งดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เป็นแบบทดสอบ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ หาค่า IOC พบว่ามีค่าเท่ากับ 1.00 นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 25 คน แล้วนำมาวิเคราะห์ ดังนี้

- ค่าความเชื่อมั่นของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (KR-20) พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.74
- ค่าความยากง่าย (p) พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.40 - 0.77
- ค่าอำนาจจำแนก (r) พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.13 - 0.53

3. แบบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เป็นแบบทดสอบ แบบอัตนัย จำนวน 3 ข้อ หาค่า IOC พบว่ามีค่าเท่ากับ 1.00 นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 25 คน แล้วนำมาวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (α -coefficient) พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.69 และมีเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.00 คะแนน มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ระดับดีมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 คะแนน มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ระดับดี
- ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 คะแนน มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ระดับพอใช้
- ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 คะแนน มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ระดับต้องปรับปรุง

4. แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เป็นแบบสอบถาม จำนวน 10 ข้อ หาค่า IOC พบว่ามีค่าเท่ากับ 1.00 นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 25 คน แล้วนำมาวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (α -coefficient) พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.61 และมีเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้

- คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 คะแนน มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ระดับมากที่สุด
- คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 คะแนน มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ระดับมาก
- คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 คะแนน มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ระดับปานกลาง



- คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 คะแนน มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 คะแนน มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ระดับน้อยที่สุด
5. แบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์ เป็นแบบสอบถาม จำนวน 15 ข้อ หาค่า IOC พบว่ามีค่าเท่ากับ 1.00 นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 25 คน แล้วนำมาวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (α -coefficient) พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.83 และมีเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้
- คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 คะแนน มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์อยู่ใน ระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 คะแนน มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์อยู่ใน ระดับมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 คะแนน มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์อยู่ใน ระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 คะแนน มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์อยู่ใน ระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 คะแนน มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์อยู่ใน ระดับน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้เวลาในการดำเนินการทดลอง ทั้งหมด 11 ชั่วโมง โดยแบ่งเวลาเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละ จำนวน 9 ชั่วโมง และการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง รายละเอียดการดำเนินการทดลอง มีดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ดำเนินการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่สร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลาดทดสอบ 1 ชั่วโมง แล้วทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบไว้เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ
2. ดำเนินการทดลองสอน เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละ โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 9 แผน รวม 9 ชั่วโมง
3. ทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลาดทดสอบ 1 ชั่วโมง
4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำแบบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ จำนวน 3 ข้อ โดยใช้เวลาดทดสอบ 30 นาที และแบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยเก็บผลการทดลองหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP
5. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำแบบวัดเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP
6. นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลทั้งหมด มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR - KP วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test dependent)
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR - KP กับเกณฑ์ร้อยละ 70 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test one sample)
3. การศึกษาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ จากแบบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลค่าเฉลี่ย
4. การศึกษาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ จากแบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลค่าเฉลี่ย
5. การศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลค่าเฉลี่ย



ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP พบดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้	n	$\bar{X}$	S.D.	df	t	Sig
ก่อนการจัดการเรียนรู้	19	10.95	2.59	18	33.19	.000
หลังการจัดการเรียนรู้	19	22.74	1.69	18		

$p < .05$

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP กับเกณฑ์ ร้อยละ 70 พบดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP กับเกณฑ์ร้อยละ 70

	n	μ	$\bar{X}$	S.D.	df	t	Sig
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์	19	21	22.74	1.69	18	4.47	.0001

$p < .05$

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP พบดังตารางที่ 3 และ 4

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

	n	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	ระดับคุณภาพ
ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์	19	10.21	1.11	85.08	ดี

จากตารางที่ 3 พบว่า ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยใช้ความรู้เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้คะแนนเฉลี่ย 10.21 คิดเป็นร้อยละ 85.08 อยู่ในระดับดี



ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. นักเรียนสามารถกำหนดสาเหตุของปัญหาและแก้ปัญหานั้นได้	4.11	0.66	มาก
2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สิ่งที่โจทย์กำหนดได้	4.58	0.51	มากที่สุด
3. นักเรียนสามารถวางแผนวิธีการแก้โจทย์ปัญหาได้	4.32	0.58	มาก
4. นักเรียนสามารถอธิบายให้เหตุผลในการแก้ปัญหาได้ชัดเจน	4.47	0.51	มาก
5. นักเรียนสามารถทำการแก้ปัญหาตามแผนที่วางไว้	4.16	0.60	มาก
6. นักเรียนมีการวางแผนการแก้ปัญหาย่อยอย่างเป็นระบบและทำการแก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว	4.11	0.66	มาก
7. นักเรียนคิดว่าการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อการพัฒนาความคิด	4.68	0.48	มากที่สุด
8. นักเรียนสนุกกับการแก้ปัญหาทางการเรียนคณิตศาสตร์	3.95	0.71	มาก
9. นักเรียนสามารถคิดแก้ปัญหาได้หลากหลายวิธี	4.11	0.74	มาก
10. นักเรียนสามารถนำทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.63	0.50	มากที่สุด
รวม	4.31	0.24	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.31$ และ S.D. = 0.24) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนคิดว่าการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อการพัฒนาความคิด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.68$ และ S.D. = 0.48) รองลงมา คือ นักเรียนสามารถนำทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.63$ และ S.D. = 0.50) และนักเรียนสามารถวิเคราะห์สิ่งที่โจทย์กำหนดได้ ($\bar{X} = 4.63$ และ S.D. = 0.50) ตามลำดับ

4. ผลการศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP พบดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP

เจตคติต่อคณิตศาสตร์	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีประโยชน์และน่าสนใจ	4.63	0.50	มากที่สุด
2. ความรู้ทางคณิตศาสตร์สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้	4.47	0.51	มาก
3. นักเรียนมักแสดงความคิดเห็นและซักถามปัญหาที่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์	3.79	0.71	มาก
4. วิชาคณิตศาสตร์ทำให้นักเรียนมีความรอบคอบและมีเหตุผล	4.42	0.51	มาก
5. นักเรียนรู้สึกสนุกเมื่อได้ทำกิจกรรมคณิตศาสตร์	4.26	0.73	มาก
6. นักเรียนไม่ท้อถอยในการทำกิจกรรมคณิตศาสตร์เมื่อพบอุปสรรค	4.58	0.51	มากที่สุด
7. นักเรียนสนใจเนื้อหาคณิตศาสตร์อื่นเพิ่มเติมนอกเหนือจากเนื้อหาที่เรียนในห้องเรียน	4.11	0.81	มาก
8. นักเรียนไม่มีความกังวลเมื่อต้องออกมาทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์หน้าชั้นเรียน	4.42	0.69	มาก
9. นักเรียนเรียนวิชาคณิตศาสตร์ได้ดีกว่าวิชาอื่น	4.26	0.65	มาก



ตารางที่ 5 ผลการศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP (ต่อ)

เจตคติต่อคณิตศาสตร์	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
10. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้คณิตศาสตร์เพิ่มเติมอยู่เสมอ	4.11	0.66	มาก
11. นักเรียนกระตือรือร้นทุกครั้งที่จะเรียนหรือทำกิจกรรมคณิตศาสตร์	4.32	0.75	มาก
12. นักเรียนยินดีที่จะอธิบายเนื้อหาคณิตศาสตร์ให้เพื่อนฟัง	4.37	0.68	มาก
13. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์	4.47	0.51	มาก
14. นักเรียนชอบทำโจทย์คณิตศาสตร์ที่ไม่คุ้นเคย	4.32	0.75	มาก
15. นักเรียนเรียนวิชาคณิตศาสตร์เข้าใจ เกือบทุกชั่วโมงที่เรียน	4.16	0.69	มาก
รวม	4.13	0.17	มาก

จากตารางที่ 5 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$ และ S.D. = 0.17) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีประโยชน์และน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.63$ และ S.D. = 0.50) รองลงมา คือ นักเรียนไม่ท้อถอยในการทำกิจกรรมคณิตศาสตร์เมื่อพบอุปสรรค ($\bar{X} = 4.58$ และ S.D. = 0.51) และความรู้ทางคณิตศาสตร์สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ และนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์ ($\bar{X} = 4.47$ และ S.D. = 0.51) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ (โดยใช้แบบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์) หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับดี และ (โดยใช้แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์) หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนคิดว่าการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อการพัฒนาความคิด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ นักเรียนสามารถนำทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และนักเรียนสามารถวิเคราะห์ที่โจทย์กำหนดได้ ตามลำดับ
4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีประโยชน์และน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ นักเรียนไม่ท้อถอยในการทำกิจกรรมคณิตศาสตร์เมื่อพบอุปสรรค และความรู้ทางคณิตศาสตร์สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ และนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์ ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการแก้ปัญหา และเจตคติต่อคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ โดยการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้



1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลดังกล่าว เกิดจากการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยมีแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา (Contemplative Education) คือ กระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้น การพัฒนาด้านจิตใจผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาผู้เรียนในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย ที่จะนำไปสู่การคิดอย่างใคร่ครวญ การตระหนักรู้ในตนเอง และรู้ถึงคุณค่าของสรรพสิ่งโดยปราศจากอคติ การชี้แนะ (Coaching) คือ การให้คำแนะนำให้คำปรึกษางาน เพื่อพัฒนาทักษะความสามารถและศักยภาพในการทำงานของบุคคลที่ได้รับการดูแล ให้ประสบความสำเร็จในหน้าที่และงานที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การจัดการเรียนรู้ที่เน้นวิจัยเป็นฐาน (Research base learning) คือ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน ให้อิสระในการแสวงหาข้อมูลหรือค้นหาข้อเท็จจริงต่าง ๆ โดยใช้กระบวนการวิจัย เป็นเครื่องมือสำคัญในการค้นคว้าหาความรู้ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลและนำไปวิเคราะห์ และศาสตร์พระราชา (KP = King's Philosophy) คือมีความรู้ มีคุณธรรม และมีภูมิคุ้มกันที่ดีในตัวเอง ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนการสอนนี้เป็นกระบวนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและการทำงานเป็นกลุ่ม มีอิสระในการคิด การสะท้อนการเรียนรู้ของผู้เรียนรายบุคคลและรายกลุ่ม ทำให้สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยครูเป็นเพียงผู้ชี้แนะแนวทางให้ผู้เรียนได้พัฒนาพฤติกรรมของตนเองได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ การเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ยังเป็นการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมจิตตปัญญา ทำให้ผู้เรียนได้รู้จักตนเอง ตระหนักรู้ตัว และสามารถพัฒนาดตนเองได้ด้วยการคิดใคร่ครวญอย่างมีสติสัมปชัญญะ ส่งผลให้ผู้เรียนมีสมาธิ มีการเตรียมพร้อมในการเรียนมากขึ้นและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวัลย์วิภา ปรีชาพันธ์ (2560) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด CCR เรื่อง สมการและการแก้สมการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด CCR เรื่อง สมการและการแก้สมการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลดังกล่าว เนื่องจากการการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมบทบาทในการสอน โดยครูผู้สอนจะคอยชี้แนะแนวทางในการค้นหาคำตอบได้ด้วยตนเอง เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทำกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหว ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุก ๆ การทำกิจกรรม ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดในการแสวงหาความรู้หาเหตุผลจนพบความรู้หรือแนวทางในคิดแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยงจากประสบการณ์ต่าง ๆ ที่พบเจอในชีวิตประจำวัน จึงส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของผู้เรียนสูงขึ้น การที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP เป็นเทคนิคกระบวนการสอนที่ดีส่งผลให้ผลการเรียนดีขึ้น ปละสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในหน่วยสาระอื่น ๆ หรือวิชาอื่น ๆ ได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปาริฉัตร บันบุญ (2561) ได้ทำผลการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบ CCR เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ทักษะการแก้ปัญหา และการตระหนักรู้ตนเอง เรื่อง เศษส่วนและทศนิยม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วนและทศนิยม หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ CCR สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ (โดยใช้แบบวัดทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์) หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับดีและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ (โดยใช้แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์) หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนคิดว่าการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อการพัฒนาความคิด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ นักเรียนสามารถนำทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และนักเรียนสามารถวิเคราะห์ที่โจทย์กำหนดได้ ตามลำดับ ผลดังกล่าว เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยใน



กระบวนการนี้มีการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองที่ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ โดยครูผู้สอนจะคอยชี้แนะแนวทางในการค้นหาคำตอบด้วยตนเอง โดยจะใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน ซึ่งเป็นการใช้คำถามที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่อยากค้นหาคำตอบ อยากแก้ปัญหา และอยากคิดต่อยอดให้ดียิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดแนวคิด และเกิดทักษะในการคิดที่จะแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ดี และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสามารถทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสมรัตน์ บุญมัน (2560) ได้ทำผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ CCR เรื่อง พหุนาม ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการแก้ปัญหาและเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนชาบก้งราว (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง พหุนาม หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ CCR อยู่ในระดับมาก

4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีประโยชน์และน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดรองลงมา คือ นักเรียนไม่ทอดทิ้งในการทำกิจกรรมคณิตศาสตร์เมื่อพบอุปสรรค และความรู้ทางคณิตศาสตร์สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ และนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์ ตามลำดับผลดังกล่าว เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP เป็นการจัดกิจกรรมจิตปัญญา ในการเตรียมความพร้อมก่อนเรียน ทำให้ผู้เรียนตระหนักรู้ในตนเองทั้งจุดเด่นและจุดด้อยสามารถพัฒนาตนเองได้และเกิดการคิดใคร่ครวญอย่างมีเหตุผลและสติ โดยใช้กิจกรรมจิตปัญญาที่หลากหลาย เช่น การใช้สื่อการสอน การใช้เกม การใช้เพลงหรือคลิปวิดีโอ เป็นต้น การใช้คำถามกระตุ้นความคิด เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้เรียนกับสิ่งที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในความรู้ใหม่ให้เกิดความเข้าใจ เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้เรียนรู้การพัฒนาจิตใจ การรู้จักตนเอง เกิดความรัก ความเมตตาต่อเพื่อนมนุษย์ เกิดจิตสำนึกต่อส่วนรวม อันนำไปสู่การอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุขซึ่งนักเรียนจะต้องช่วยกันทำกิจกรรม และปฏิบัติหน้าที่ของตนเอง โดยครูจะต้องมีการเสริมแรงทางบวกแก่นักเรียนทุกครั้ง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกัญญาวีร์ บุญวงศ์ (2562) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ การแก้ปัญหา และเจตคติต่อการเรียนคณิตศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR เรื่อง มุม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนอ่างทองพัฒนา พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีเจตคติต่อการเรียนคณิตศาสตร์โดยการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การนำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ไปใช้ในการสอนนั้นควรศึกษารายละเอียดของการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP และปฏิบัติตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP อย่างละเอียด
2. ควรกำหนดเวลาที่เหมาะสมแก่นักเรียนในการทำกิจกรรมและใบงาน เพื่อให้ให้นักเรียนมีเวลาในการทำกิจกรรมและได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน
3. เมื่อสอนจบในเนื้อหาแต่ละหน่วย ควรให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนในชั้นเรียน
4. ครูผู้สอนต้องดูแลนักเรียนให้ทั่วถึงทุกกลุ่มในการทำกิจกรรม และให้คำปรึกษากับนักเรียนกลุ่มที่มีปัญหาและตรวจสอบความถูกต้อง
5. ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครูควรเสริมแรงทางบวกในการสอนทุกครั้ง เช่น คำชมเชย เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนได้แสดงความสามารถได้อย่างเต็มที่ และควรใส่ใจกับนักเรียนทุกคนให้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

1. ควรมีการวิจัยการศึกษาค้นคว้าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ในเรื่องอื่น ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ หรือในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ



2. ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP ไปทดลองใช้เพื่อศึกษาหรือเพื่อเปรียบเทียบถึงผลของรูปแบบที่มีตัวแปรอื่น ๆ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ การให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ การสื่อความหมาย เป็นต้น เพื่อเป็นการศึกษาถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR-KP จะส่งผลต่อตัวแปรอื่น ๆ หรือไม่

เอกสารอ้างอิง

- กัญญาวิรุ์ บุญวงศ์, ทศนีย์ โปทาเมือง และเบญจวรรณ ชัยปลัด. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ การแก้ปัญหา และเจตคติต่อการเรียนคณิตศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด CCR เรื่อง มุม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนอ่างทองพัฒนา. รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการระดับชาติ ครุศาสตร์ศึกษา ครั้งที่ 2 (น.43-55). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- เบญจวรรณ ชัยปลัด และคณะ. (2560). การบูรณาการแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา ระบบพี่เลี้ยง และการวิจัยเป็นฐาน (CCR-KP) ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อถ่ายทอดสู่ครูพี่เลี้ยง (รายงานผลการวิจัย). กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- ปาริฉัตร ปันบุญ. (2561). ผลการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบ CCR เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ทักษะการแก้ปัญหา และการตระหนักรู้ตนเอง เรื่อง เศษส่วนและทศนิยม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (รายงานผลการวิจัย). กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- วัลย์วิภา ปรีชานนท์, เบญจวรรณ ชัยปลัด และชัยภูมิ จันทร์ด้อย. (2560). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด CCR เรื่อง สมการและการแก้สมการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (รายงานผลการวิจัย). กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี - สฤษดิ์วงศ์. ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- วิชาการและมาตรฐานการศึกษา, สำนัก. (2551). แนวทางการจัดการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- สมรัตน์ บุญมัน. (2560). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ CCR เรื่องพหุนาม ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการแก้ปัญหาและเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนซากังราว (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) (รายงานการวิจัย). กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- ส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, สถาบัน. (2555). การวัดผลประเมินผลคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.



เกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้เรื่องโรคไข้เลือดออก Snakes and Ladders for Learning Mathematics and Dengue Fever Education

นันทิญา พุดดี¹ สุจิตรา จาดย่านขาด¹ และสันติสุข ลำปวน¹
Nantiya Putdee¹, Sujittra Jadyankhad¹ and Santisuk Lapuan¹

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพิจิตรสงคราม

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างเกมบันไดงูและใบความรู้เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียวโดยโปรแกรม CANVA เพื่อสร้างสื่อวิดีโอโรคไข้เลือดออกโดยโปรแกรม CANVA เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนโรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) ระหว่างก่อนและหลังรับชมสื่อวิดีโอความรู้เรื่องโรคไข้เลือดออก และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนโรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) ที่มีต่อกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลาย กลุ่มเป้าหมายได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) จังหวัดพิษณุโลก ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 17 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย ได้แก่ เกมบันไดงูและใบความรู้เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียว สื่อวิดีโอโรคไข้เลือดออก แบบทดสอบก่อนและหลังรับชมสื่อวิดีโอความรู้เรื่องโรคไข้เลือดออก และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลาย สถิติที่ใช้ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการศึกษาพบว่า 1. เกมบันไดงูที่สร้างมีโจทย์เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียวจำนวน 35 ข้อและใบความรู้เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียวออกแบบโดยโปรแกรม CANVA 2. สื่อวิดีโอโรคไข้เลือดออกที่สร้างโดยโปรแกรม CANVA มีความยาว 3.27 นาที 3. ผลสัมฤทธิ์การรับชมสื่อวิดีโอความรู้เรื่องโรคไข้เลือดออกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) มีคะแนนหลังรับชมสูงกว่าก่อนรับชมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) ที่มีต่อกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลาย อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: โรคไข้เลือดออก / โปรแกรม CANVA / เกมบันไดงู / ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน / ความพึงพอใจ

Abstract

This research objectives aimed : to create a snakes and ladders and knowledge sheet of one variable quadratic equation with CANVA program, to create a dengue fever's video media with CANVA program, to compare learning achievement of the student's Wat Yang Primary school between pretest and posttest watching a dengue fever's video media and study the students' Wat Yang Primary school satisfaction regarding the snakes and ladders for learning mathematics and dengue fever : the danger of aedes mosquitoes education's activity. The sample used for this mathematics projects was 17 MathayomSuksa III during the second semester of academic year 2021 at Wat Yang Primary school in Phitsanulok. Tools used for this project were snakes and ladders and knowledge sheet of one variable quadratic equation, dengue fever's video media, 10 multiple choice quiz for pre-post watching a video media, a survey form for the students' satisfaction form and snakes and ladders for learning mathematics, statistic were percentage, mean, standard deviation and t-test.

Results were found that 1. a snakes and ladders has 35 questions and knowledge sheet of variable quadratic equation with CANVA program 2. a dengue fever's video media with CANVA



program is 3.27 minutes 3. the achievement for watching Dengue Fever video media of Mathayomsuksa III students at Wat Yang school after watching Dengue Fever video media was significantly higher than that before at the 0.05 level 4. the students' satisfaction who study at Wat Yang Primary school and attend the snakes and ladders for learning mathematics and dengue fever : the danger of aedes mosquitoes education's activity had a satisfaction at a good level.

Keywords: Dengue fever / CANVA program / Snakes and ladders / Learning achievement / Satisfaction

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิธีการสอนแบบค้นพบโดยใช้เกมเป็นกระบวนการที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ค้นพบคำตอบที่พึงประสงค์ด้วยตนเอง และเกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งผลดีในการสอนในสิ่งที่เป็นามธรรมสู่รูปธรรม เป็นการแข่งขันให้ผู้เรียนสนุกสนานช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านต่างๆ วิธีการสอนแบบค้นพบโดยใช้เกมเป็นสื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ดีขึ้น (สุนันท์ สุทธิโกษณ์, 2550) และในการศึกษาให้การยอมรับว่าสื่อการสอนเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่กว้างขึ้นแทนที่จะยึดติดอยู่แต่เฉพาะความรู้ที่มีอยู่ภายในหนังสือเท่านั้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสื่อการสอนนั้นมีความจำเป็นต่อครูผู้สอนและมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้เรียนทั้งนี้เนื่องจากการเรียนรู้เป็นการสื่อความหมายระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน โดยมีสื่อเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดเนื้อหาจากผู้สอนไปยังผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดการพัฒนา โดยสื่อการเรียนการสอนมีความสำคัญและคุณค่าต่อผู้เรียน คือผู้เรียนสามารถเรียนรู้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนที่ยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในระยะเวลาอันสั้น และช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว สามารถสร้างแรงจูงใจและสร้างความสนใจของผู้เรียนได้อย่างดี และช่วยทำให้เกิดความสนุกสนานและไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียน ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้เกิดมนุษยสัมพันธ์อันดีในระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและครูผู้สอนด้วย ผู้เรียนจำได้นาน เรียนรู้ได้เร็วและดีขึ้น ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกันหากเป็นเรื่องของนามธรรมและยากต่อความเข้าใจ และช่วยให้เกิดประสบการณ์ร่วมกันในรายวิชาที่เรียน สร้างเสริมลักษณะที่ดีในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการใช้สื่อเหล่านั้นช่วยแก้ปัญหาของความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยการจัดให้มีการใช้สื่อในการศึกษารายบุคคลสำหรับสื่อการเรียนการสอนมีความสำคัญและคุณค่าต่อผู้สอน คือ การใช้สื่อวัสดุต่างๆประกอบการเรียนการสอน เป็นการช่วยให้บรรยากาศในการสอนดียิ่งขึ้น ทำให้ผู้สอนมีความกระตือรือร้นในการสอนมากกว่าวิธีการในการใช้การบรรยายแต่เพียงอย่างเดียว และเป็นการสร้างความเชื่อมั่นในตัวเองให้เพิ่มขึ้นด้วย ช่วยแบ่งเบาภาระของผู้สอนในด้านการเตรียมเนื้อหาเพราะสามารถนำสื่อมาใช้ซ้ำได้ และบางครั้งอาจให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อได้เอง เป็นการกระตุ้นให้ผู้สอนตื่นตัวอยู่เสมอในการเตรียมและผลิตวัสดุและเรื่องราวใหม่ ๆ เพื่อใช้เป็นสื่อการสอนตลอดจนคิดค้นเทคนิควิธีการต่าง ๆ เพื่อให้การเรียนรู้สนุกสนานยิ่งขึ้น (จักรินทร์ วรรณโพธิ์กลาง, 2553)

เนื่องจากเกมบนโดจ สามารถนำปรับใช้เข้ากับเนื้อหาการสอนต่าง ๆ ได้และยังทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเกิดการแข่งขันทางความรู้ เมื่อนำทั้งใบความรู้มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนร่วมกับการใช้เกมบนโดจ จึงจะส่งผลที่ดีในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น (สุพรรณิ หมายยุโธ๊ะ ชารินา ปะลาวัน และสุกรี บุญเทพ, 2562) และโปรแกรม CANVA เป็นเครื่องมือออกแบบฟรีออนไลน์ที่ใช้สร้างวิดีโอได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องมือตัดต่อที่ซับซ้อนเพื่อสร้างวิดีโออย่างมืออาชีพ มีแม่แบบ วิดีโอสำเร็จรูป กราฟิกแอนิเมชัน และเสียงเพลงในคลังไว้ให้ใช้สร้างวิดีโอสั้นๆ เพื่อโพสต์ออนไลน์ได้อย่างรวดเร็ว จากนั้นดาวน์โหลดได้โดยไม่มีลายน้ำ เครื่องมือสร้างวิดีโอของ CANVA พร้อมใช้งานในอุปกรณ์มือถือ สร้างวิดีโอด้วยโปรแกรม CANVA ที่พร้อมใช้ในอุปกรณ์ iOS และ Android หรือในคอมพิวเตอร์ได้ (CANVA, 2564)

สถานการณ์โรคไข้เลือดออกในประเทศไทยพบผู้ป่วย 4,878 รายจาก 77 จังหวัด และพบผู้เสียชีวิต 4 ราย คิดเป็นอัตราป่วย 7.37 ต่อแสนประชากร (สาธารณสุข กรมควบคุมโรคติดต่อ, 2562) ในประเทศไทยเกิดโรคไข้เลือดออกระบาดใหญ่ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2501 ที่กรุงเทพฯ ในระยะ 5 ปีต่อจากนั้นมามีรายงานผู้ป่วยโรคไข้เลือดออกทุกปีส่วนใหญ่จากกรุงเทพฯ และธนบุรี การระบาดเป็นแบบปีหนึ่งสูงและปีถัดมาลดต่ำลง หลังจากนั้นโรคไข้เลือดออกได้แพร่กระจายไปตามจังหวัดต่าง ๆ โดยเฉพาะที่เป็นหัวเมืองใหญ่ มีประชากรหนาแน่นและการ



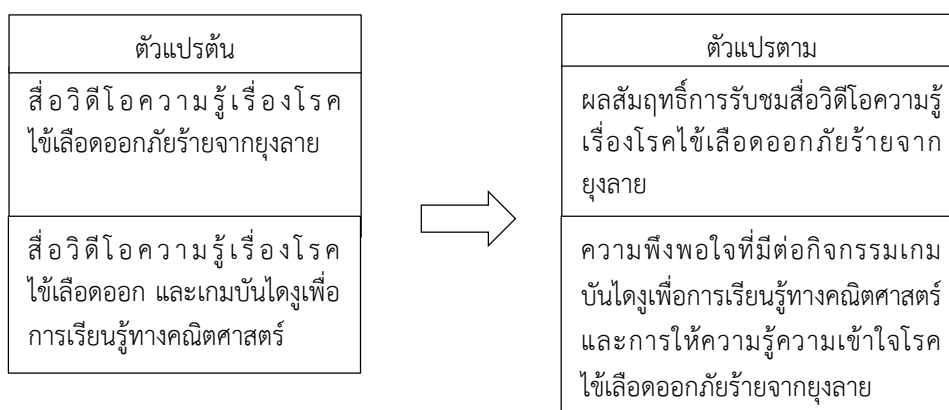
คมนาคนสะตว โรคไข้เลือดออกแพร่กระจายอย่างรวดเร็วจนในที่สุดก็พบว่ามียางานผู้ป่วยด้วยโรคนี้ในทุกจังหวัดของประเทศไทยและรูปแบบการระบาดของโรคไข้เลือดออกก็ได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่เป็นแบบปีเว้นปีมาเป็นแบบสูง 2 ปีแล้วลดต่ำลง หรือลดต่ำลง 2 ปีแล้วเพิ่มสูงขึ้นโรคไข้เลือดออกเป็นได้ทั้งเพศชายและเพศหญิง โดยมีโอกาสป่วยเท่า ๆ กัน พบมากในเด็กกลุ่มอายุ 5-9 ปี รองลงมาคือ 10-14 ปีและ 0-4 ปี ตามลำดับ สำหรับผู้ใหญ่อายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป พบน้อย เนื่องจากมีภูมิต้านทานต่อโรคนี้แล้ว โรคนี้ส่วนใหญ่ระบาดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ รองลงมาภาคเหนือ ภาคกลางและภาคใต้ตามลำดับ สำหรับปี พ.ศ. 2541 เกิดการระบาดของโรคนี้ทุกภาค โดยเฉพาะภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้มักพบระบาดในช่วงฤดูฝน (สำนักงานควบคุมโรคไข้เลือดออก กรมควบคุมโรคติดต่อ, 2545) และแบบจำลองโรคระบาด (epidemic model) มีบทบาทต่อการพัฒนาสาธารณสุข ในส่วนของการพยากรณ์การระบาดของโรคในอนาคต ทำให้สามารถคาดการณ์จำนวนผู้ติดเชื้อและพื้นที่ที่มีความเสี่ยงเพื่อช่วยในการประเมินสิทธิภาพของมาตรการที่เหมาะสมแก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อลดความรุนแรงของการแพร่ระบาดของโรค (วิราวรรณ ชินวิริยสิทธิ์, 2554 ; Li J & Cui N, 2013)

คณะผู้จัดทำได้เห็นถึงความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมบันไดงูกับเนื้อหาทางคณิตศาสตร์เรื่อง สมการกำลังสองตัวแปรเดียว เกมบันไดงู จัดเป็นเกมการศึกษาที่นิยมใช้สำหรับนักเรียน สามารถนำปรับใช้เข้ากับเนื้อหาการสอนต่าง ๆ ได้และยังทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนานและเกิดการแข่งขันทางความรู้เมื่อนำทั้งใบความรู้มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนร่วมกับการใช้เกมบันไดงู จึงจะส่งผลดีในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น และสถานการณ์ของโรคไข้เลือดออกที่มีการติดเชื้อจำนวนมาก และต้องการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับโรคไข้เลือดออกและวิธีการป้องกันโรคให้แก่ักเรียนโรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) ผ่านสื่อวิดีโอที่จัดทำโดยโปรแกรม CANVA เนื่องจากโปรแกรม CANVA คือเครื่องมือออกแบบพรีออนไลน์ที่ใช้สร้างวิดีโอได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องมือตัดต่อที่ซับซ้อน โดยในโปรแกรมมีแม่แบบ วิดีโอสำเร็จรูป กราฟิกแอนิเมชันและเสียงเพลงไว้ใช้สร้างวิดีโอสั้นๆ ได้ และการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนโรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) ระหว่างก่อนรับชมสื่อวิดีโอและหลังที่เข้ารับชมสื่อวิดีโอ รวมถึงประเมินความพึงพอใจของนักเรียนโรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) ที่มีต่อกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์และการให้ความรู้ความเข้าใจ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างเกมบันไดงูและใบความรู้เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียวโดยโปรแกรม CANVA
2. เพื่อสร้างสื่อวิดีโอโรคไข้เลือดออกโดยโปรแกรม CANVA
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนโรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) ระหว่างก่อนและหลังรับชมสื่อวิดีโอความรู้เรื่องโรคไข้เลือดออก
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนโรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) ที่มีต่อกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลาย

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย



ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังรับชมสื่อวิดีโอความรู้เรื่องโรคไข้เลือดออก และความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลาย ซึ่งเกมบันไดงูและสื่อวิดีโอความรู้เรื่องโรคไข้เลือดออกถูกออกแบบโดยโปรแกรม CANVA โดยกลุ่มประชากรคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) จังหวัดพิษณุโลก ประจำปีการศึกษา 2564 จำนวน 17 คน และระยะเวลาการทำวิจัยตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม 2564 ถึง 8 มกราคม 2565

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) จังหวัดพิษณุโลก ประจำปีการศึกษา 2564 ทั้งหมดจำนวน 17 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมบันไดงูที่มีโจทย์เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียวจำนวน 35 ข้อ และใบความรู้เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียวโดยโปรแกรม CANVA
2. สื่อวิดีโอโรคไข้เลือดออกที่สร้างโดยโปรแกรม CANVA มีวามยาว 3.27 นาที
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน
4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลาย เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 19 ข้อที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนรับชมสื่อวิดีโอเรื่องโรคไข้เลือดออกด้วยแบบทดสอบ จำนวน 10 ข้อ กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) จังหวัดพิษณุโลก ประจำปีการศึกษา 2564 จำนวน 17 คน เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2564
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลาย
3. ทดสอบหลังรับชมสื่อวิดีโอเรื่องโรคไข้เลือดออกด้วยแบบทดสอบ จำนวน 10 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลาย กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) จังหวัดพิษณุโลก ประจำปีการศึกษา 2564 จำนวน 17 คน
4. ดำเนินการเก็บรวบรวมแบบทดสอบก่อนและหลังชมสื่อวิดีโอเรื่องโรคไข้เลือดออกตรวจให้คะแนนรวบรวมคะแนนตามลำดับ และรวบรวมแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลาย
5. นำคะแนนก่อนและหลังชมสื่อวิดีโอเรื่องโรคไข้เลือดออก และข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลายมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อสรุปผลการจัดกิจกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนโรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) ระหว่างก่อนและหลังรับชมสื่อวิดีโอความรู้เรื่องโรคไข้เลือดออกหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนโรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) ระหว่างก่อนและหลังรับชมสื่อวิดีโอความรู้เรื่องโรคไข้เลือดออกโดยใช้สูตร t-test (Dependent)



3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนโรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) ที่มีต่อกิจกรรมเกมบันโดงเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลาย โดยหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. คณะผู้จัดทำได้รับเกมบันโดงที่มีโจทย์เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียว จำนวน 35 ข้อ และใบความรู้เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียว ซึ่งออกแบบโดยโปรแกรม CANVA จำนวน 8 หน้า
 2. คณะผู้จัดทำได้รับสื่อวีดิโอโรคไข้เลือดออกที่สร้างโดย โปรแกรม CANVA มีความยาว 3.27 นาที
 3. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการทำแบบทดสอบก่อนและหลังรับชมสื่อวีดิโอเรื่องโรคไข้เลือดออกของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) ผลปรากฏดังตารางที่ 1
- ตารางที่ 1 คะแนนก่อนและหลังการชมสื่อวีดิโอโรคไข้เลือดออกของนักเรียน

คนที่	คะแนนก่อนชมสื่อวีดิโอ	คะแนนหลังชมสื่อวีดิโอ
1	6	8
2	6	8
3	6	5
4	5	6
5	7	8
6	7	8
7	3	7
8	2	6
9	5	7
10	3	7
11	6	6
12	7	9
13	6	6
14	5	8
15	6	6
16	6	9
17	6	6
รวม	92	120
ค่าเฉลี่ย	5.41	7.06
ค่าเฉลี่ยร้อยละ	54.12	70.59

จากตารางที่ 1 ผลคะแนนก่อนและหลังการชมสื่อวีดิโอโรคไข้เลือดออกของนักเรียน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน พบว่า คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนชมสื่อวีดิโอเรื่องโรคไข้เลือดออก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.41 คะแนน ค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 54.12 และเมื่อนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังชมสื่อวีดิโอเรื่องโรคไข้เลือดออก พบว่านักเรียนทำคะแนนได้มากขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.06 คะแนน ค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 70.59

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การทำแบบทดสอบก่อนและหลังรับชมสื่อวีดิโอเรื่องโรคไข้เลือดออก

ทดสอบ	คะแนนเต็ม	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test
ก่อนรับชมสื่อวีดิโอ	10	17	5.41	1.46	4.30
หลังรับชมสื่อวีดิโอ	10	17	7.06	1.20	

ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



ผลสัมฤทธิ์การรับชมสื่อวีดิโอความรู้ เรื่องไข้เลือดออกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) มีคะแนนหลังรับชมสูงกว่าก่อนรับชมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลายในแต่ละรายการ ใช้การแปลความหมายข้อมูล ที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่าโดยจำแนกเป็น 5 ระดับ (ยลดา กุมารสิทธิ์ และอัจฉรีย์ พิมพ์มูล, 2560) ผลปรากฏดังตารางที่ 3 และตารางที่ 4

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มที่ใช้ในการศึกษา

กลุ่มที่ศึกษาเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 17 คน ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 จำนวนกลุ่มตัวอย่างแยกตามเพศ

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มที่ศึกษา	จำนวนนักเรียน (คน)	ร้อยละ
ชาย	10	52.82
หญิง	7	41.18
รวม	17	100

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของระดับความพึงพอใจของนักเรียนในการจัดกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลาย แต่ละรายการ

ข้อความ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านกระบวนการ / สิ่งอำนวยความสะดวก			
1. การประชาสัมพันธ์ให้รับทราบข้อมูลการจัดกิจกรรม	4.35	0.79	มาก
2. ความเหมาะสมของวัน และเวลาในการจัดกิจกรรม	4.41	0.62	มาก
3. ความเหมาะสมของสื่ออุปกรณ์ต่างๆ ในการจัดกิจกรรม	4.41	0.71	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.39	0.71	มาก
ด้านผู้จัดกิจกรรม			
4. ผู้จัดกิจกรรมมีความสามารถถ่ายทอดความรู้ทักษะ และอธิบายเนื้อหาให้เข้าใจได้ง่าย	4.53	0.51	มากที่สุด
5. ความรู้ความสามารถ เช่น การตอบคำถาม ชี้แจงข้อสงสัย แนะนำ	4.29	0.85	มาก
6. การเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมซักถามและ แสดงความคิดเห็น	4.35	0.93	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.39	0.76	มาก
ด้านผลสัมฤทธิ์ของการดำเนินงาน/ความพึงพอใจ			
7. กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้มีการควบคุมและป้องกันปัญหาโรคไข้เลือดออก	4.53	0.62	มากที่สุด
8. กิจกรรมนี้สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.53	0.62	มากที่สุด
9. ท่านคาดว่าจะสามารถนำความรู้จากกิจกรรมในครั้งนี้ไปเผยแพร่/ถ่ายทอดให้กับผู้อื่นได้มากน้อยเพียงใด	4.35	0.79	มาก
10. ท่านสามารถป้องกันตนเองจากการระบาดของโรคไข้เลือดออกได้	4.29	0.92	มาก
11. กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้มีความรู้สมการกำลังสองตัวแปรเดียว	4.53	0.62	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.45	0.72	มาก



ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของระดับความพึงพอใจของนักเรียนในการจัดกิจกรรมเกมบันไดงู เพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลาย แต่ละรายการ (ต่อ)

ข้อความ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านสื่อวิดีโอโรคไข้เลือดออก			
12. ภาพที่นำเสนอในสื่อมัลติมีเดียมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.47	0.62	มาก
13. คุณภาพของเสียงประกอบมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.29	0.85	มาก
14. รูปแบบตัวอักษร ขนาด และสีตัวอักษรมีความชัดเจนอ่านง่าย	4.35	0.86	มาก
15. ความต่อเนื่องของเนื้อหาและการนำเสนอที่น่าสนใจ	4.41	0.80	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.38	0.78	มาก
ด้านสื่อใบความรู้และเกม			
16. การนำเสนอเนื้อหาในใบความรู้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ	4.53	0.72	มากที่สุด
17. ใบความรู้และเกมทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น	4.41	0.80	มาก
18. ความสวยงาม/ความสอดคล้องในการใช้ภาพและสีของเกม	4.41	0.80	มาก
19. ความน่าสนใจและการดึงดูดใจให้เล่นเกมบันไดงูในครั้งต่อไป	4.47	0.72	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.46	0.76	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.41	0.74	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ผลของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลายมีระดับพึงพอใจมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 ด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านสื่อใบความรู้และเกม ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ย 4.46 ด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจรองลงมา คือ ด้านผลสัมฤทธิ์ของการดำเนินงาน/ความพึงพอใจ มีคะแนนเฉลี่ย 4.45 และด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจถัดมา คือ ด้านกระบวนการ/สิ่งอำนวยความสะดวก และด้านผู้จัดกิจกรรม เท่ากัน คือ 4.39 และด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือด้านสื่อวิดีโอโรคไข้เลือดออก มีคะแนนเฉลี่ย 4.38

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. คณะผู้จัดทำได้รับเกมบันไดงูที่มีโจทย์เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียว จำนวน 35 ข้อ และใบความรู้เรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียว ออกแบบโดยโปรแกรม CANVA และพบว่าแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลาย ด้านสื่อใบความรู้และเกม มีค่าเฉลี่ย 4.46 อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเกมบันไดงูและใบความรู้ที่ออกแบบเป็นการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ มีสีสันสวยงาม ดึงดูดใจต่อการทำกิจกรรม สรุปเนื้อหาที่กระชับ พร้อมทั้งมีตัวอย่างประกอบการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุพรรณิ หมายดุษิสะ และคณะ (2562) ได้วิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ Verb to be ในประโยค Present Simple Tense โดยใช้แบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษรวมกับการใช้เกมบันไดงูสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนิคมศึกษาสาธิต อำเภอร่องสูง จังหวัดสตูล ผลการวิจัยพบว่าผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษรวมกับการใช้เกมบันไดงู นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ มีลักษณะของแบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษที่ประกอบใบความรู้ ใบงานที่แยกฝึกเป็นเรื่อง ๆ แต่ละเรื่องไม่ยากเกินไป มีกิจกรรมหลายแบบเพื่อสร้างความสนใจ มีภาพการ์ตูนที่น่าสนใจก่อให้เกิดความเพลิดเพลินและพอใจแก่นักเรียน และเกมบันไดงูจะช่วยสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับนักเรียนและเป็นการทบทวนความรู้ที่ดี



2. คณะผู้จัดทำได้รับสื่อวิดีโอโรคไข้เลือดออกโดยโปรแกรม CANVA และพบว่าแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์และการให้ความรู้ด้านความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลาย ด้านสื่อวิดีโอโรคไข้เลือดออก มีค่าเฉลี่ย 4.38 อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการนำเสนอสื่อวิดีโอมีความเข้าใจง่าย ตัวอักษร เสียง และสีสันของเนื้อหาที่มีความชัดเจน น่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของยลดา กุมารสิทธิ์ และอัจฉรีย์ พิมพ์มูล (2560) ได้วิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 คะแนนระหว่างเรียนเท่ากับ 82.24 และคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 81.22 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ผู้วิจัยพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยออกแบบให้เนื้อหาบทเรียน คำแนะนำสำหรับการใช้โปรแกรม แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ทั้งนี้ได้นำเทคนิคต่าง ๆ ทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสร้างซึ่งประกอบไปด้วย ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิก เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาบทเรียน

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนโรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) ระหว่างก่อนและหลังรับชมสื่อวิดีโอความรู้เรื่องโรคไข้เลือดออก พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) มีคะแนนหลังรับชมสูงกว่าก่อนรับชมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนชมสื่อวิดีโอ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 5.41 คะแนน และหลังชมสื่อวิดีโอมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.06 คะแนน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนสามารถเรียนรู้จากสื่อวิดีโอด้วยความเข้าใจ เนื้อหากระชับเข้าใจง่าย และมีภาพประกอบที่สวยงาม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐริน เจริญเกียรติบุตร และมัทนา วังถนอมศักดิ์ (2560) โดยวิจัยเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องการทำงานของคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนที่ปึงกรวิทยาพัฒนา (ทวีวัฒนา) ในพระราชูปถัมภ์ ฯ ผลการวิจัยพบว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียน โดยมีค่าประสิทธิผล 0.73 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 73 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 เนื่องมาจากนักเรียนสามารถเรียนรู้จากบทเรียนด้วยความเข้าใจ แม้ว่าเนื้อหาที่มีความซับซ้อน

4. นักเรียนโรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมบันไดงูเพื่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ และการให้ความรู้ความเข้าใจโรคไข้เลือดออกภัยร้ายจากยุงลาย มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.41, S.D. = 0.74$) เนื่องจากเกมบันไดงูสามารถนำมาปรับให้เข้ากับเนื้อหาเรื่องสมการกำลังสองตัวแปรเดียวได้ และทำให้นักเรียนเกิดความสุข สนุกสนาน และเกิดการแข่งขันทางความรู้ มีของรางวัลกระตุ้นความสนใจเรียน และนักเรียนสามารถทบทวนเนื้อหาจากใบความรู้ที่จัดทำขึ้นก่อนการเล่นเกมนับไดงู และสื่อวิดีโอความรู้เรื่องโรคไข้เลือดออกมีความน่าสนใจ เนื้อหาที่กระชับ เข้าใจง่าย สอดคล้องกับงานวิจัยของพัชร ใจโต (2559) ได้วิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมด้วยเทคนิคช่วยจำ เรื่องชนิดของคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหัววัง ผลการวิจัยพบว่าระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมด้วยเทคนิคช่วยจำ เรื่องชนิดของคำในภาษาไทย อยู่ในระดับมาก เนื่องจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมด้วยเทคนิคช่วยจำสร้างขึ้นเป็นสิ่งแปลกใหม่ที่น่าสนใจสำหรับผู้เรียน และมีการนำคะแนนที่ได้จากการเล่นเกมครบทุกเกมไปแลกของรางวัล ก่อนที่จะแลกของรางวัลนักเรียนจะต้องศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมหลังจากที่เล่นเกม การออกแบบในแต่ละเกมออกแบบให้เนื้อเรื่องสอดคล้องกับชีวิตจริงของผู้เรียน กราฟที่สวยงาม มีความท้าทาย ความสนุกสนาน ตื่นเต้นน่าติดตาม บวกกับการได้เรียนรู้ด้วยสื่อที่ตอบสนองตามความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งสามารถทบทวนเนื้อหาได้ตามต้องการ และทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้นจึงสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี การออกแบบหน้าจอที่เรียบง่ายทำให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจวิธีการใช้งานได้อย่างรวดเร็ว

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรใช้เวลาแก่เด็กนักเรียนในการทบทวนเนื้อหาจากใบความรู้ ที่จัดทำขึ้นให้มากขึ้นเพื่อให้เด็กนักเรียนได้เล่นเกมบันไดงูด้วยความสนุกสนานและใช้เวลาดำเนินกิจกรรมตามที่วางแผนไว้



2. ควรจัดสภาพห้องเรียนให้พร้อมต่อการทำกิจกรรมโดยเฉพาะคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การจัดกิจกรรมสามารถนำเกมบันไดงูไปประยุกต์กับเนื้อหาคณิตศาสตร์เรื่องอื่น ๆ หรือในรายวิชาอื่น ๆ ได้
2. โปรแกรม CANVA เป็นโปรแกรมที่สามารถออกแบบวิดีโอได้มีความน่าสนใจ และใช้งานง่ายสามารถนำไปออกแบบสื่อวิดีโอในเรื่องอื่น ๆ ได้

เอกสารอ้างอิง

- จักรินทร์ วรรณโพธิ์กลาง. (2553). การพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรมในการผลิตสื่อการสอนคณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาสมรรถนะของครูคณิตศาสตร์ช่วงชั้นที่ 1. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ดุสิตบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ณัฐริน เจริญเกียรติบวร และมัทนา วังนอมศักดิ์. (2560). คอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องการทำงานของคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนที่ปึงกรวิทยาพัฒนา (ทวีพัฒนา) ในพระราชูปถัมภ์. *Veridian E-Journal Silpakorn Univesity (Humanities, Social Sciences and Arts)*, 10(2), 2088-2101.
- พัชรี ใจโต. (2559). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมด้วยเทคนิคช่วยจำ เรื่องชนิดของคำในภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหัววัง. *Veridian E-Journal Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and Arts)*, 9(1), 679-688.
- ยลดา กุมารสิทธิ์ และอัจฉริย์ พิมพ์มูล. (2560). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 12(1), 129-136.
- วิราวรรณ ชินวิริยสิทธิ์. (2554). คณิตศาสตร์กับการพยากรณ์โรคระบาด. *วารสารคณิตศาสตร์ คณิต คิด ทำ*, 56(638-640), 91-97.
- สาธารณสุข กรมควบคุมโรคติดต่อ, กระทรวง. (2562). *ไข้เลือดออก (Dengue Fever)*. [Online]. Available: https://ddc.moph.go.th/disease_detail.php?d=44 [2564, กรกฎาคม 16].
- สำนักงานควบคุมโรคไข้เลือดออก กรมควบคุมโรคติดต่อ. (2545). *โรคไข้เลือดออก ฉบับประจักษ์ (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุนันท์ สุทธิโภชน. (2550). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบค้นพบโดยใช้เกมกับการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชา การวัดและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุพรรณิ หมายยู่สี, ชาริษา ปะลาวัน และสุกรี บุญเทพ. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Verb to be ในประโยค Present Simple Tense โดยใช้แบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษร่วมกับการใช้เกมบันไดงูสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 โรงเรียนนิคตาศึกษาศาสตร์ อำเภอละงู จังหวัดสตูล. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชา ศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- CANVA, เว็บไซต์. (2564). *คู่มือการใช้งานโปรแกรม CANVA*. [Online]. Available: https://www.canva.com/th_th/create/videos/explainer/?fbclid=IwAR0SK9Eg1MfZqO2YpAD9omiIXEI-SqETNnChITX5jYh0nkcMadUsVZvdy2l [2564, กรกฎาคม 16].
- Li J. & Cui N. (2013). Dynamic analysis of an SEIR model with distinct incidence for exposed and infectives. *Scientific World Journal*. [Online]. Available: <https://www.hindawi.com/journals/tswj/2013/871393/> [2021, July 18].



การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ และเจตคติต่อคณิตศาสตร์โดยใช้การจัดการเรียนรู้
ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

Promoting Analytical Thinking in Mathematics And Attitude Towards
Mathematics by using Active Learning for Grade 4

ณัฐสิกา สุขสวาสต์¹ ยุภาติ ปณธราช² และสุนิทร อุดมรัตนศิริชัย³

Natsika Suksawat¹, Yupadee Panarach², and Sunitra Udomrattanasirichai³

¹นักศึกษาโปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์โปรแกรมวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

³ครุคณิตศาสตร์ โรงเรียนบ้านทรงธรรม

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 28 คน ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านทรงธรรม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริงแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ และแบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่ ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนรู้สึกสนุกเมื่อได้ทำกิจกรรมคณิตศาสตร์ นักเรียนชอบตอบคำถามคณิตศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดรองลงมาเป็น วิชาคณิตศาสตร์ทำให้นักเรียนมีความรอบคอบและมีเหตุผล นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์ และนักเรียนแสดงความคิดเห็นและซักถามปัญหาที่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ ตามลำดับ

คำสำคัญ: การคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์/ เจตคติต่อคณิตศาสตร์/ การจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง

Abstract

This research aims to compare analytical thinking in Mathematics before and after using active learning for Grade 4, to study attitude towards Mathematics after using active learning for grade 4. The sample were 28 students in Grade 4 at Ban Song Tham School, semester year 2021. The research instruments including management plan through active learning, the test about analytical thinking in Mathematics and the questionnaires about the attitude towards mathematics. The data were analyzed by mean, standard deviation, and t-test.

The research results were found that

1. Students Grade 4 had mathematical thinking after higher than before by active learning at the .05 level of significance.

2. Students Grade 4 had attitude towards mathematics after using active learning overall is at a high level

Keywords: Analytical Thinking in Mathematics/ attitude towards to Mathematics/ Active Learning



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกของเราในทุกวันนี้ถูกพัฒนาขึ้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นผลมาจากความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่าง ๆ ซึ่งขณะนี้เราได้ก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 สิ่งสำคัญที่สุดคือจะต้องเตรียมความพร้อมให้กับเด็กที่จะเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงในยุคศตวรรษที่ 21 เพื่อให้เด็กมีทักษะและสามารถเอาตัวรอดได้ในสังคม ซึ่งกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์นับว่าเป็นอีกหนึ่งวิชาที่เป็นพื้นฐานในการเสริมสร้างกระบวนการคิดและทักษะให้เกิดขึ้นกับเด็ก ดังคำกล่าวที่ว่า คณิตศาสตร์ช่วยฝึกให้มนุษย์มีความรับผิดชอบ มีความรอบคอบ ช่างสังเกต มีเหตุผล มีความอดทน คิดเป็นทำเป็น สามารถคาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ สามารถแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสมกับสถานการณ์ ทำให้มนุษย์มีความสมดุลทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ซึ่งการปฏิรูปการเรียนรู้ถือเป็นหัวใจสำคัญของการปฏิรูปการศึกษา สำหรับการเรียนรู้ที่มีความหมายนั้น คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างถาวร หรือมีความรู้ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ไปใช้สามารถถ่ายทอดความรู้สู่ชีวิตจริงได้ ในการประเมินผลการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้นเป็นการประเมินผลการเรียนรู้ที่เน้นการคิดระดับสูง เมื่อพิจารณาการคิดระดับสูงสามารถแบ่งได้ดังนี้ 1) การคิดระดับสูงในลักษณะถ่ายโอน ได้แก่ การนำความรู้ไปใช้การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประยุกต์และการประเมิน 2) การคิดเชิงวิจารณ์ญาณ และ 3) การแก้ปัญหา (พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และเพยาว์ ยินดีสุข, 2558, หน้า 44-54)

นโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 กล่าวว่า การพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา เป็นมาตรการที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะต้องดำเนินการเพื่อให้ครู และบุคลากรทางการศึกษาตระหนักถึงความสำคัญในอาชีพและหน้าที่ของตน โดยพัฒนาให้เป็นครู เป็นครูยุคใหม่ ปรับบทบาทจาก“ครูผู้สอน”เป็น “Coach” หรือ “ผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้” ปรับวิธีสอน ให้เด็กสามารถแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และทำกิจกรรมในชั้นเรียน ทำหน้าที่กระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ แนะนำวิธีเรียนรู้ และวิธีจัดระเบียบการสร้างความรู้ ออกแบบกิจกรรม และสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน มีบทบาทเป็นนักวิจัยพัฒนากระบวนการเรียนรู้ เพื่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ส่งเสริมและพัฒนาครูให้สามารถออกแบบการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการวัดประเมินผลที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง (Active Learning) (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563, หน้า 58) การจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ออกาสผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กัน ผู้สอนจะเป็นผู้สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้นอกจากการที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้จากการบรรยายเพียงอย่างเดียว และ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ มากกว่าการเป็นผู้รับความรู้เพียงฝ่ายเดียว เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติระหว่างการเรียนการสอนผ่าน การเขียน การพูด การฟัง การอ่าน และอภิปรายสะท้อนความคิด (เชิดศักดิ์ ภักดีวิโรจน์, 2556, หน้า 15) และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องบูรณาการให้เข้าช่วงวัยของผู้เรียนโดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบเสาะหาความรู้ (5E) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักศึกษาค้นคว้าหาความรู้และแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดในการเสาะแสวงหาความรู้หรือสร้างความรู้ใหม่ๆ โดยการใช้คำถามหรือสถานการณ์เพื่อให้นักเรียนได้คิดหาคำตอบ เมื่อบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ซึ่งเป็นการเรียนที่จัดขึ้นให้ผู้เรียนที่ได้แบ่งกลุ่ม ความสะดวกสามารถกัน คือ เก่ง ปานกลาง และอ่อน ได้ดำเนินกิจกรรมร่วมกัน โดยมีผลคะแนนจากการทดสอบหลังการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ของสมาชิกแต่ละคน มาเป็นคะแนนของกลุ่ม โดยเปรียบเทียบกับคะแนนฐาน แล้วเกิดคะแนนพัฒนาการเพื่อตัดสิน การแข่งขันเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การทำงานที่เป็นทีม จนสามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นได้ และสามารถบ่งบอกถึงการแสดงออกของความรู้สึก ความคิดเห็นหรือการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมของนักเรียนแต่ละบุคคลที่มีผลต่อวิชาคณิตศาสตร์ นักเรียนสามารถแสดงออกได้ทั้งทางบวกและทางลบ ซึ่งจะแสดงออกให้เห็นถึงความตระหนักในคุณค่าหรือประโยชน์ของคณิตศาสตร์ ภายหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2554, หน้า 189) ได้กล่าวว่า โดยทั่วไปเจตคติต่อคณิตศาสตร์ประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบดังนี้ 1) ตระหนักในคุณค่าหรือประโยชน์ของ คณิตศาสตร์ เป็นการมองเห็นความสำคัญคุณค่าหรือประโยชน์ของคณิตศาสตร์ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันในการศึกษาต่อรวมทั้งในการพัฒนาความเจริญต่าง ๆ เช่นการเห็นว่าคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ทำให้



คนมีเหตุผลหรือวิชาคณิตศาสตร์ ช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน 2) ความรู้สึกต่อคณิตศาสตร์ เป็นความรู้สึกของผู้เรียนที่แสดงออกว่าชอบหรือไม่ชอบพอใจหรือไม่พอใจต่อคณิตศาสตร์ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีประสบการณ์ในการเรียนคณิตศาสตร์ เช่นผู้เรียนชอบแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ที่ท้าทาย หรือมีความสุขเมื่อได้เรียนวิชาคณิตศาสตร์ 3) ความพร้อมที่จะกระทำหรือเรียนคณิตศาสตร์เป็นความพร้อมของผู้เรียนที่จะเรียนหรือทำงานที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์หรือหลีกเลี่ยงที่จะทำสิ่งเหล่านั้นเมื่อมีโอกาสเช่นผู้เรียนจะพยายามเข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันตอบปัญหาทางคณิตศาสตร์เมื่อมีโอกาสหรือผู้เรียนพร้อมที่จะเข้าร่วมกิจกรรมค่ายคณิตศาสตร์ของโรงเรียน

จากเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมการปฏิบัติจริง (Active Learning) ที่ส่งผลต่อการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ และสนใจนำมาจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยนำไปบูรณาการจัดการเรียนรู้ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบเสาะหาความรู้ (5E) และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD มาใช้ในชั้นเรียน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น ส่งเสริมให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และทำกิจกรรมในชั้นเรียนเพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิดและทักษะ ช่วยฝึกให้ มีความรอบคอบ ช่างสังเกต มีเหตุผล สามารถคาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสมกับสถานการณ์ และเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ โดยนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงจึงเกิดกระบวนการเรียนรู้ทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข สนุกกับการเรียน เพื่อทำให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงขึ้น และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมปฏิบัติจริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มโรงเรียนขุนราม-ทรงธรรม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 7 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 115 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 28 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (cluster random sampling)

ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาที่นำมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ครั้งนี้ เรื่อง เศษส่วน ซึ่งใช้เวลาสอน 8 ชั่วโมง

ขอบเขตตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง

ตัวแปรตาม ได้แก่

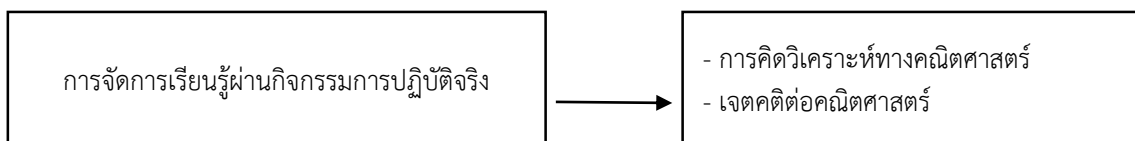
1. การคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์
2. เจตคติต่อคณิตศาสตร์

ขอบเขตระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลใช้เวลา 8 ชั่วโมง ไม่นับรวมเวลาที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน



กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มโรงเรียนขุนราม-ทรงธรรม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 7 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 115 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 28 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (cluster random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง เรื่อง เศษส่วน จำนวน 8 แผน 8 ชั่วโมง ซึ่งดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ
การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง

1.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา และหนังสือที่เกี่ยวข้องกับหลักการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

1.3 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และกำหนดเนื้อหา

1.4 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เศษส่วน

ซึ่งประกอบด้วย

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ทบทวนความหมายของเศษส่วน จำนวน 1 ชั่วโมง
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เศษส่วนแท้ และเศษเกิน จำนวน 1 ชั่วโมง
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 จำนวนคละ จำนวน 1 ชั่วโมง
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การเขียนจำนวนคละในรูปเศษเกิน จำนวน 1 ชั่วโมง
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การเขียนเศษเกินในรูปจำนวนคละ จำนวน 1 ชั่วโมง
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง เศษส่วนที่เท่ากันกับจำนวนนับ จำนวน 1 ชั่วโมง
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง เศษส่วนที่เท่ากันโดยการคูณ จำนวน 1 ชั่วโมง
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง เศษส่วนที่เท่ากันโดยการหาร จำนวน 1 ชั่วโมง

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.7 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ให้สมบูรณ์และพร้อมที่จะนำไปใช้จริงต่อไป

2. แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาพบว่า ข้อคำถามบางข้อไม่สอดคล้องกับนิยาม จากนั้นผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขและให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาอีกครั้งผลทวีเคราะห์พบว่า ได้ค่า IOC เท่ากับ 1.00 วิธีการสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1 อ่านและศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหา เรื่อง เศษส่วน

2. ศึกษาเอกสาร ตำรา และหนังสือที่เกี่ยวข้องกับหลักการการสร้างแบบทดสอบ

3. สร้างแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก

จำนวน 30 ข้อ



4. นำไปให้ครูพี่เลี้ยง อาจารย์ที่ปรึกษา หัวหน้าฝ่ายวิชาการตรวจสอบ เพื่อหาความเที่ยงใช้
วิธีการหาค่า IOC มีค่าเท่ากับ 1 เป็นการวิเคราะห์เนื้อหา หากคุณภาพรายข้อ

5. ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของครูพี่เลี้ยง อาจารย์ที่ปรึกษา หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

6. ค่าความเชื่อมั่น ตามวิธีของ Kuder-Richardson (KR-20) เท่ากับ 0.85

7. ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.21 - 0.79

8. ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.21 - 0.57

3. แบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์ แบบมาตราประเมินค่า 5 ระดับ จำนวน 9 ข้อ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ
พิจารณาพบว่า ข้อคำถามบางข้อไม่สอดคล้องกับนิยาม จากนั้นผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขและให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาอีก
ครั้งผลกาวิเคราะห์พบว่า ได้ค่า IOC เท่ากับ 1.00 ดำเนินการสร้าง และหาคุณภาพดังนี้

1. อ่านและศึกษาเกี่ยวกับเจตคติต่อคณิตศาสตร์

2. ศึกษาเอกสาร ตำรา และหนังสือเกี่ยวกับหลักการสร้างแบบสอบถามเจตคติต่อคณิตศาสตร์

3. สร้างแบบสอบถามเจตคติต่อคณิตศาสตร์ มีแบบมาตราประเมินค่า 5 ระดับ จำนวน 9 ข้อ

4. นำไปให้ครูพี่เลี้ยง อาจารย์ที่ปรึกษา หัวหน้าฝ่ายวิชาการตรวจสอบ เพื่อหาความเที่ยง ใช้
วิธีการหาค่า IOC พบว่ามีค่า 1

5. ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของครูพี่เลี้ยง อาจารย์ที่ปรึกษา หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

6. ค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีการของครอนบาค สัมประสิทธิ์แอลฟา พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.731

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ ก่อนได้รับการ
จัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง

2. ดำเนินการทดลองสอน เรื่อง เศษส่วน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 แผน รวม 8 ชั่วโมง

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ หลังได้รับการ
จัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง เรื่องเศษส่วน และ แบบวัดเจตคติต่อคณิตศาสตร์

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติ
จริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่าที (t-test dependent)

2. การศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลค่าเฉลี่ย
ดังนี้

เกณฑ์การแปลความหมาย

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง เจตคติต่อคณิตศาสตร์ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง เจตคติต่อคณิตศาสตร์ระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง เจตคติต่อคณิตศาสตร์ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง เจตคติต่อคณิตศาสตร์ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง เจตคติต่อคณิตศาสตร์ระดับน้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติ
จริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบผลดังตารางที่ 1



ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์	n	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
ก่อนการจัดการเรียนรู้	28	10.52	2.69	9.27	.00
หลังการจัดการเรียนรู้	28	14.44	2.08		

$p < .05$

จากตาราง 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์หลัง ($\bar{X}=14.44$ และ $S.D.=2.08$) สูงกว่าก่อน ($\bar{X}=10.52$ และ $S.D.=2.69$) การจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการศึกษาการมีเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เจตคติต่อคณิตศาสตร์	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีประโยชน์และน่าสนใจ	3.36	0.76	ปานกลาง
2. คณิตศาสตร์สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	3.53	0.81	มาก
3. นักเรียนแสดงความคิดเห็นและซักถามปัญหาเกี่ยวกับคณิตศาสตร์	3.66	0.80	มาก
4. วิชาคณิตศาสตร์ทำให้นักเรียนมีความรอบคอบและมีเหตุผล	3.73	0.69	มาก
5. นักเรียนรู้สึกสนุกเมื่อได้ทำกิจกรรมคณิตศาสตร์	3.90	0.84	มาก
6. นักเรียนชอบแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์	3.53	0.86	มาก
7. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้คณิตศาสตร์เพิ่มเติมอยู่เสมอ	3.56	0.89	มาก
8. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์	3.73	0.86	มาก
9. นักเรียนชอบตอบคำถามคณิตศาสตร์	3.90	0.84	มาก
รวม	3.68	0.81	มาก

จากตาราง พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.68$ และ $S.D. = 0.81$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนรู้สึกสนุกเมื่อได้ทำกิจกรรมคณิตศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}= 3.90$ และ $S.D. = 0.84$) นักเรียนชอบตอบคำถามคณิตศาสตร์ ($\bar{X}= 3.90$ และ $S.D. = 0.84$) รองลงมา เป็น วิชาคณิตศาสตร์ทำให้นักเรียนมีความรอบคอบและมีเหตุผล ($\bar{X}= 3.73$ และ $S.D. = 0.69$) นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์ ($\bar{X}= 3.73$ และ $S.D. = 0.86$) และนักเรียนแสดงความคิดเห็นและซักถามปัญหาเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ ($\bar{X}= 3.66$ และ $S.D. = 0.80$) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริงโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนรู้สึกสนุกเมื่อได้ทำกิจกรรมคณิตศาสตร์



มีค่าเฉลี่ยสูงสุด นักเรียนชอบตอบคำถามคณิตศาสตร์ รองลงมาเป็น วิชาคณิตศาสตร์ทำให้นักเรียนมีความรอบคอบ และมีเหตุผล นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์ และนักเรียนแสดงความคิดเห็นและซักถามปัญหาเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. นักเรียนมีการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์หลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความสนใจหมายถึง เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการสร้างความสนใจให้นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น กระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถามกำหนดประเด็นปัญหาที่จะศึกษา โดยการยกสถานการณ์ กิจกรรมเกม หรือตั้งคำถามสนทนาซักถามนักเรียน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนช่วยกันตั้งคำถาม และผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์ของบทเรียน ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอบทเรียน หมายถึง นำเสนอประเด็นหรือเนื้อหาใหม่ และยกตัวอย่างเนื้อหาให้นักเรียนเห็นเพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรมกลุ่ม หมายถึง แบ่งกลุ่มให้นักเรียน โดยแบ่งเป็นกลุ่มละ 4-5 คน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะมีนักเรียนที่มีความสามารถต่างกัน (เก่ง ปานกลาง อ่อน) โดยให้นักเรียนในกลุ่มร่วมกันวางแผนกำหนดแนวทางการในการคิดหาคำตอบหรือแก้ปัญหาเมื่อได้ศึกษาเนื้อหาและทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามแล้ว จากนั้นคิดหาคำตอบหรือแก้ปัญหาพร้อมกันด้วยวิธีการที่เลือกอย่างเหมาะสม จากนั้นนำคำตอบที่ได้มาสรุปและนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ ขั้นที่ 4 ขั้นขยายความรู้ หมายถึง เป็นขั้นตอนในการนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับเนื้อหาความรู้ใหม่หรือประยุกต์ใช้ในการคิดหาคำตอบหรือแก้ปัญหาในสถานการณ์อื่น ๆ ทำให้เกิดความรู้ที่กว้างขวางขึ้น โดยให้นักเรียนในกลุ่มร่วมกันระดมความคิด ขั้นที่ 5 ขั้นการทดสอบ หมายถึง เป็นขั้นตอนในการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน ว่านักเรียนมีความรู้เข้าใจอย่างไรและมากน้อยเพียงใด ซึ่งนักเรียนทำการทดสอบย่อยเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาและความสามารถของนักเรียน จากการทำแบบทดสอบเป็นรายบุคคล หลังจากทดสอบตรวจคะแนนแล้วจะนำคะแนนของนักเรียนแต่ละคนมารวมเป็นคะแนนกลุ่ม และขั้นที่ 6 ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล หมายถึง นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเนื้อหาความรู้ที่ได้เรียน โดยนักเรียนอาจพูดสะท้อนความรู้หรือแนวคิดที่ได้รับ จากนั้นสรุปคะแนน และชมเชยนักเรียนกลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุด เพื่อให้นักเรียนตระหนัก ถึงความสำเร็จของกลุ่ม โดยผู้สอนเป็นผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริงให้นักเรียนได้เผชิญกับสถานการณ์ที่สัมพันธ์กับเนื้อหาของบทเรียนหรือสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วลัยบุญอากาศ (2556) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 2) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีเจตคติต่อคณิตศาสตร์ หลังการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง โดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมปฏิบัติจริง มุ่งเน้นการแสดงออกของความรู้สึก ความคิดเห็น หรือการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมของนักเรียนแต่ละบุคคลที่มีผลต่อวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2554, หน้า 189) ได้กล่าวว่า โดยทั่วไปเจตคติต่อคณิตศาสตร์ประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบดังนี้ 1) ตระหนักในคุณค่าหรือประโยชน์ของคณิตศาสตร์ เป็นการมองเห็นความสำคัญคุณค่าหรือประโยชน์ของคณิตศาสตร์ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันในการศึกษาต่อรวมทั้งในการพัฒนาความเจริญต่าง ๆ เช่นการเห็นว่าคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ทำให้คนมีเหตุผลหรือวิชาคณิตศาสตร์ ช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน 2) ความรู้สึกต่อคณิตศาสตร์ เป็นความรู้สึกของผู้เรียนที่แสดงออกว่าชอบหรือไม่ชอบพอใจหรือไม่พอใจต่อคณิตศาสตร์ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีประสบการณ์ในการเรียนคณิตศาสตร์ เช่นผู้เรียนชอบแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ที่ทำหาย หรือมีความสุขเมื่อได้เรียนวิชาคณิตศาสตร์ 3) ความพร้อมที่จะกระทำหรือเรียนคณิตศาสตร์เป็นความพร้อมของผู้เรียนที่จะเรียนหรือทำงานที่เกี่ยวข้องกับ



คณิตศาสตร์หรือหลักสิ่งที่จะทำสิ่งเหล่านั้นเมื่อมีโอกาสเช่นผู้เรียนจะพยายามเข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันตอบปัญหาทางคณิตศาสตร์เมื่อมีโอกาสหรือผู้เรียนพร้อมที่จะเข้าร่วมกิจกรรมค่ายคณิตศาสตร์ของโรงเรียน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ยุภาติ ปณะราช (2561) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการจัดกิจกรรมค่ายคณิตศาสตร์โดยใช้กระบวนการ Active Learning ศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีม หลังการจัดกิจกรรมค่ายคณิตศาสตร์ โดยใช้กระบวนการ Active Learning ศึกษาเจตคติต่อคณิตศาสตร์หลังการจัด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านพรานกระต่าย อำเภอพราณกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรมการปฏิบัติจริงให้ชัดเจน ก่อนที่จะดำเนินการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน
2. สามารถนำขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง ไปเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในเนื้อหาอื่น ๆ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมการปฏิบัติจริง ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในเนื้อหาอื่น ๆ และระดับชั้นอื่น ๆ
2. การนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ มาบูรณาการร่วมกับการเรียนรู้แบบกิจกรรมการปฏิบัติจริง

เอกสารอ้างอิง

- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพียร ยินดีสุข. (2558). การจัดการเรียนรู้แนวในทศวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ยุภาติ ปณะราช. (2561, 29 มีนาคม). การจัดกิจกรรมค่ายคณิตศาสตร์ โดยใช้กระบวนการ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ “ครูศาสตร์ศึกษา” (น.776-786). กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- เชิดศักดิ์ รักศิริโรจน์. (2556). ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและ ความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วัลยา บุญอากาศ. (2556). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- ส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, สถาบัน. (2554). คู่มือการใช้หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: องค์การค้ำของ สกสศ.
- สภาการศึกษา, สำนักงานเลขาธิการ. (2563). คู่มือ การเสริมสร้างวินัยนักเรียน ในสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านความรับผิดชอบและการตรงต่อเวลา. กรุงเทพฯ: พรักหวาน กราฟฟิค.



ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

The results of using the blended learning activity set to develop analytical thinking skills
of Grade 4 students

ลูกตาล เพชรผึ้ง¹ ปาริชาติ เตชะ² และนวนลนาฏ หนองเอี่ยน³
Looktarn Phetpueng¹, Parichat Techa² and Nuannad Nong-aeon

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต โปรแกรมวิชาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

³ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต จำนวน 11 คน ได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยจัดทำเป็นแผนรายชั่วโมง จำนวนทั้งหมด 6 แผน จำนวน 8 ชั่วโมง 3) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประสิทธิภาพเท่ากับ 83.25/81.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 15.82 และ 24.36 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน/ทักษะการคิดวิเคราะห์/การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์

Abstract

The purpose of this research 1) To study the effectiveness of a blended learning activity set for developing critical thinking skills. 2) to compare the analytical thinking skills of grade 4 students. A sample was the students of Ban Sa Sing to School's Grade 4 students 11 people by using Purposive sampling. The research instruments are 1) A blended learning activity package to develop critical thinking skills in analyzing mathematical problems for in grade 4 students. 2) 6 learning management plans, a total of 8 hours 3. Analytical Thinking Skills Test, 30 items Data were analyzed using statistics such as percentage, mean, standard deviation, and one sample t-test.

The results;

1. The results of finding the efficiency of the blended learning activities series on the topic of analyzing math problems. Of grade 4 students, the efficiency was 83.25/81.25, which is higher than the specified threshold of 80/80.



2. Grade 4 students had average scores of critical thinking skills before and after school were 15.82 and 24.36. When comparing between the scores before and after school, it was found that the scores of the students after school were significantly higher than before. Stats at .05 level
Keywords: blended learning activity package /analytical thinking skills/analysis of mathematical problems

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตามธรรมชาติของวิชาคณิตศาสตร์ เป็นวิชาที่เน้นให้ผู้เรียนรู้จักการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหาอย่างมีเหตุผล แต่การคิดวิเคราะห์จะต้องมาจากการสร้าง ความรู้ความเข้าใจไปสู่การคิดแก้ปัญหาได้ คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมกับนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 9)

การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการใช้ชีวิตของคนในสังคมยุคปัจจุบัน เคอร์เรส และ ดีวิท (Kerres and De Witt, 2003) อธิบายความหมายในการเรียนแบบผสมผสานว่าเป็นการรวมตัวกันระหว่างการเรียนรู้แบบเผชิญหน้า (Face – to – Face Learning) แบบดั้งเดิมกับการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology – Based Learning) และ อินเทอร์เน็ตเป็นฐาน (Internet Based Learning) ซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทเหมือนปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิต เป็นรูปแบบที่เหมาะสมในการนำมาใช้ในสถานการณ์ของสังคมในขณะนี้เป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากสภาพการเปลี่ยนแปลงของความรู้ทางด้านเทคโนโลยีและปัญหาการใช้ชีวิตในสถานการณ์การระบาดของไวรัสโควิด-19 จากสภาพปัจจุบันที่มีการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 2019 ทำให้ประเทศไทยมีผู้ติดเชื้อโควิด 2019 เป็นจำนวนมาก ส่งผลให้โรงเรียนทั่วประเทศไม่สามารถจะจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนได้แต่โรงเรียนก็ต้องเปิดการเรียนการสอนตามปกติแบบวิถีใหม่ ในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นแบบ on-line ,on-hand, on-air, on –demand หรือรูปแบบอื่นๆตามความเหมาะสมกับสภาพความพร้อมของโรงเรียน ของครูผู้สอนและของนักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนมีคุณภาพเป็นไปตามหลักสูตรสถานศึกษา เติบโตตามศักยภาพของผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์ที่ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนที่โรงเรียนได้นั้น โรงเรียนจะต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับสภาพความพร้อมของโรงเรียน ครูผู้สอนและนักเรียน โดยยึดหลัก “โรงเรียนหยุดเรียนที่โรงเรียน แต่นักเรียนทุกคนต้องได้เรียนรู้ อย่างทั่วถึงเสมอภาค และเติบโตตามศักยภาพ”

การคิดวิเคราะห์เป็นทักษะที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากโลกในปัจจุบันมีการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสาร ที่หลากหลาย ทำให้ช่องทางการส่งข่าวสารไปยังผู้รับง่าย มากยิ่งขึ้น ดังนั้นบุคคลจึงต้องใช้การคิดเพื่อเลือกรับข่าวสาร ที่เป็นประโยชน์ เพราะการคิดวิเคราะห์จะช่วยในการ แยกแยะหาความสำคัญและสาระสำคัญของข่าวสารที่ได้ รับอย่างถูกต้อง แม่นยำ และเกิดประโยชน์อย่างสูงสุด (ไพฑูริย์ สีนลรัตน์, 2557, หน้า 6 - 7) การคิดวิเคราะห์ มีความสำคัญมากขึ้นทุกทีในสังคมไทยทั้งนี้เพราะสังคม ไทยได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมาก โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอันเนื่องมาจากเทคโนโลยี และการค้าขาย ทำให้สังคมไทยมีข้อเสนอแนะทางเลือกที่หลากหลายกับพฤติกรรมของแต่ละบุคคล คุณสมบัติของ บุคคลในสังคมไทยจึงจำเป็นต้องมีลักษณะของการคิดวิเคราะห์ แยกแยะ ความดีความงาม ความเหมาะสม ถูกต้อง ความเป็นประโยชน์และมีประโยชน์ให้มากยิ่งขึ้น โดยเหตุนี้การฝึกฝนนักเรียนให้รู้จักเข้าใจและสามารถปฏิบัติ ได้ในเรื่องของการคิดวิเคราะห์จึงจำเป็นอย่างยิ่ง การคิดวิเคราะห์เป็นทักษะการคิดขั้นสูงซึ่งเป็นความสามารถในการจำแนกองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ และ หาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น เพื่อค้นหาสาเหตุที่แท้จริงของสิ่งที่เกิดขึ้น ซึ่งทักษะการคิดวิเคราะห์มีความจำเป็นสำหรับผู้ที่กำลังศึกษาเป็นอย่างมาก



เนื่องจากทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นทักษะที่จะนำไปสู่การพัฒนาการคิดในศาสตร์ต่าง ๆ ที่นักเรียนจะได้เรียนในชั้นต่อไปด้วยความสำคัญดังกล่าวหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงได้กำหนดสมรรถนะสำคัญของนักเรียนให้มีความสามารถในการคิด ซึ่งหนึ่งในนั้น คือ การคิดวิเคราะห์ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการเรียนแบบผสมผสานเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่บูรณาการการเรียนออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายและการเรียนในห้องเรียนแบบดั้งเดิมที่มีการเรียนแบบเผชิญหน้าเข้าด้วยกัน โดยใช้สื่ออำนวยความสะดวกผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อ ช่องทางและเครื่องมือ ในบริบทของสภาพแวดล้อมในการเรียนออนไลน์ผ่านระบบเครือข่าย (online learning environment) เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน โดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์จากการเรียนออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายและการมีส่วนร่วมในการเรียนแบบดั้งเดิม ร่วมกับการผสมผสานทฤษฎีการสอน (mixing theories of learning) เข้าด้วยกัน โดยรวมเอาหลักการ แนวคิด วิธีการของทฤษฎีพฤติกรรมนิยม ทฤษฎีพุทธินิยม และทฤษฎีสร้างสรรค์นิยมโดยใช้ทฤษฎีการสอนที่หลากหลายเพื่อตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียมกัน ตามศักยภาพที่ตนเองมีอยู่ การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) การเรียนการสอนที่มีการวางแผนการจัดการกระบวนการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าที่ใช้วิธีการสอนที่หลากหลายผสมผสานกับการเรียนการสอนระบบออนไลน์ที่นำเทคโนโลยีเข้าใช้ให้ผู้เรียนเข้าถึงการเรียนรู้ได้รวดเร็วมากขึ้น (กุลธิดา พุ่งคาโน, 2564 , หน้า 32)

จากการที่ผู้วิจัยปฏิบัติการฝึกสอนให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต จำนวน 11 คน และได้ทำการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การบวก ลบ คูณ หารระคน นักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถวิเคราะห์โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ได้ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนส่วนใหญ่ยังไม่สามารถอธิบายแนวคิดและถ่ายทอดวิธีการคิดออกมาในรูปแบบของตัวแทนหรือสัญลักษณ์ที่จะใช้ในการแก้ปัญหา สาเหตุนี้จึงเป็นที่มาของการทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์เพื่อเป็นการช่วยเหลือให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ในการแก้โจทย์ปัญหาและส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ให้ดีขึ้น ที่สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาที่เน้นให้ผู้เรียนอ่านออก เขียนได้ และคิดเลขเป็น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชรเขต 1 จำนวน 11 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง

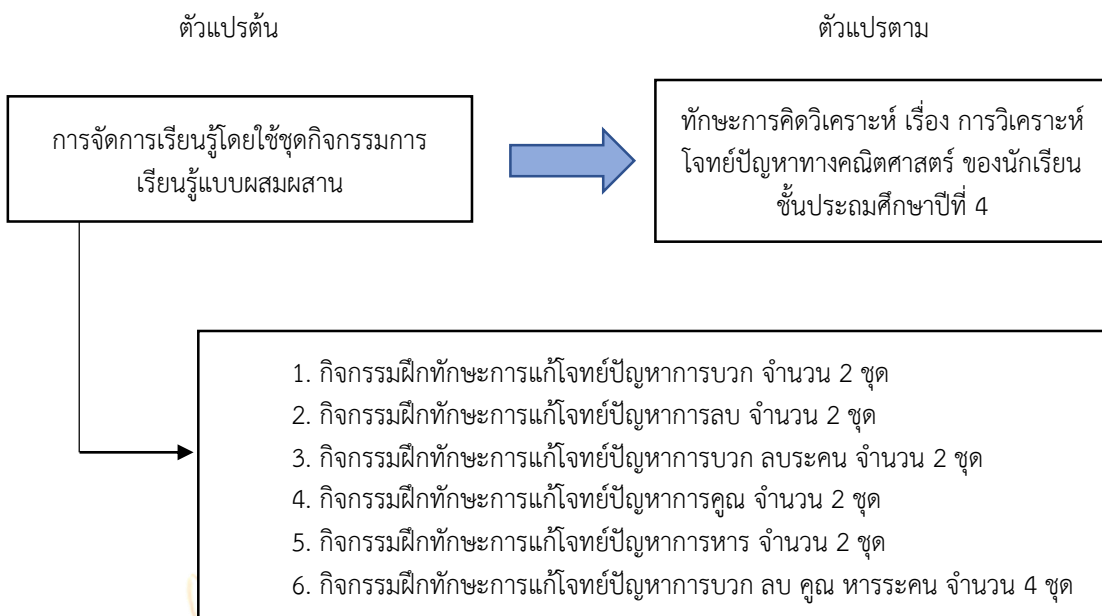
ตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

รูปแบบการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ใช้รูปแบบที่มีกลุ่มตัวอย่าง โดยทำการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยจึงเลือกแบบแผนการทดลองแบบ One-group, Pre-test, Post-test Design ซึ่งมีลักษณะการทดลองรายละเอียด ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลอง

การทดสอบก่อนใช้ ชุดกิจกรรมการทดลอง	เรียนด้วย ชุดกิจกรรมการทดลอง	การทดสอบหลังใช้ ชุดกิจกรรมการทดลอง
T ₁	X ₁	T ₂

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านสระสังข์ใต้ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 11 คน ซึ่งได้มาแบบเจาะจง (Purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 14 ชุด ได้แก่

- 1.1 กิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 1 เรื่อง การบวก
- 1.2 กิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 2 เรื่อง การบวก
- 1.3 กิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 3 เรื่อง การลบ
- 1.4 กิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 4 เรื่อง การลบ
- 1.5 กิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 5 เรื่อง การบวก ลบระคน
- 1.6 กิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 6 เรื่อง การบวก ลบระคน



- 1.7 กิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 7 เรื่อง การคูณ
- 1.8 กิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 8 เรื่อง การคูณ
- 1.9 กิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 9 เรื่อง การหาร
- 1.10 กิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 10 เรื่อง การหาร
- 1.11 กิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 11 เรื่อง การบวก ลบ คูณ หารระคน
- 1.12 กิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 12 เรื่อง การบวก ลบ คูณ หารระคน
- 1.13 กิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 13 เรื่อง การบวก ลบ คูณ หารระคน
- 1.14 กิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ 14 เรื่อง การบวก ลบ คูณ หารระคน

2. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการแก้โจทย์ปัญหา เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์
จำนวน 6 แผน เวลา 8 ชั่วโมง ประกอบด้วย

- แผนที่ 1 โจทย์ปัญหาการบวก เวลา 1 ชั่วโมง
- แผนที่ 2 โจทย์ปัญหาการลบ เวลา 1 ชั่วโมง
- แผนที่ 3 โจทย์ปัญหาการบวก ลบ ระคน เวลา 2 ชั่วโมง
- แผนที่ 4 โจทย์ปัญหาการคูณ เวลา 1 ชั่วโมง
- แผนที่ 5 โจทย์ปัญหาการหาร เวลา 1 ชั่วโมง
- แผนที่ 6 โจทย์ปัญหาการบวก ลบ คูณ หารระคน เวลา 2 ชั่วโมง

3. แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ จำนวน 1 ชุด

การหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต อำเภอเมือง จังหวัดกาฬงเพชร ปีการศึกษา 2564 จำนวน 11 คน ที่ผู้รายงานได้สร้างขึ้นมีลำดับชั้น ดังนี้

- 1.1 ศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) และกำหนดเนื้อหาสาระรายวิชาคณิตศาสตร์

1.3 จัดทำชุดกิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 14 ชุด

1.4 นำชุดกิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหา เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สร้างขึ้น พร้อมแบบประเมินชุดกิจกรรมฝึกทักษะ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อให้ข้อเสนอแนะในด้านเนื้อหา กิจกรรม ซึ่งคณะผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่

1) ดร.ยุธนา พันธุ์มี อาจารย์ประจำโปรแกรมการประถมศึกษา หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬงเพชร

2) นางนวนลนา หนองเอียน ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬงเพชร เขต 1

3) นางสันทนา กิวิพันธ์ ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬงเพชร เขต 1

1.5 ผลการหาค่าความสอดคล้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) พบว่า ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 ข้อ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 5

1.6 นำชุดกิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหามาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.7 นำชุดกิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหา มาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1 ทุกข้อ ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้



1.8 นำชุดกิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหา เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต ในปีการศึกษา 2564 ภาคเรียนที่ 1 จำนวน 11 คน

2. แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีการสร้าง และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลการศึกษา

2.2 กำหนดจุดประสงค์และเนื้อหา เพื่อสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ ให้ครอบคลุมเนื้อหาและสอดคล้องกับตัวชี้วัด

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นแบบทดสอบตามเนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ แล้วคัดเลือกแบบทดสอบที่มีความยากง่าย (p) มีค่าระหว่าง 0.25 – 0.75 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งจะได้ข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 30 ข้อ ได้แก่ ข้อที่ 1, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39 และข้อที่ 40

2.4 นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยใช้ชุดเดียวกับข้อที่ 1 เพื่อหาความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างแบบทดสอบกับตัวชี้วัด

2.5 นำแบบทดสอบที่ผ่านเกณฑ์ความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ เพื่อนำมาเป็นแบบทดสอบไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต จำนวน 11 คน

3. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการแก้โจทย์ปัญหา มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) และกำหนดเนื้อหาสาระรายวิชาคณิตศาสตร์

3.2 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ จำนวน 6 แผน เวลา 8 ชั่วโมง ประกอบด้วย

แผนที่ 1 โจทย์ปัญหาการบวก เวลา 1 ชั่วโมง

แผนที่ 2 โจทย์ปัญหาการลบ เวลา 1 ชั่วโมง

แผนที่ 3 โจทย์ปัญหาการ บวก ลบ ระคน เวลา 2 ชั่วโมง

แผนที่ 4 โจทย์ปัญหาการคูณ เวลา 1 ชั่วโมง

แผนที่ 5 โจทย์ปัญหาการหาร เวลา 1 ชั่วโมง

แผนที่ 6 โจทย์ปัญหาการบวก ลบ คูณ หารระคน เวลา 2 ชั่วโมง

3.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของจุดประสงค์กับเนื้อหา (IOC) โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดียวกับข้อ 1 ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และปรับปรุงตามคำแนะนำ

3.4 นำผลมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของจุดประสงค์กับเนื้อหา (IOC) จำนวน 10 ข้อ พบว่า มีค่า IOC เท่ากับ 1 ทุกข้อ

3.5 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้สมบูรณ์และพร้อมที่จะนำไปใช้จริงต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ทำการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ทางคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต

2. ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ จำนวน 8 ชั่วโมง โดยสอนครั้งละ 1 ชั่วโมง จำนวน 8 ครั้ง



3. ทำการทดสอบหลังเรียน เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยใช้แบบทดสอบ
ชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน

4. นำข้อมูลมาวิเคราะห์ แปลผล สรุปและอภิปรายผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหา โดยวิเคราะห์ตามสูตร E_1/E_2 ให้
ได้ประสิทธิภาพเกณฑ์ 80/80

80 ตัวแรก (E_1) หมายถึง ค่าเฉลี่ยร้อยละ 80 ของคะแนนที่นักเรียนทำได้จากแบบฝึกหัดระหว่าง
การใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหา

80 ตัวหลัง (E_2) หมายถึง ค่าเฉลี่ยร้อยละ 80 ของคะแนนที่นักเรียนทำได้จากแบบทดสอบหลัง
การใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหา

2. เปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหา
โดยวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยจากแบบทดสอบ ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าสถิติ t-test

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิด
วิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

ตารางที่ 2 ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 11 ที่มีประสิทธิภาพตาม
เกณฑ์ 80/80

การประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละของ คะแนนเฉลี่ย
คะแนนเก็บระหว่างเรียน (E_1)	770	641	58.27	83.25
คะแนนแบบทดสอบหลังเรียน (E_2)	330	268	24.36	81.21

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ระหว่างใช้และ
ภายหลังการใช้ (E_1/E_2) มีประสิทธิภาพ 83.25/81.21 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ชุด
กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ
ผสมผสาน

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. _D	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	15.82	3.74				
หลังเรียน	24.36	3.64	8.36	2.87	11.14	0.0000

จากตารางที่ 2 พบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต
อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร มีค่าคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 15.82 คะแนน
และ 24.36 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนพบว่า คะแนน
สอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



อภิปรายผลการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ 2 ประเด็น ดังนี้

1. ผลการศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากผลการวิจัยพบว่า พบว่า ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 83.25/81.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ สนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น มีคามกระตือรือร้นในการเรียนและปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำแนะนำ ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ดีขึ้น ทั้งนี้ อาจเป็นผลเนื่องมาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สร้างขึ้น ผู้วิจัยได้สร้างตามกระบวนการและขั้นตอนต่าง ๆ ในการสร้างอย่างเป็นระบบ และมีการวิเคราะห์ปัญหา ศึกษารายละเอียดของหลักสูตร ดำเนินการเลือกเนื้อหาที่เหมาะสม ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อสอบที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา ทำให้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สาวิตรี พิทธิกุล (2558 , บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องการออกแบบการเรียนรู้แบบออนไลน์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี โปรแกรมวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา พบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม มีค่าเท่ากับ 88.54/88.37

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเท่ากับ 15.82 คะแนน และ 24.36 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนได้ฝึกฝนการทำแบบฝึกหัดที่หลากหลายรูปแบบของชุดกิจกรรมกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนและเกิดการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียน โดยที่นักเรียนได้ดำเนินกิจกรรมด้วยตนเอง คือ นักเรียนสามารถทดสอบความรู้พื้นฐานของตนเองดูก่อนว่ามีความสามารถมากน้อยเพียงใด หลังจากนั้นจึงเริ่มต้นในสิ่งที่ยังไม่รู้ เมื่อเรียนจบแล้วนักเรียนสามารถทดสอบความรู้ความเข้าใจของตนเองได้ อีกทั้งยังสามารถปรึกษาครูผู้สอนหรือผู้ปกครองในช่วงที่มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ on-hand จึงทำให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ น้ำอ้อย สุนาโท ศิริรัตน์ เพ็ชรแสงศรี และภดุงชัย ภูพัฒน์ (2559, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาค้นคว้าไปใช้

1.1 ควรศึกษารายละเอียดจากคำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน และปฏิบัติตามกิจกรรมตามขั้นตอนที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้

1.2 ด้านเนื้อหา ควรจัดให้มีภาพประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหามากขึ้น มีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป เพื่อจูงใจให้ผู้เรียนมีความสนใจในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้นคว้าต่อไป

2.1 ควรมีการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์เรื่องอื่น ๆ เช่น ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหา เป็นต้น

2.2 ควรมีการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในสาระอ่าน ๆ เช่น สาระการวัดและเรขาคณิต สาระสถิติและความน่าจะเป็น เป็นต้น



2.3 ควรมีการเปรียบเทียบนำชุดการสอนที่พัฒนาขึ้นไปเปรียบเทียบกับวิธีการสอนอื่น ๆ ในเนื้อหาเดียวกันและชั้นเดียวกัน เพื่อจะได้เป็นการส่งเสริมและหาแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **ตัวชี้วัดและหลักสูตรแกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- กุลธิดา พุ่งคาโน. (2564, มกราคม-มิถุนายน). การเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended Learning ในวิถี New Normal Blended Learning in a New Normal. **วารสารครุศาสตร์**, 15(1), 29-43.
- น้ำอ้อย สุนาโท, ศิริรัตน์ เพ็ชรแสงศรี และภคอุทัย ภูพัฒน์. (2559, มกราคม - เมษายน). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. **วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม**, 15(1), 83-89.
- สาวิตรี พิทธิกุล. (2558). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เรื่องการออกแบบการเรียนรู้แบบออนไลน์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โปรแกรมวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา. **รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 3 (ฉบับที่ 1) (น.1-9)**.
กำแพงเพชร : มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2557). **คิตวิเคราะห์ สอนและสร้างได้อย่างไร**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- Kerres, M. & De Witt, C. (2003, October). A Didactical Framework for the Design of Blended Learning Arrangements. **Journal of Educational Media**, 28(2-3), 101-113.



การพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิคส์สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

Developing English Pronunciation Skills of Prathom Suksa 4 Students through Jolly Phonics Exercises

ธัญพิมล พันธุ์เพ็ง¹ ขวัญตา ภูมิใหญ่² และศิวัณณ์ ไสโต³

Thanpimon Panpeng¹, Kwanta Phumyai², and Siwaporn Saito³

¹นักศึกษาระดับปีที่ 5 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

²ครูพี่เลี้ยง โรงเรียนบ้านปากน้ำ

³อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิคส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะจอลลี โฟนิคส์เพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อศึกษาความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิคส์ เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิคส์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปากน้ำ ตำบลนาป่า อำเภอเมืองเพชรบูรณ์ จังหวัดเพชรบูรณ์ ปีการศึกษา 2564 จำนวน 8 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิคส์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 โดยค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) = 77.14 และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) = 78.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) ความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิคส์ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลของระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะแบบจอลลี โฟนิคส์ พบว่านักเรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.21, S.D. = 0.84)

คำสำคัญ: แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิคส์ / การออกเสียงภาษาอังกฤษ

Abstract

The research aims to develop Jolly Phonics exercises for Prathom Suksa 4 students. The objectives were 1) to develop the Jolly Phonics exercises to meet the efficiency criterion of E1/E2 at 75/75, which compared the percentage of formative assessment scores with the summative assessment scores; 2) to investigate students' ability in pronunciation after being exposed to the Jolly Phonics exercises compared to the criterion of 75; 3) to study students' satisfaction towards the pronunciation exercises. The research instruments were: 1) Jolly Phonics exercises for Prathom Suksa 4 students, 2) a post-test, and 3) a set of questionnaires to survey students' satisfaction towards the quality of the pronunciation exercises. The sample was 8 students in an elementary school at Ban Paknam School in Phetchabun Province. The researcher applied cluster random sampling in this study. The mean, standard deviation, and percentage were used to analyze the data. The research findings were as follows: 1) the developed exercises were proved to be efficient at E1= 77.14/E2= 78.75, which was higher than the established criterion of 75/75; 2) the ability in



pronunciation of the students was higher than the criterion of 75 with statistical significance at .05 level; 3) the students' satisfaction towards the quality of the pronunciation exercises was at a high level ($\bar{X}$ = 4.21, S.D. = 0.84).

Keywords: Jolly Phonics exercises / English pronunciation

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่โลกเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ขึ้นอย่างรวดเร็ว มีการเปลี่ยนแปลงด้าน เศรษฐกิจ สังคม การปกครอง การคมนาคม การปฏิรูประบบประเทศต่าง ๆ การรับ-ส่งข้อมูลที่มีความกระชับและ รวดเร็ว เนื่องจากการพัฒนาการใช้สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีอย่างกว้างขวาง ปรับปรุงความก้าวหน้าในด้านต่าง ๆ ซึ่ง เป็นผลดีอย่างหนึ่งที่แต่ละประเทศจะนำตนเข้าไปสู่ความมั่งคั่งได้อย่างมีอิสระ และส่งเสริมปัจจัยต่อการดำรงชีวิตของ ประชากรในประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งสิ่งที่สำคัญอย่างมาก ก็คือ การศึกษา ที่แต่ละประเทศต่างให้ ความสำคัญและแสดงความสนใจ เพื่อที่จะพัฒนาบุคลากรภายในประเทศของตนเองได้มีความรู้ สร้างประสบการณ์ เรียนรู้ ค้นคว้าหาสิ่งที่แปลกใหม่ให้ความเจริญก้าวหน้า สามารถที่จะแข่งขันกับประเทศอื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น สิ่งที่จะช่วยให้บุคลากรภายในประเทศมีความเท่าทันต่อการรับส่งข้อมูล การเรียนรู้ในเรื่องราวใหม่ๆ จาก ต่างประเทศนั้น ภาษาก็เป็นเรื่องที่สำคัญอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้คนสร้างปฏิสัมพันธ์กันอย่างเข้าใจ และเข้าถึงข้อมูล ข่าวสารได้อย่างลึกซึ้ง เพราะฉะนั้นในแต่ละประเทศก็จะปลูกฝังให้นักเรียนตั้งแต่เด็กเล็กหรือชั้นอนุบาล เริ่มที่จะ เรียนภาษาอังกฤษ เนื่องจากความสำคัญของภาษาอังกฤษดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น นอกจากนั้น ภาษาอังกฤษถือเป็น ภาษาที่ผู้คนส่วนมากใช้ในการสื่อสารกัน ทั้งในด้านการดำเนินชีวิต การขนส่ง แลกเปลี่ยนข้อมูล และการใช้ ภาษาอังกฤษในการค้นหาข้อมูล ประเทศต่างๆ รวมถึงประเทศไทยจึงให้ความสำคัญกับการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อที่จะช่วยให้นักเรียนสามารถที่จะติดต่อสื่อสาร เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลกับชาวต่างชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในการเรียนภาษาอังกฤษ ทักษะการอ่านออกเสียง ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ อย่างไรก็ดีตาม ในการจัดการเรียนการสอนอ่านภาษาอังกฤษมีปัญหาที่พบได้บ่อยครั้งก็คือ การออกเสียงที่ถูกต้องตาม เจ้าของภาษา โดยเฉพาะเสียงภาษาอังกฤษบางเสียงที่เป็นปัญหาในการออกเสียงสำหรับคนไทย นอกจากนั้น ปัญหา อีกประการหนึ่งที่พบบ่อยก็คือ แม้ผู้เรียนจะมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับการออกเสียงตามทฤษฎีแต่ในทางปฏิบัติ ผู้เรียนก็อาจจะยังไม่สามารถจำแนกหรือออกเสียงได้อย่างถูกต้อง (ปริยา โนนแก้ว และประนุฑ สุขศรี, 2548) และ ผู้เรียนมักเริ่มต้นด้วยการจดจำคำศัพท์เป็นคำ ๆ ทำให้เมื่อเจอคำใหม่ ๆ นักเรียนไม่สามารถอ่านได้ เนื่องจากขาด หลักการในการอ่านออกเสียงที่ถูกต้อง ปัญหาอื่นๆ ที่พบในการสอนอ่านทั้งในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และ อุดมศึกษานั้น ยังคงอยู่ในระดับที่ต้องปรับปรุงแก้ไข ด้วยเหตุผล 3 ประการที่สำคัญ ได้แก่ 1) สื่อการเรียนการสอน และหนังสือประกอบการเรียนรู้ ที่นำมาใช้ไม่มีความสอดคล้อง และเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ใน ชีวิตประจำวันที่นักเรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้ได้จริง 2) นักเรียนได้รับการเรียนแบบการอ่านโดย การแปลคำศัพท์ทุกคำในการอ่านภาษาอังกฤษ เป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าเป็นเรื่องที่ยากในการอ่าน และ 3) ครูผู้สอนมักที่จะสอนด้วยการใช้ภาษาไทยในคาบเรียนภาษาอังกฤษ จึงทำให้นักเรียนเคยชินกับการใช้ภาษาแม่ มากกว่าการใช้ภาษาอังกฤษ (Chandavimol, 1998)

จากปัญหาด้านการอ่านดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น แนวทางหนึ่งที่น่าสนใจเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่าน ออกเสียงและสะกดคำภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องชัดเจน คือ การใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ ซึ่งวิธีการเรียนการสอน แบบโฟนิกส์นี้ คือ รูปแบบการเรียนภาษาโดยการเรียนรู้ความสัมพันธ์ของตัวอักษรและเสียงของตัวอักษรซึ่งมีหน่วย เสียงที่สัมพันธ์กัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำวิธีการสอนอ่านโดยใช้วิธีการสอนการออกเสียงแบบจอลลี่ โฟนิคส์ (Jolly Phonics) ซึ่งคิดค้นโดยซู ลอยด์ ซู ลอยด์และชาร์รา เวิร์นแฮม (Wernham & Lloyd, 2010) ซึ่งเป็นหลักสูตร การสอนอย่างหนึ่งที่ส่งเสริมทักษะการอ่านและทักษะการเขียน มาปรับใช้ในการวางรูปแบบการสอนอย่างเป็นระบบ เพื่อช่วยแก้ปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียน วิธีการสอนแบบนี้เป็นการเลียนเสียงของตัวอักษร ภาษาอังกฤษผ่านประสาทสัมผัสการรับรู้ในหลากหลายรูปแบบอย่างสนุกสนาน จึงเป็นวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนที่มีการ เรียนรู้ที่ต่างกันเข้าใจง่ายขึ้น ทั้งยังเป็นการเพิ่มความมั่นใจให้กับนักเรียนอีกด้วย

จากงานวิจัยหลายๆ งานวิจัยที่ได้นำเอาวิธีการสอนแบบโฟนิกส์มาใช้ในการออกเสียงภาษาอังกฤษพบว่า วิธีการสอนแบบนี้เป็นวิธีที่ช่วยพัฒนาทักษะการออกเสียงได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น งานวิจัยของกฤติมา จรรยาเพศ



และวีระกาญจน์ กนกมเลศ ซึ่งได้ศึกษาผลการใช้วิธีสอนโฟนิกส์เพื่อเสริมสร้างการออกเสียงคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากผลการศึกษาพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้การสอนแบบจอลลี่ โฟนิกส์มีผลคะแนนสอบหลังเรียนสูงขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนสอบก่อนเรียน (กฤติมา จรรยาเพศ และวีระกาญจน์ กนกมเลศ, 2562) สอดคล้องกับ วรกานต์ โสคะโน, กนกกาญจน์ กิตติชาติเขาวลิต และพนาน้อย รอดชู (2563) ซึ่งได้ศึกษาผลของการใช้แบบฝึกทักษะโฟนิกส์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งจากการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังใช้แบบฝึกทักษะโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพิ่มขึ้นกว่าก่อนเรียน ดังนั้นการสอนโดยใช้วิธีแบบจอลลี่ โฟนิกส์ สามารถสร้างกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวอักษร รูปแบบการสะกดคำ การออกเสียง การเรียนรู้คำศัพท์ และพัฒนาการทางภาษาที่ดีขึ้นได้ (วรกานต์ โสคะโนและคณะ, 2563)

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาแบบฝึกทักษะจอลลี่ โฟนิกส์เพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปากน้ำ ตำบลนาป่า อำเภอมืองเพชรบูรณ์ จังหวัดเพชรบูรณ์ ทั้งนี้เพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาเด็กอ่านและสะกดคำภาษาอังกฤษไม่ได้ และเพื่อให้ นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะจอลลี่ โฟนิกส์ เพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนโดยใช้ชุดฝึกทักษะจอลลี่ โฟนิกส์ เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะจอลลี่ โฟนิกส์

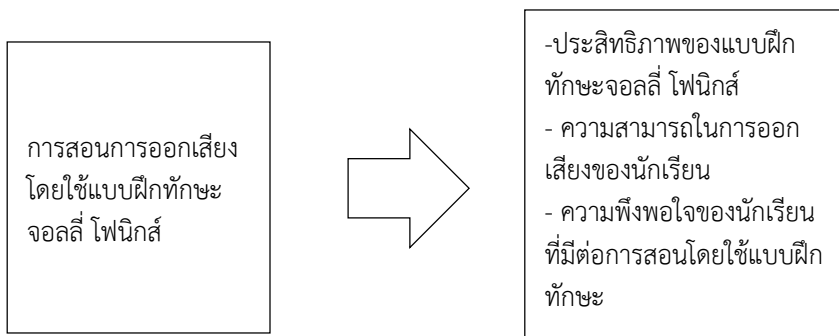
ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีขอบเขตการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปากน้ำ ตำบลนาป่า อำเภอมืองเพชรบูรณ์ จังหวัดเพชรบูรณ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปากน้ำ ตำบลนาป่า อำเภอมืองเพชรบูรณ์ จังหวัดเพชรบูรณ์ จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling)
2. ขอบเขตด้านเนื้อหา
ผู้วิจัยได้จัดทำชุดฝึกทักษะจอลลี่ โฟนิกส์ และแผนการจัดการเรียนรู้ โดยแบ่งเป็นเนื้อหาทั้งสิ้นจำนวน 7 หน่วย
3. ขอบเขตด้านตัวแปร
ตัวแปรต้น ได้แก่ การสอนออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดฝึกทักษะจอลลี่ โฟนิกส์
ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้ชุดฝึกทักษะจอลลี่ โฟนิกส์
4. ขอบเขตด้านระยะเวลา
ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง เป็นเวลา 7 สัปดาห์รวมทั้งสิ้นจำนวน 21 ชั่วโมง



กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปากน้ำ ตำบลนาป่า อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปากน้ำ ตำบลนาป่า อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มี 4 ชนิด ได้แก่ แบบฝึกทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษแบบจอลลี โฟนิกส์ (Jolly Phonics) แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินการออกเสียงภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการการใช้แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิกส์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยมีขั้นตอนดังนี้

1. **ขั้นเตรียมการ** ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยการสอนแบบจอลลี โฟนิกส์ จากนั้นนำมาออกแบบแบบฝึกทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ จัดทำแผนการเรียนรู้ แบบประเมินการออกเสียงภาษาอังกฤษ แบบประเมินความพึงพอใจ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นที่ปรึกษาในงานวิจัย อาจารย์ประจำสาขา และครูที่เลี้ยงในโรงเรียนช่วยประเมินคุณภาพของเครื่องมือในด้านต่างๆ จากนั้นได้นำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป ซึ่งกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปากน้ำ ตำบลนาป่า อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 8 คน

2. **ขั้นทดลองใช้แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิกส์** ผู้วิจัยเริ่มการทดลอง โดยสอนด้วยการใช้เพลงโฟนิกส์ พร้อมทั้งทำประกอบเพื่อที่จะช่วยให้นักเรียนจดจำเสียงทั้งหมดของภาษาอังกฤษได้ จากนั้นจะสอนหมวดหมู่ที่ 1 จนถึงหมวดหมู่ที่ 7 โดยใช้เวลาในการสอนทั้งหมด 21 ชั่วโมง ซึ่งการสอนหลักๆ มีดังนี้

1. ขั้น warm up ผู้วิจัยมีกิจกรรมเตรียมความพร้อม โดยการเปิดเพลงโฟนิกส์ หรือ กิจกรรมสร้างสรรค์ที่สนุกสนาน
2. ขั้น presentation ผู้วิจัยสอนการออกเสียงพร้อมทั้งประกอบท่าทาง และการประสมคำในการออกเสียง
3. ขั้น practice ผู้วิจัยให้ฝึกเขียนตัวอักษร และฝึกออกเสียงของคำศัพท์
4. ขั้น production ผู้วิจัยให้นักเรียนอ่านคำศัพท์ โดยใช้แก้วในขณะออกเสียง เพื่อที่จะเพิ่มสมาธิในการจดจำการเรียนรู้มากขึ้น



5. ขั้น wrap up ผู้วิจัยให้นักเรียนทบทวนการออกเสียงพร้อมกันอีกครั้ง และมีการสอบออกเสียงภาษาอังกฤษ หลังจากเรียนของแต่ละบทเสร็จเรียบร้อยแล้ว

3. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล หลังจากที่ได้ทดลองใช้แบบฝึกทักษะจอลล์ โพนิกส์เสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยจะนำผลคะแนนการทดสอบท้ายบทเรียนมาคิดคำนวณหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ และศึกษาความสามารถในการออกเสียงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ชุดฝึกทักษะจอลล์ โพนิกส์ ที่ใช้ในการพัฒนาทักษะการออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 77.14/78.75 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

2. ระดับความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะจอลล์ โพนิกส์ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้ชุดฝึกทักษะจอลล์ โพนิกส์ ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 (S.D. = 0.84)

1. การหาประสิทธิภาพของคุณภาพของชุดฝึกทักษะจอลล์ โพนิกส์ โดยเทียบกับเกณฑ์ 75/75 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของหลักสูตรฝึกอบรมการสอนอ่านโดยใช้วิธีการสอนแบบโพนิกส์

ชุดฝึกทักษะ	จำนวน นักเรียน	คะแนนเต็ม (คะแนน)	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	E1/E2
คะแนนกระบวนการ	8	70	432	7.71	77.14	77.14/78.75
คะแนนผลลัพธ์	8	20	126	15.75	78.75	

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการที่ได้จากคะแนนในการทำกิจกรรมหลังการใช้แบบฝึกทักษะในแต่ละเรื่องมีค่าเฉลี่ย 7.71 คิดเป็นร้อยละ 77.14 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ที่ได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบหลังจากอบรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.75 คิดเป็นร้อยละ 78.75 แสดงว่าหลักสูตรฝึกอบรมที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.14/78.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนด

2. ระดับความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียน เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ระดับความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนเมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	% of Mean	t	Sig(1-tailed)
หลังเรียน	8	20	15.75	0.89	78.75	2.39*	0.0240

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะจอลล์ โพนิกส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.75 คิดเป็นร้อยละ 78.75 เมื่อเปรียบเทียบกับระหว่างเกณฑ์และคะแนนหลังเรียนของนักเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังจากใช้แบบฝึกทักษะจอลล์ โพนิกส์ ปรากฏดังตารางที่ 3



ตารางที่ 3 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังจากใช้แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิส

ความพึงพอใจ	n	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิส มีข้อแนะนำในการปฏิบัติกิจกรรมที่ชัดเจน เข้าใจง่าย	8	4.23	0.87	มาก
2. เนื้อหาที่กำหนดในแบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิสมีความเหมาะสม	8	4.22	0.74	มาก
3. เวลาที่ใช้ในการปฏิบัติเพียงพอและเหมาะสม	8	4.20	0.79	มาก
4. แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิสมีความน่าสนใจและมีรูปแบบที่หลากหลาย	8	4.27	0.8	มาก
5. แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิสทำหยาความสามารถของนักเรียน	8	4.18	0.83	มาก
6. แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิสช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการออกเสียงคำศัพท์	8	4.36	0.74	มาก
7. แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิสทำให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าของตนเอง	8	3.96	0.92	มาก
8. นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้นจากการใช้แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิส	8	4.13	1.03	มาก
9. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน	8	4.18	0.89	มาก
10. การเรียนวิธีนี้ช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ	8	4.38	0.75	มาก
เฉลี่ยรวม		4.21	0.84	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิส มีความพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.84) โดยรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ข้อ 10 การเรียนวิธีนี้ช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.75) รองลงมาคือ ข้อ 6 แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิสช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการออกเสียงคำศัพท์ ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.74) โดยรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ข้อ 7 แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิสทำให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าของตนเอง ($\bar{X} = 3.96$, S.D. = 0.92)

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะความสามารถด้านการออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิส สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประเด็นในการอภิปรายผลดังนี้

1. แบบฝึกทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยการสอนแบบจอลลี โฟนิสสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ จึงได้รับบทเรียนที่มีคุณภาพในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับสุนันทา สุนทรประเสริฐ (2543, หน้า 73) ที่มีแนวคิดว่าการเรียนการสอนที่ดีต้องคำนึงถึงหลักจิตวิทยาการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นวัย วุฒิภาวะ ความต้องการ ความสนใจ และหลักการสอนต่าง ๆ เช่น การเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก การมีภาพประกอบเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน สิ่งเหล่านี้สามารถส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมให้นักเรียนมีความเข้าใจ มีความกล้าแสดงออก กล้าที่จะออกเสียงภาษาอังกฤษ มีความมั่นใจในการเรียนภาษา และที่สำคัญให้นักเรียนได้มีการทำงานร่วมกับผู้อื่น อีกทั้งยังช่วยในเรื่องของเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ เพื่อที่จะเขียนได้อย่างถูกต้อง และมีความคล่องแคล่วในการเขียนมากยิ่งขึ้น

2. ผลการศึกษาความสามารถการออกเสียงภาษาอังกฤษแบบจอลลี โฟนิส สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังจากเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะจอลลี โฟนิส มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่ตั้งไว้ ซึ่งอาจเป็นผลมาจากการที่นักเรียนพยายามฟังเสียงของตัวอักษร และนำมาผสมคำของคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามบทเรียนที่ผู้วิจัยได้จัดทำไว้ อีกทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งมีการใช้เพลงและท่าทางประกอบการออกเสียงทำให้



ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน ไม่เครียด ส่งผลให้จดจำตัวอักษร เสียง และนำมาประสมเสียงได้ดีขึ้น ผู้วิจัยเชื่อว่านักเรียนสามารถที่จะอ่านออกเสียงคำศัพท์ ประโยคภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น หากนักเรียนได้พัฒนาการออกเสียงดังกล่าวนี้อย่างสม่ำเสมอและฝึกฝนทักษะอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับงานวิจัยของของกฤติมา จรรยาเพศ และวีระกาญจน์ กนกมเกลศ (2562) ที่กล่าวว่า การสอนด้วยวิธีโฟนิกส์ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้วิธีการออกเสียงภาษาอังกฤษได้ถูกต้องสามารถทำให้ผู้เรียนที่มีปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษ สามารถออกเสียงภาษาอังกฤษได้ถูกต้องชัดเจนขึ้น แยกแยะหน่วยเสียงของภาษาอังกฤษเป็นมากขึ้น เพราะผู้เรียนได้รับการฝึกฝนที่เน้นการออกเสียง ให้เกิดความคล่องแคล่วในรูปของคำจึงสามารถลดปัญหาของการออกเสียงของตัวเองที่ผ่านมาได้ นอกจากนี้ผู้เรียนได้รับวิธีสอนที่เหมาะสมโดยวิธีสอนโฟนิกส์ที่ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความตระหนักในการได้ยิน รับรู้ และแยกแยะหน่วยเสียง (Phonemic Awareness) สามารถเชื่อมโยงระหว่างตัวอักษรหน่วยเสียง (Letters-sound Correspondence) ซึ่งเป็นความรู้ที่เป็นพื้นฐานนำไปสู่การถอดรหัสของสัญลักษณ์ ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการออกเสียงคำศัพท์นั้นได้ เนื่องจากวิธีสอนโฟนิกส์มีหลักที่เน้นถึงความสัมพันธ์ของเสียง และตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ของเสียง ซึ่งมีหน่วยเสียงย่อยต่างๆกัน เมื่อผู้เรียนได้รับการสอนด้วยวิธีสอนโฟนิกส์ ทำให้ได้รับการเรียนรู้การออกเสียงพยัญชนะ สระ และการลงเน้นเสียงของคำที่ถูกต้อง จึงช่วยให้ผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ต่างๆ ได้ง่ายขึ้น (กฤติมา จรรยาเพศ และวีระกาญจน์ กนกมเกลศ, 2562, หน้า 230) นอกจากนั้นการเรียนการสอนการออกเสียงแบบจอลส์ โฟนิิกส์ ทำให้ผู้เรียนจะเกิดการจดจำคำศัพท์แต่ละคำผ่านทางเสียงไม่ใช่ผ่านตัวอักษร ที่นักเรียนมองเห็นเมื่อนักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ นักเรียนก็จะสามารถบอกความหมายคำศัพท์จากเสียงดังกล่าวได้ (ณัฐพล สุริยมณฑลและคนอื่นๆ, 2561)

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน ด้วยการสอนแบบจอลส์ โฟนิิกส์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้จัดขึ้นไว้ 5 ระดับ เพื่อที่จะให้นักเรียนสะท้อนความคิดเห็นและความรู้สึกที่มีต่อการเรียนทั้ง 7 บทเรียนและทำกิจกรรมต่าง ๆ สำหรับการออกเสียงภาษาอังกฤษแบบจอลส์ โฟนิิกส์ ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในชั้นเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของสุชาติ อินมี (2556, บทคัดย่อ) ซึ่งได้ศึกษาการพัฒนาการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อโฟนิกส์โปสเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อโฟนิกส์โปสเตอร์อยู่ในระดับมาก นอกจากนั้นสาเหตุที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากต่อการใช้แบบฝึกทักษะจอลส์ โฟนิิกส์อาจเนื่องจากเห็นว่าวิธีการสอนเช่นนี้ช่วยให้ตนเองเกิดทักษะในการอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง สามารถเชื่อมโยงตัวอักษรกับการออกเสียง สามารถนำมาประสมเสียงในระดับคำ และสามารถเพิ่มทักษะการอ่านไปจนถึงระดับประโยคได้ (ศิริภรณ์ ไสโต, 2564)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูควรจัดบรรยากาศที่ดี และเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ เพราะบรรยากาศในชั้นเรียนเป็นสิ่งสำคัญต่อนักเรียนระดับเล็ก เพราะนักเรียนจะมีความสนใจมากขึ้น เมื่อการจัดการเรียนการสอนที่สนุกสนานผ่อนคลายมากขึ้น
2. การสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ ต้องมีการศึกษาเนื้อหาให้ถูกต้องตามหลักทฤษฎี และควรให้ความสำคัญในเรื่องของ เสียง เพราะถ้าครูออกเสียงผิด นักเรียนก็จะออกเสียงผิดตามไปด้วย
3. ครูควรกำหนดบริบทของการออกเสียงภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนเรียนการออกเสียงที่เริ่มเรียนในส่วนของเนื้อหาและสิ่งต่างๆ เรื่องราวต่างๆ อยู่ในช่วงที่นักเรียนกำลังศึกษา พัฒนาการกระบวนการคิดจึงจัดการเรียนการสอนอย่างจำกัด โดยนักเรียนสามารถที่จะเชื่อมโยงภาษาอังกฤษกับความรู้เดิมที่พวกเขามีอยู่แล้ว
4. การวิจัยเป็นงานวิจัยเชิงทดลอง นักเรียนควรได้รับการจัดการเรียนภาษาอังกฤษที่เน้นให้มีการฝึกฝนทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การเคลื่อนไหวร่างกาย การออกเสียงที่สนุกสนานอย่างเต็มความสามารถ และเหมาะสมกับช่วงชั้นที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่
5. ส่งเสริมและให้ความสำคัญกับเรื่องของการออกเสียงให้ถูกต้องตามหลักเพิ่มมากขึ้นเพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจ สามารถซึมซับเนื้อหาและการเรียนรู้การเลียนแบบเสียงได้ไวมากขึ้น



ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้ที่ให้ความสนใจกับการศึกษาค้นคว้าในเรื่องการออกเสียงภาษาอังกฤษลักษณะนี้ควรทำการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลในแบบระยะยาว เพื่อให้นักเรียนมีเวลาในการพัฒนาทักษะนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ควรที่จะทำการศึกษาในรูปแบบบูรณาการกับวิธีการสอนต่างๆ หรือใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อดิจิทัล เพื่อลดข้อผิดพลาดในกระบวนการสอน โดยเฉพาะปัญหาของการออกเสียงจากผู้สอนที่ไม่ใช่เจ้าของภาษา
3. ควรศึกษาเพิ่มเติมในส่วนของปัจจัยต่าง ๆ เพื่อที่จะสนับสนุนให้มีความสำเร็จของการออกเสียงภาษาอังกฤษแบบจอลี โฟนิคส์ให้มีประสิทธิภาพสูงยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กฤติมา จรรยาเพศ และวีระกาญจน์ กนกกมลเสศ. (2562, มกราคม-มิถุนายน). การใช้วิธีสอนโฟนิกส์เพื่อเสริมสร้างการออกเสียงคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. **วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น**, 16(1), 211-217.
- ณัฐพล สรียมณฑล, นิธิดา อติภัทรนันท์ และนันทยา แสงสิน. (2561). การสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการออกเสียงและความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. **วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม**, 8(2), 117-124.
- ปรียา โนแก้ว และประนุท สุขศรี. (2548). รายงานการวิจัย เรื่อง **ข้อมูลพื้นฐานการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในภาคเหนือ** (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- วรกานต์ ไสคะโน, กนกกาญจน์ กิตติชาติเชาวลิต และพนาน้อย รอดชู. (2563). ผลของการใช้แบบฝึกทักษะโฟนิกส์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. **วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม**, 7(9), 236-249.
- ศิวภรณ์ ไสโต. (2564). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์สำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษา. **รายงานสืบเนื่องการประชุมทางวิชาการระดับชาติครูศาสตร์ศึกษา ครั้งที่ 3** (น. 898-908). เพชรบูรณ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- สุชาดา อินมี (2556, กันยายน-ธันวาคม). การพัฒนาการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อโฟนิกส์โปสเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. **วารสารวิชาการ Veridian E-Journal**, 6(3), 141-152.
- สุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2543). **การสร้างแบบฝึก**. ชัยนาท: ชมรมพัฒนาความรู้ด้านระเบียบกฎหมาย.
- Chandavimol, M. (1998). Reading comprehension: An active engagement or a passive experience. **PASAA**, 28, 31-42.
- Wernham, S., & Lloyd, S. (2010). **Phonics teacher's book (Jolly phonics)**. Printed in China.



การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน จังหวัดกำแพงเพชร
English-Speaking Skill Development by Using Game-Based Learning
for Grade 3 Students at Ban Bo Sam Saen School, Kamphaeng Phet Province

ปิยาภรณ์ พรหมประสิทธิ์¹ ชลิต ศรีภูมิ¹ และฉิรวาท ไพรมหานิช²
Piyaporn Promprasit¹, Chalit Sripumma¹ and Thirawit Praimahaniyom²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์ที่ปรึกษา สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 22 คน ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน จังหวัดกำแพงเพชร โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยสถิติ t-test (Dependent Samples) ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน มีคะแนนเท่ากับ 10.95 คะแนน และ 16.59 คะแนน ซึ่งคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ / เกมเพื่อการเรียนรู้

Abstract

This study aimed; 1) to investigate the achievement of English-Speaking skill by using Game-based learning, and 2) to explore students' satisfaction toward English-Speaking skill by using Game-based learning. The sample group consisted of 22 students in grade 3 who has enrolled in Basic English subject in the 2nd semester of the 2021 academic year, at Ban Bo Sam Saen School, Kamphaeng Phet province by purposive sampling. The research tools were: 1) the lesson plan for of English-Speaking skill by using Game-based learning, 2) an achievement test in of English-Speaking skill by using Game-based learning, 3) students' satisfaction form. The data were analyzed by using Percentage, Mean ($\bar{X}$), Standard Deviation (S.D.), and T-test (dependent sample). The findings were as follows: 1) the effectiveness of English-Speaking skill by using Game-based learning showed that pre-test and post-test were 10.95 scores, and 16.59 scores, and the score from the post-test was higher than the pre-test at the level of significance .05, and 2) in overall, students' satisfaction towards English-Speaking skill by using Game-based learning was at a "high" level.

Keywords: English speaking skill / Game-based learning

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาไทย และสังคมไทยในปัจจุบัน เป็นสังคมข้อมูลข่าวสาร ความก้าวหน้า ความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและวัฒนธรรม มีผลกระทบทั่วถึงอย่างรวดเร็ว บุคคลในสังคมต้องติดต่อกับปะ เพื่อดำเนินกิจกรรมทางสังคมหรือเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น ภาษาต่างประเทศจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญยิ่ง ในการ



ติดต่อสื่อสารในยุคที่เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตทำให้โลกไร้พรมแดนไปได้ทุกซอกทุกมุมโลก ซึ่งแวดวงทางการศึกษาทั่วโลกต่างก้าวพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ครูเป็นศูนย์กลางมาเป็นการเรียนรู้ในแบบกระบวนทัศน์ใหม่ เรียกได้ว่าเป็นการจัดการศึกษายุคฐานแห่งเทคโนโลยี หรือ Technology Based Paradigm ในขณะที่ประเทศไทยได้เล็งเห็นความสำคัญ และมุมมองของการเตรียมเด็กไทยสู่ศตวรรษที่ 21 ในประเด็นดังต่อไปนี้ คุณลักษณะของเด็กไทยในศตวรรษที่ 21 จะต้องมีความรู้ลักษณะที่สำคัญ 3 ประการ ประการแรกคือ มีทักษะที่หลากหลาย เช่น สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างรวดเร็ว รับผิดชอบงานได้ด้วยตนเองและรู้จักพลิกแพลงกระบวนการแก้ไขปัญหาได้ ประการที่สองคือ มีทัศนคติว่าตนเองเป็นพลเมืองโลกไม่ใช่เพียงแค่ว่าพลเมืองของประเทศไทย เพื่อมองหาโอกาสใหม่ ๆ ที่มีอยู่อย่างมากมาย ประการสุดท้าย คือ เด็กไทยยุคใหม่ต้องมีทักษะทางด้านภาษา ภาษาอังกฤษจึงเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งในการพัฒนาสังคมไทย คนที่มีความรู้ภาษาอังกฤษดีจะมีโอกาสดีในสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ภาษาอังกฤษ มีบทบาทในชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยมากขึ้น การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นประโยชน์ต่อคนไทย กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นหนึ่งใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยกำหนดวิสัยทัศน์ไว้โดย มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ โดยได้กำหนดหัวข้อเกี่ยวกับด้านภาษาเพื่อการสื่อสารไว้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูลความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ในกรณีของการเรียนภาษาอังกฤษ โดยธรรมชาติของระบบการศึกษาในทวีปเอเชีย นักเรียนจะได้เรียนวันละหลาย ๆ วิชาเป็นเวลามากถึงวันละ 8 ชั่วโมง โดยส่วนใหญ่แล้ว ในหนึ่งห้องเรียนมีจำนวนนักเรียน ตั้งแต่ 25 ถึง 50 คน ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนแต่ละครั้ง ครูผู้สอนอาจดูแลได้ไม่ทั่วถึง และตามโครงสร้างหลักสูตรรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นั้น จัดให้มีการจัดการเรียนการสอน เพียง 2 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ นอกเหนือไปจากนั้น ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก็ยังเน้นให้เด็กฝึกอ่านและเขียนมากกว่าการพูด ส่งผลให้เด็กที่อยู่ในชั้นเรียนร่วมกับเพื่อน ๆ จำนวนมากมีโอกาสได้ใช้เวลาในการฝึกพูดภาษาอังกฤษไม่เพียงพอ และทำให้การใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารของนักเรียนมีปัญหาในอนาคต

การพูดภาษาอังกฤษเป็นปัญหาที่สำคัญอย่างหนึ่งของนักเรียนไทย ทั้งนี้เนื่องจากความแตกต่างของระบบเสียงระหว่างภาษาไทยซึ่งเป็นภาษาแม่กับระบบเสียงภาษาอังกฤษ ซึ่งในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศนั้น การรู้แต่คำศัพท์และโครงสร้างประโยคเพียงอย่างเดียวยังไม่เพียงพอ นักเรียนบางคนไม่สามารถเรียนรู้การพูดหรือการสื่อสารได้ เนื่องจากขาดความเข้าใจในเรื่องการเชื่อมโยงตัวอักษรและเสียงที่ไม่คุ้นเคยหรืออ่านออกเสียงผิดและยังไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่ออกเสียงนั้นอีกด้วย ดังนั้นนอกจากการสอนให้ผู้เรียนสามารถพูดได้ถูกต้องแล้ว การเข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่พูดก็เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นด้วยเช่นกัน (ศิริดา อ่อนทรัพย์ และ บำรุง ไตรรัตน์, 2559)

แนวทางหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องชัดเจน คือ การใช้เกมสื่อสารในการสอน ซึ่งเป็นกลวิธีการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การพูดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การพูดสื่อสาร เป้าหมายของการสอนทักษะการพูดโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ขึ้นเพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนรู้และใช้หลักการพูด รวมถึงเข้าใจระบบและสามารถคาดเดาความสัมพันธ์ของอักษรที่เขียนและเสียงพูด

จากผลการทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน อำเภอมือง จังหวัดกำแพงเพชร ยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนจากหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การพูด จากการทดสอบการพูด พบว่า การเรียนการสอนในชั้นเรียนนักเรียนไม่สามารถพูดโต้ตอบกับครูผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้นได้ ส่งผลให้คะแนนในหน่วยการเรียนรู้ต่ำกว่าเกณฑ์ นักเรียนไม่สามารถพูดคำศัพท์หรือสนทนาเกี่ยวกับภาษาอังกฤษได้ จนทำให้ไม่อยากจะเรียนภาษาอังกฤษ ปัญหาเหล่านี้เป็นผลกระทบจากการพูดภาษาอังกฤษ จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้ศึกษาที่ต้องหาแนวทางการสอนเพื่อแก้ไขปัญหาสำคัญนี้



ดังนั้นการฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนที่มีใช้เจ้าของภาษาจำเป็นต้องคำนึงถึงวิธีการที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถพูดภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง คล่องแคล่ว ซึ่งการใช้เกมเพื่อการสื่อสารในการจัดการเรียนการสอน จะช่วยสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนทำให้ผ่อนคลาย ไม่เครียด ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับเกม กล่าวที่จะพูดภาษาอังกฤษได้อย่างเป็นธรรมชาติ และทำให้ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยด้านการพูดภาษาอังกฤษที่ดีขึ้นด้วย

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน จังหวัดกำแพงเพชร เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องชัดเจนและยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำที่ผู้เรียนพูดนั้น ตลอดจนจดจำได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งรูปแบบการสอน โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ จะสามารถพัฒนาผู้เรียนในด้านการพูดภาษาอังกฤษ โดยผู้เรียนจะเรียนรู้การพูดคำศัพท์ การพูดสนทนา และใช้ความสามารถในการเชื่อมโยงตัวอักษรกับหน่วยเสียงซึ่งเป็นการฝึกพูดอย่างเป็นระบบในระดับคำ จนถึงระดับประโยค และต่อยอดจนสามารถพูดข้อความที่ซับซ้อนได้ จนถึงสามารถใช้ภาษา เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ในระดับขั้นที่สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการค้นคว้าครั้งนี้ ใช้เนื้อหาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เหมาะกับการจัดกิจกรรมทักษะการพูด จำนวน 3 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Who's that?

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 My Workplace

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 My Future

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนวชิรปราการ ปีการศึกษา 2564 อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 7 โรงเรียน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน ตำบลหนองปลิง อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 22 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ปีการศึกษา 2564 โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

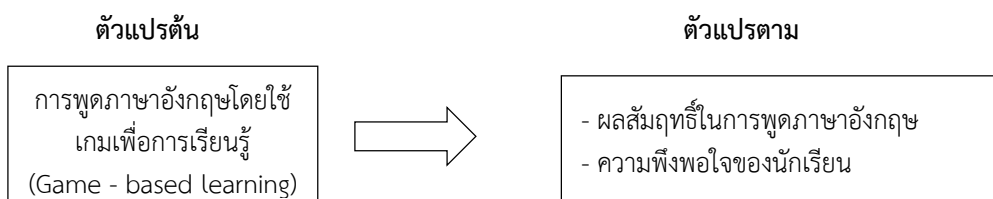
ตัวแปรต้น ได้แก่ การพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้



กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้
3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

เรียนรู้

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ซึ่งมีรายละเอียดการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้
 - 1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (วิชาภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชาและจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร
 - 1.2 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านบ่อสามแสน พุทธศักราช 2564 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และกำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับการการพูด คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ
 - 1.3 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง ประกอบด้วย

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Who's that?
- 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 My Workplace
- 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 My Future

โดยแต่ละแผนมีองค์ประกอบดังนี้

- 1) แผน ชื่อหน่วย วัน เดือน ปี และระยะเวลาในการจัดประสบการณ์
- 2) มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้
- 3) กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้
 - 3.1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)
 - 3.2) ชี้นำเสนอ (Presentation)
 - นำเสนอคำศัพท์และประโยคบทสนทนา
 - 3.3) ชี้นำฝึก (Practice)
 - อธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกม
 - แบ่งกลุ่มนักเรียนให้สอดคล้องกับเกมเพื่อการเรียนรู้ในแต่ละเกม
 - ฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้



3.4) ชี้นำไปใช้ (Production)

- ใช้เกมเพื่อการเรียนรู้เพื่อวัดความรู้และความเข้าใจ

3.5) ขั้นสรุป (Wrap up)

4) สื่อการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล และบันทึกผลหลังการสอน

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ของทักษะการพูดโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างเสร็จ ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของเนื้อหา มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข ด้วยการหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ทดลองสอนกับนักเรียนกลุ่มที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน ในวันที่ 26 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง (นาคอุปถัมภ์) จังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งเป็นโรงเรียนในกลุ่มโรงเรียนวชิรปราการ เพื่อหาความเหมาะสมด้านเนื้อหา เวลา กิจกรรมการเรียนรู้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

1.6 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ของทักษะการพูดโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ มีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักการทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

2.2 ศึกษาหลักการทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยเกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

2.3 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ เป็นการบรรยายสถานการณ์ โดยครอบคลุมนิยามการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบที่ให้นักเรียนสุ่มเลือกสถานการณ์ที่ 1, 2 หรือ 3 จากกิจกรรมเกมเพื่อการเรียนรู้ ทั้งแบบรายบุคคลและกิจกรรมคู่ โดยกำหนดสถานการณ์เกี่ยวกับอาชีพ โดยแบ่งระดับคุณภาพออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ 1) ปรับปรุง (1-5 คะแนน) 2) พอใช้ (6-10 คะแนน) 3) ดี (11-15 คะแนน) 4) ดีมาก (16-20 คะแนน)

2.4 นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ที่สร้างเสร็จแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objectives Congruence: IOC) ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

2.5 ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน ในวันที่ 27 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2564 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง (นาคอุปถัมภ์) จังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งเป็นโรงเรียนในกลุ่มโรงเรียนวชิรปราการ และนำมาวิเคราะห์หาความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตรหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของ คอนบราค (α -Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.75

2.6 นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลต่อไป

3. แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ มีวิธีการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาหลักการทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

3.2 ศึกษาหลักการทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยเกี่ยวกับวิธีสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยครอบคลุมนิยามของความรู้สึกรู้สึก ความพอใจ ความประทับใจ หรือทัศนคติ โดยครอบคลุมนิยามความพึงพอใจ จำนวน 7 ข้อ

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจ ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content validity) ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่ามีค่าเท่ากับ 1.00



3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน ในวันที่ 14 เดือน มกราคม พ.ศ. 2564 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง (นาโคปถัมภ์) จังหวัดกาฬงเพชร ซึ่งเป็นโรงเรียนในกลุ่มโรงเรียนวชิรปราการ และนำมาวิเคราะห์หาความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตรหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของคอนบราค (α -Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78

3.6 ปรับปรุงแบบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะด้านการพูด ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ให้เป็นฉบับสมบูรณ์ พร้อมทั้งจะนำไปใช้ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ หากสถิติทดสอบที่ คำนวณค่าทางสถิติ ของการเปรียบเทียบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ค่าศัพท์ และหาค่ามัชฌิมเลขคณิต ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

และหาค่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ ก่อนเรียนและ หลังเรียน ด้วยการคำนวณค่า t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (dependent samples) และระดับ นัยสำคัญทางสถิติ

2. แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ใช้ การวิเคราะห์ระดับการปฏิบัติ หาค่ามัชฌิมเลขคณิต ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลค่าเฉลี่ย โดย แบ่งเกณฑ์การพิจารณาระดับคะแนนตามแบบมาตราวัดประมาณค่าเป็นแบบมาตราวัดประมาณค่า 3 ระดับคุณภาพ ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) ดังนี้

3 ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	2.34-3.00 หมายถึง	ความพึงพอใจมาก
2 ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	1.67-2.33 หมายถึง	ความพึงพอใจปานกลาง
1 ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	1.00-1.66 หมายถึง	ความพึงพอใจน้อย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล 2 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1. ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

ขั้นตอนที่ 2. การดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างระหว่างวันที่ 17 - 24 เดือน มกราคม พ.ศ. 2564

2.1 ผู้วิจัยเตรียมนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการทดลอง และชี้แจงวัตถุประสงค์ ของการวิจัยและอธิบายวิธีการจัดการเรียนการสอน

2.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ในสัปดาห์แรกโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูด ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ก่อนเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อเปรียบเทียบกับหลังเรียน

2.3 ดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างโดยผู้วิจัยดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ 3 แผน เป็นเวลา 6 ชั่วโมง ๆ ละ 60 นาที

2.4 การทดสอบนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้หลังเรียน (Post-test)

2.5 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการพูดภาษาอังกฤษโดยเกม เพื่อการเรียนรู้

2.6 รวบรวมข้อมูลและประเมินผลโดยวิธีการทางสถิติต่อไป



สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน จังหวัดกำแพงเพชร ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ก่อนและหลังเรียน วิเคราะห์ผลได้ดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติ ของการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน จังหวัดกำแพงเพชร คณะนก่อน และหลังเรียน

การทดสอบ	จำนวน นักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	d	S.D. _D	t	P
ภาพรวม	ก่อนเรียน	22	20	10.95	2.40			
	หลังเรียน	22	20	16.59	1.92	5.64	1.47	18.04 0.0000

*P < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน จังหวัดกำแพงเพชร มีคะแนนเท่ากับ 10.95 คะแนน และ 16.59 คะแนน ตามลำดับ

และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ วิเคราะห์ผลได้ดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 รายการ ค่ามัชฌิมเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและแปลผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. รูปแบบเกม Magic ball	2.91	0.43	มาก
2. รูปแบบเกม Snakes and Ladders	2.45	0.74	มาก
3. รูปแบบเกม picture story telling game	2.64	0.58	มาก
4. รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้	2.86	0.47	มาก
5. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้	2.82	0.39	มาก
6. ความสนุกสนานของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้	2.55	0.74	มาก
ภาพรวม (N=22)	2.71	0.56	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ในภาพรวมความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ =2.71) เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.=0.56)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้อ 1) รูปแบบเกม Magic ball (ระดับมาก) ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ =2.91) เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.=0.43) รองลงมาได้แก่ ข้อ 4) รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ (ระดับมาก) ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ =2.86) เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.=0.47) ข้อ 5) การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (ระดับมาก) ($\bar{X}$ =2.82) เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.=0.39) ข้อ 3) รูปแบบเกม picture story telling game (ระดับมาก) ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ =2.64) เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.=0.58) ข้อ 6) ความสนุกสนานของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้



เรียนรู้ (ระดับมาก) ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ =2.55) เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.=0.74) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดได้แก่ ข้อ 2) รูปแบบเกม Snakes and Ladders (ระดับมาก) ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X}$ =2.45) เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.=0.74) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ ความสามารถ และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งมีประเด็นที่ควรอภิปราย ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 10.95 คะแนน และคะแนนหลังเรียน 16.59 คะแนน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการพูดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับชุดมา สว่างภพ (2555) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า และสอดคล้องกับฉัตรชัย นามมี (2559) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมีอัตราส่วน และร้อยละหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน ($t=12.54$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสุดา วรณ ปองเพชรพร (2564) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า จากการวัดผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สามารถพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้จริง

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสุข สนุกสนาน มีความสุข และเร้าความสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับรศ.ดร. ลีมนิ (2563) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษภาพรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับสุชาติ ทั้งศิริสิมา (2555) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมโดยรวมมีค่าเฉลี่ย 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด และสุดา วรณ ปองเพชรพร (2564) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ชิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการฟังและการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

สรุปได้ว่า จากการดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจและมีเจตคติที่ดีต่อการพูดภาษาอังกฤษ

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้าวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะด้านการเรียนการสอน

1.1 ในขณะดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ครูผู้สอนจำเป็นต้องให้ความช่วยเหลือและอธิบายรูปแบบวิธีการเล่นเกมแต่ละขั้นให้ชัดเจนและอาจสาธิตวิธีการเล่นให้กับนักเรียนดูทีละขั้น เพื่อให้กิจกรรมสำเร็จตามแผนการเรียนรู้ที่กำหนดไว้



1.2 กำหนดบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของนักเรียนให้ชัดเจน ควรให้สลับหมุนเวียนหน้าที่และความรับผิดชอบในแต่ละสัปดาห์เพื่อเปิดโอกาสให้ทุกคนในกลุ่มได้มีบทบาทเท่าเทียมกันและเพิ่มทักษะความกล้าแสดงออกให้กับนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาแนวทางการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนแต่ละคนที่มีระดับความสามารถทางการเรียนที่แตกต่างกัน

2.2 ควรนำแนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ร่วมกับรายวิชาอื่น ๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ฉัตรชัย นามมี. (2559). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show.(รายงานผลการวิจัย) หนองบัวลำภู : โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี.
- ชุตินา สุว่างภพ. (2555). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. [Online]. Available : <https://shorturl.asia/Vt03D> [2564, สิงหาคม 20].
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่ (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- รงค์เทพ ลิ้มมณี และ ศรีสมร พุ่มสะอาด. (2563, กรกฎาคม-ธันวาคม). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.), 26(2), 40-51.
- ศิริดา อ่อนทรัพย์ และบำรุง ไตรรัตน์. (2559, กันยายน - ธันวาคม). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนกุยบุรีวิทยา. วารสาร Veridian E Journal ฯ สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 9(3), 969-983.
- สุชาติ ทังสริสสิมา. (2555, เมษายน - มิถุนายน). การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 6(2), 168-175.
- สุดาวรรณ ปองเพชรพร, รังสรรค์ มณีเล็ก และประจวบ ขวัญมั่น. (2564, ตุลาคม). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริม ความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ซิด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น, 7(10), 81-92.



การพัฒนาทักษะการเขียนประโยค Present Simple Tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และ
การแปลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน)
The Development of Writing Skill in Writing Present Simple Tense Sentences by
Using Grammar Translation Method for Grade 6 Students
at Tessaban 2 (Wat Thung Suan) School

รัตนกร จันทรโสภะ¹ ปภาวรินทร์ ออมสิน¹ และ ธีรวิทย์ ไพรมหานิยม²
Ratanakorn Jansopha¹, Paphawarin Aomsin¹ and Thirawit Praimahaniyom²

¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
²อาจารย์ที่ปรึกษา สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 จำนวน 20 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าสถิติทดสอบที (t-test) ค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าประสิทธิภาพ 77.79/83.33 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีคะแนนเท่ากับ 8.05 คะแนน (ปานกลาง) และ 12.50 คะแนน (ดี) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยในระดับมาก ($\bar{X}$ =2.90)
คำสำคัญ: Present simple tense / ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ / วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล

Abstract

The purposes of this research were: 1) to develop the lesson plans on writing skills in Present simple tense by using grammar translation method, 2) to investigate the achievement on writing skills in Present simple tense by using grammar translation method, and 3) to explore student's satisfaction on writing skills in Present simple tense by using grammar translation method. The samples consisted of 20 grade sixth students by purposive sampling. The research instruments used to collect data were lesson plan, achievement test, and a questionnaire inquiring students' satisfaction. The data were analyzed by using t-test, efficiency (E1/E2), means, standard deviation and percentage. The result showed that: 1) The efficiency of the lesson plans showed that the efficiency average of 77.79/83.33, 2) the students' achievement showed that post-test was higher than the pre-test, and the scores from the pre-test and post-test were 8.05 scores (moderate), and 12.05 scores (good) at the level of significance .05, and 3) student's satisfaction was at the high level. ($\bar{X}$ = 2.90)

Keywords: Present simple tense / English Writing Skill / Grammar Translation Method

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่นิยมใช้ในการสื่อสารกันอยู่ทั่วโลก ซึ่งผู้คนทั่วโลกใช้เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร ช่วยให้คนทั่วโลกสามารถติดต่อสื่อสารกันได้รู้เรื่องหรือมีความเข้าใจที่ตรงกัน ปัจจุบันในประเทศไทย



ได้พัฒนาด้านภาษาอังกฤษ โดยมีการใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ที่จะช่วยให้คนไทย สามารถสื่อสารกับชาวต่างชาติที่เข้ามาท่องเที่ยวหรืออาศัยอยู่ในประเทศไทยได้ การเรียนรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ จึงมีความจำเป็นเป็นอย่างมากที่นักเรียนสามารถที่จะนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษ ทั้ง 4 ทักษะ เป็นทักษะทางภาษาที่มีความสำคัญและมีความหมายในการเรียนทุกระดับ

การสอนเขียนและอ่านภาษาอังกฤษ เป็นทักษะที่ช่วยให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษประสบผลสำเร็จช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถฟัง พูด และเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง แต่การเรียน การสอนการเขียนและอ่านในประเทศไทย ในปัจจุบันยังประสบปัญหาอยู่มากในด้านการเขียน และการอ่านภาษาอังกฤษ ดังที่ ฝนทิพย์ ยิ้มกระจำ (2558) ได้กล่าวไว้ว่า ในการเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ผู้เรียนจำเป็นต้องฝึกฝนทักษะต่างๆ ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อสามารถ ทักษะเหล่านั้นไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันอย่างถูกต้อง มีประสิทธิภาพ และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะทักษะการเขียนนับเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษ

การพัฒนาทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปลจะเป็นทางหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาทางด้านทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล (Grammar Translation) เป็นวิธีการสอนที่เน้นกฎไวยากรณ์และการแปลเป็นสื่อให้นักเรียนเข้าใจบทเรียน เพื่อที่นักเรียนจะสามารถเขียนและอ่านประโยคอย่างง่ายในภาษาอังกฤษได้ ก่อนที่จะเริ่มเรียนในสิ่งที่ยากต่อไป เป็นการปูพื้นฐานการเขียนประโยคให้กับนักเรียน เพราะเมื่อนักเรียนได้เรียนในสิ่งที่ง่ายก่อน ก็จะมีผลเข้าใจและเรียนในสิ่งที่ยากในลำดับต่อไปได้ อีกทั้งช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษอีกด้วย ดังที่ Richards (1985) ได้กล่าวถึง ความเป็นมาและลักษณะของวิธีสอนแบบไวยากรณ์และการแปล ดังนี้ วิธีสอนแบบแปลไวยากรณ์เริ่มแรกมีอิทธิพลต่อการเรียนภาษาต่างประเทศแพร่หลายทั่วโลกจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะการสอนภาษาต่างประเทศที่ต้องการให้ผู้เรียนเข้าใจวรรณคดีที่มีชื่อเสียงของเจ้าของภาษา ที่ผู้เรียนกำลังเรียนอยู่ในระดับมหาวิทยาลัยจะยังคงนิยมใช้วิธีสอนแบบนี้ เป็นการฝึกให้นักเรียนอ่านวรรณคดีมากกว่าจะเป็นวิธีการเรียนการสอนที่มีแนวคิดด้านภาษาศาสตร์ จิตวิทยา หรือทฤษฎีทางการศึกษารองรับการเรียน การสอนภาษาอังกฤษประการแรก จะใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันอย่างเหมาะสม เรียนรู้หลักไวยากรณ์และความสามารถในการใช้กฎไวยากรณ์โดยอัตโนมัติ และ เศรษฐวิทย์ (2545) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนภาษาอังกฤษให้ได้ผลดีนั้น ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ด้านไวยากรณ์เป็นพื้นฐานสำคัญ เพราะการมีความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ดี ย่อมนำไปสู่ความสามารถที่จะพัฒนาทักษะในการพูด การอ่าน และการเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป เปรียบเสมือนบ้านที่มีรากฐานโครงสร้างที่แข็งแรง ก็มีผลทำให้ส่วนประกอบอื่น ๆ ของบ้านมั่นคงอยู่ได้ การเรียนภาษาอังกฤษโดยมีความรู้ด้านไวยากรณ์เป็นพื้นฐานที่ดีแล้วย่อมส่งผลดีเช่นเดียวกัน นอกจากนี้ Sari (2019) ได้กล่าวไว้ว่าถึงแม้ว่านักเรียนจะไม่ค่อยรู้จักวิธีการจัดเรียงคำเป็นประโยค แต่ครูสอนในโรงเรียนประถมต้องแนะนำ Tense แก่นักเรียนเพราะ Tense เป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับนักเรียนที่จะเลื่อนชั้นไปเรียนในระดับที่สูงขึ้น

จากปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) นักเรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะด้านการเขียนประโยค นักเรียนไม่สามารถที่จะสร้างประโยคได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ถือว่าเป็นปัญหาที่แก้ไขได้ค่อนข้างยาก

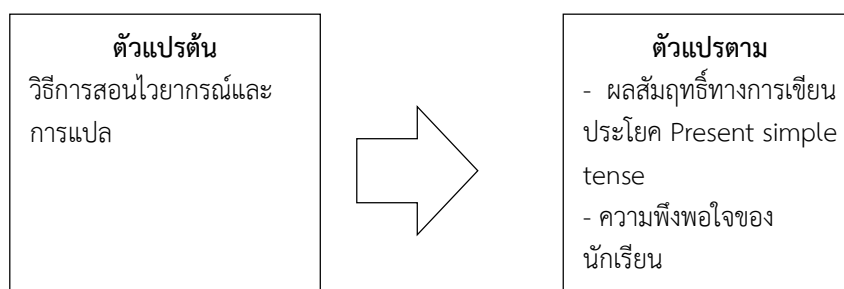
ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนและนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในระดับที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล
- 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล



กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) จังหวัดกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งกำลังเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ16101 จำนวน 56 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งกำลังเรียนรายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ16101 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 20 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเหตุผลในการเลือกกลุ่ม ตัวอย่างดังนี้

- 2.1 เป็นห้องเรียนที่มีนักเรียนมีปัญหาเรื่องการเขียนประโยคภาษาอังกฤษเป็นจำนวนมาก
- 2.2 เป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยได้รับความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างดี
- 2.3 เป็นห้องเรียนที่มีจำนวนนักเรียนเหมาะสมสำหรับการวิจัย

3. เครื่องมือในการวิจัย เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

- 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล
- 3.2 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense
- 3.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล

4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ซึ่งมีวิธีการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

4.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2561 สารการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

4.1.2 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชรสารการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

4.1.3 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแผนและออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนประโยคภาษาอังกฤษ Present simple tense

4.1.4 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนิยามทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล โดยที่เนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ เป็นไปตามเหตุการณ์ปัจจุบันและตรงกับความสนใจของนักเรียน มีจำนวนทั้งหมด 5 แผน จำนวน 5 ชั่วโมง

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง He listens to the radio.
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง He does not watch television at home.



- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Does he listen to the radio?
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Do they watch television at home ?
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง They do not watch television at home.

กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนดังนี้

- 1) ชุ้่นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)
- 2) ชุ้่นนำเสนอ (Presentation)
- 3) ชุ้่นฝึก (Practice)
- 4) ชุ้่นนำไปใช้ (Production)
- 5) ชุ้่นสรุป (Wrap up)

4.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผน ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้

4.1.6 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้สมบูรณ์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและพร้อมที่จะนำไปใช้จริง

4.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปหาค่าประสิทธิภาพโดยกำหนดค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) ไว้ที่ 75/75 โดยใช้สอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) จำนวน 2 ครั้งดังนี้

1) ทดลองสอนครั้งที่ 1 แบบ 1 : 1 คือ นักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ยในภาคเรียนที่ผ่านมา ด้วยการสุ่มจากผลคะแนนในแบบกรอกคะแนนการประเมินวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีผลการเรียนอยู่ในระดับสูง 1 คน ปานกลาง 1 คน และต่ำ 1 คน เมื่อนำข้อมูลหลังจากเสร็จสิ้นการทดลองเพื่อวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.38/78.20 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้เท่ากับ 75/75 แสดงว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อยังไม่ดีเท่าที่ควร และในระหว่างกิจกรรมการสอนพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีการเรียงลำดับของเนื้อหาไม่ถูกต้อง กิจกรรมในแผนการสอนฯ มากเกินไปไม่เหมาะสมกับเวลา จึงได้ปรับปรุงแก้ไข จัดเรียงลำดับเนื้อหาใหม่ ปรับเนื้อหา รูปภาพประกอบ และกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเวลา

2) ทดลองสอนครั้งที่ 2 แบบ 1 : 9 คือ นักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ยในภาคเรียนที่ผ่านมา ด้วยการสุ่มจากผลคะแนนในแบบกรอกคะแนนการประเมินวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีผลการเรียนอยู่ในระดับสูง 3 คน ปานกลาง 3 คน และ ต่ำ 3 คน เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของเครื่องมือให้ได้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 75/75 ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เมื่อนำข้อมูลหลังจากเสร็จสิ้นการทดลองเพื่อวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้อมีประสิทธิภาพ 77.79/83.33 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้เท่ากับ 75/75 แสดงว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 จะเห็นได้ว่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (77.79) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (83.33) อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้และสามารถนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4.2 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

4.2.1 ศึกษาหลักการ ทฤษฎี แนวคิด การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ

4.2.2 ศึกษาคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน)

4.2.3 สร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense ซึ่งเป็นแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก และแบบอัตนัย จำนวน 2 ชุด 30 ข้อ คือ ชุดที่ 1 แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 15 ข้อ และชุดที่ 2 แบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 15 ข้อ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนคือ หากตอบถูกต้องได้ 1 คะแนน หากตอบผิดจะได้ 0 คะแนน



4.2.4 นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense ก่อนเรียนและหลังเรียน ที่สร้างเสร็จแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content validity) ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

4.2.5 ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน ซึ่งเป็นนักเรียนโรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) วันที่ 22 พฤศจิกายน 2564 โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง ตั้งแต่ 10.30 - 11.30 น. และนำมาวิเคราะห์หาความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตรหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของ คอนบราค (α -Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.75

4.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อทักษะการเขียนประโยค Present simple tense เป็นแบบสอบที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนิยาม เกี่ยวกับความรู้สึกรู้สึก ความพอใจ ความประทับใจ หรือทัศนคติของนักเรียน โดยมีขั้นตอนในการสร้างดังต่อไปนี้

4.3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกรู้สึก ความพอใจ ความประทับใจหรือทัศนคติ

4.3.2 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

4.3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยครอบคลุมนิยามของความรู้สึกรู้สึก ความพอใจ ความประทับใจ หรือทัศนคติ โดยครอบคลุมนิยามความพึงพอใจ จำนวน 9 ข้อ

4.3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจ ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content validity) ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่ามีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

4.3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน และนำมาวิเคราะห์หาความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตรหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของคอนบราค (α -Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.75

4.3.6 ปรับปรุงแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อทักษะการเขียนประโยค Present simple tense เพื่อความเข้าใจให้เป็นฉบับสมบูรณ์ พร้อมทั้งจะนำไปใช้ต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ดังนี้

5.1 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ Present simple tense หาค่าสถิติทดสอบที่ คำนวณค่าสถิติ ของการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนประโยคภาษาอังกฤษ Present simple tense และหาค่ามัชฌิมเลขคณิต ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยแบ่งเกณฑ์การพิจารณาระดับคุณภาพ/คะแนนตามแบบมาตราวัดประมาณค่าเป็นแบบมาตราวัดประมาณค่า 5 ระดับคุณภาพ ตามแบบของลิเคิร์ท (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, หน้า 121-124) ดังนี้

5	คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 13-15	หมายถึง ระดับคุณภาพดีมาก
4	คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 10-12	หมายถึง ระดับคุณภาพดี
3	คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 7-9	หมายถึง ระดับคุณภาพปานกลาง
2	คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4-6	หมายถึง ระดับคุณภาพพอใช้
1	คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 0-3	หมายถึง ระดับคุณภาพปรับปรุง

และหาค่าผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ Present simple tense ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการคำนวณค่า t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (dependent samples) และระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

5.2 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อแบบฝึกทักษะการเขียน เรื่อง การเขียนประโยค Present simple tense เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ใช้การวิเคราะห์ระดับการปฏิบัติ หาค่ามัชฌิมเลขคณิต ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลค่าเฉลี่ย โดยแบ่งเกณฑ์การพิจารณาระดับคะแนนตามแบบมาตราวัดประมาณค่าเป็นแบบมาตราวัดประมาณค่า 3 ระดับคุณภาพ ตามแบบของลิเคิร์ท (Likert) ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556 : 121-124)



3	เฉลี่ยตั้งแต่ 2.31 – 3.00	หมายถึง ความพึงพอใจระดับมาก
2	เฉลี่ยตั้งแต่ 1.67 – 2.30	หมายถึง ความพึงพอใจระดับปานกลาง
1	เฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 – 1.66	หมายถึง ความพึงพอใจระดับน้อย

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล กระทำในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 การเก็บข้อมูลแต่ละครั้งใช้เวลา 1 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 50 นาที เป็นเวลาทั้งสิ้นรวม 5 ชั่วโมง เริ่มตั้งแต่ วันที่ 8 พฤศจิกายน ถึง 13 ธันวาคม 2564 มีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

6.1 ขั้นก่อนการทดลอง เป็นขั้นที่ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ และสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล โดยดำเนินการดังนี้

6.1.1 ผู้วิจัยเตรียมนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการทดลอง และชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและอธิบายวิธีการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล

6.1.2 ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ในสัปดาห์แรกโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense เพื่อเปรียบเทียบกับหลังเรียน โดยใช้เวลาในการทดสอบ 50 นาที

6.2 ขั้นทดลอง ผู้วิจัยทำการทดลองฝึกปฏิบัติการในชั้นเรียน เพื่อศึกษาพัฒนาทักษะด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล ในระหว่างทดลองแล้วจึงเก็บข้อมูลหลังเรียนในแต่ละคาบเรียนของแต่ละสัปดาห์โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ฯ ในช่วงท้ายบทเรียน

6.3 ขั้นหลังการทดลอง หลังจัดการเรียนรู้ครบตามระยะเวลาที่กำหนด ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) ในสัปดาห์สุดท้าย โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense หลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบกับก่อนเรียนและให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ จากนั้นได้รวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือทั้งหมดเพื่อนำไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนเพื่อการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษการเขียนประโยค Present simple tense สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) ผลจากการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. การพัฒนาและการหาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล สรุปผลได้ดังนี้ คะแนนจากการทดสอบหาประสิทธิภาพการกระบวนกร (E1) ของแผนการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 มีค่าร้อยละ 77.79 และประสิทธิภาพของด้านผลลัพธ์ (E2) มีค่าร้อยละ 83.33

2. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทักษะด้านการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล ก่อนเรียนกับหลังเรียน สรุปผลได้ดังนี้ ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนประโยค Present simple tense มีคะแนนเท่ากับ 8.05 คะแนน (ปานกลาง) และ 12.50 คะแนน (ดี) และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ดังตารางที่ 1 ต่อไปนี้



ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติ ของการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนประโยค Present simple tense ของนักเรียนก่อนและหลังเรียน

การทดสอบ	Scores	$\bar{X}$	S.D.	d	S.D.e	t	P
ภาพรวม	ก่อนเรียน	15	8.05	0.94	4.45	1.82	10.93*
	หลังเรียน	15	12.50	1.64			

*P < .05

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อทักษะด้านการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล วิเคราะห์ผลได้ดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 รายการ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อทักษะการเขียนประโยค Present simple tense

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ	2.90	0.31	มาก
2. เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับตัวผู้เรียน	2.95	0.22	มาก
3. ประโยคที่ใช้ฝึกทักษะการเขียนมีความเหมาะสมและเข้าใจง่าย	2.85	0.37	มาก
4. ความเหมาะสมของเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	2.85	0.37	มาก
5. ความเหมาะสมของสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน	3.00	0.00	มาก
6. การใช้สื่อประกอบการสอนของครูช่วยพัฒนาทักษะการเขียนของผู้เรียน	3.00	0.00	มาก
7. ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการเขียน จากการเรียนตามลำดับแผนฯ	2.85	0.37	มาก
8. ผู้เรียนจะเข้าใจเนื้อหามากขึ้นถ้าได้ปรึกษากับเพื่อน ๆ	2.85	0.49	มาก
9. ผู้เรียนและเพื่อน ๆ ชอบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	2.75	0.44	มาก
ภาพรวม (N=20)	2.90	0.28	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ ข้อ 4) ความเหมาะสมของเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ระดับมาก) และ ข้อ 6) การใช้สื่อประกอบการสอนของครูช่วยพัฒนาทักษะด้านการเขียนของผู้เรียน (ระดับมาก) รองลงมาได้แก่ ข้อ 2) เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับตัวผู้เรียน (ระดับมาก) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดได้แก่ ข้อ 9) ผู้เรียนช่วยเหลือในการเรียนซึ่งกันและกัน (ระดับมาก) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อทักษะการเขียนประโยค Present simple tense โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปลซึ่งมีประเด็นที่ควรอภิปราย ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense มีค่าประสิทธิภาพ 77.79/83.33 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ผู้วิจัยมีการจัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล (Grammar Translation) เป็นวิธีการสอนที่เน้นกฎไวยากรณ์และการแปลเป็นสื่อให้นักเรียนเข้าใจบทเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ นันทนา สิริรักษ์ (2558) ได้ศึกษา การสอนแบบไวยากรณ์และการแปลในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศในประเทศไทย : มุมมองจากบทเพลงภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่าผลจากการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการสอนภาษาอังกฤษแบบไวยากรณ์และการแปลเป็นวิธีการสอนที่ยังมีประสิทธิภาพในชั้นเรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศในประเทศไทยอีกด้วย สอดคล้องกับปิ่นกมล สิงห์สถิต (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนคำศัพท์ Plural nouns สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/10 โรงเรียนเลยพิทยาคมภาคเรียนที่1/2562ด้วยวิธีสอนภาษาแบบไวยากรณ์และการแปล (Grammar – Translation Method)



ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร มีพัฒนาการ ทางการเขียน Plural nouns สูงขึ้นตามสมมติฐานจริง สอดคล้องกับ ปัญพพร ธนาวชิรานันท์ และวิลาสินี พลอยเลื่อมแสง (2561) ได้ศึกษา วิธีสอนแบบไวยากรณ์และแปล และการประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาพบว่า ผลการใช้วิธีสอนแบบไวยากรณ์และแปล และการประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลคะแนนวัดความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยอย่างมีนัยสำคัญที่ .05

สรุปได้ว่า จากการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการเขียนประโยค Present simple tense สามารถนำไปพัฒนาผู้เรียนได้จริง

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการเขียนประโยค Present simple tense มีคะแนนเท่ากับ 8.05 คะแนน (ปานกลาง) และ 12.50 คะแนน (ดี) พบว่า มีคะแนนเฉลี่ย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียน การสอนทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษที่มีเนื้อหาว่าง่ายเหมาะสมกับตัวผู้เรียน นักเรียนได้ฝึกทักษะการ เขียนจากสื่อการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ จนทำให้ผู้เรียนสามารถเขียนตามโครงสร้างประโยคได้อย่างถูกต้อง สอดคล้องกับสินีนางู มีศรี (2559) ที่ได้ศึกษา การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษตามแนวการสอน แบบบรรทัดฐาน ผลการวิจัย พบว่าความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยแบบฝึกสูงกว่า ความสามารถก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับณรงค์ฤทธิ์ วิษา (2559) ที่ได้ศึกษา การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน และพนทิพย์ ยิ้มกระจำจ (2558) ที่ได้ศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน ผลการวิจัยพบว่า หลังเรียนมีคะแนนสูงกว่า คะแนนก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติ .05 และ เพ็ญภา มาตวังแสง (2563) ที่ได้ศึกษาการพัฒนา แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ข้อมูลท้องถิ่น ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของ แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ข้อมูลท้องถิ่นจังหวัดมหาสารคาม มีค่าประสิทธิภาพ 85.15/81.20 และ นักเรียนมีทักษะในการเขียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยแบบฝึกแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะด้านการเขียนประโยค Present simple tense สามารถ เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ให้กับนักเรียนได้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อทักษะด้านการเขียนประโยค Present simple tense พบว่า ความพึง พพอใจของนักเรียน ซึ่งอยู่ในระดับพึงพอใจมากทั้งนี้อาจเป็น เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะด้านการเขียนมี รูปแบบการเรียนที่มีความน่าสนใจ เป็นไปตามเหตุการณ์ปัจจุบันและตรงกับความต้องการของนักเรียน ใช้ภาษาได้ เหมาะสม เข้าใจง่าย และมีการใช้เวลาที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ของนักเรียน สอดคล้องกับเพ็ญภา มาตวังแสง (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ข้อมูลท้องถิ่น ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมี ความคิดเห็นต่อแบบฝึกหัดทักษะการเขียน อยู่ในระดับมาก รวมไปถึงสุพรรณษา ทิพย์เที่ยงแท้ (2557) ที่ได้ศึกษา การ พัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้ข้อมูลท้องถิ่นชะอำ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมี ความคิดเห็นต่อแบบฝึกทักษะการเขียนอยู่ในระดับมาก และเนตรกัญญา พิมพ์สิงห์ (2562) ที่ได้ศึกษา การพัฒนา ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ผลการศึกษา ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ตามแนวคิด การสอนภาษา เพื่อการสื่อสาร พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และจรินทร์ธร ภัทรพงศ์โอฬาร (2561) ที่ได้ ศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดฝึกทักษะพบว่า ความพึงพอใจต่อการใช้ชุดฝึกการ เขียนตามคำบอกของนักศึกษาอยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ณรงค์ฤทธิ์ วิษา (2559) ที่ได้ศึกษาการสร้างและหา ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้ โดยใช้ด้วยแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

สรุปได้ว่า การพัฒนาทักษะด้านการเขียนประโยค Present simple tense ทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจ และเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ



ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้าวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะด้านการเรียนการสอน

1.1 ในขณะดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ครูผู้สอนจำเป็นต้องอธิบายชี้แจงจุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะด้านการเขียนประโยคประกอบการสอน การอธิบายโครงสร้างตามหลักไวยากรณ์เพิ่มเติมเพื่อปรับระดับพื้นฐานความรู้ของนักเรียนให้อยู่ในระดับเดียวกัน

1.2 ครูผู้สอนควรเลือกใช้กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะด้านการเขียนประโยคที่มีระดับความยากง่ายเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้น

1.3 ควรพิจารณาคัดเลือกประโยคในกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะด้านการเขียนที่มีความหลากหลาย เพื่อเป็นการเสริมสร้างองค์ความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาวิจัย ทดลองการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะด้านการเขียนประโยค Present simple tense กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ และในระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางการเรียนที่แตกต่างกัน

2.3 ควรทำการศึกษาวิจัยการพัฒนาการเรียนรู้ด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษประกอบการสอน ร่วมกับ Tense อื่นที่ใช้คู่กัน

เอกสารอ้างอิง

- จรินทร์ธร ภัทรพงศ์โอฬาร. (2561). การพัฒนาทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดฝึกทักษะของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิทยาการ (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ :วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิทยาการ.
- ณรงค์ฤทธิ์ วิษา. (2559). การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปรินญาศิลปศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยพะเยา.
- นันทนา สิทธิรักษ์. (2558, กรกฎาคม-ธันวาคม). การสอนแบบไวยากรณ์และการแปลในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศในประเทศไทย : มุมมองจากบทเพลงภาษาอังกฤษ. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยทักษิณ. 15(2), 30-47.
- เนตรกัญญา พิมพ์สิงห์. (2562). การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยกิจกรรมตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับแบบฝึกทักษะ. ปรินญาศิลปศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่ (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ปัญจพร ธนาวิชานันท์ และวิลาสินี พลอยล้อมแสง. (2561, มกราคม-เมษายน). การใช้วิธีสอนแบบไวยากรณ์และแปล และการประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต. 14(1), 191-203.
- ปิ่นกมล สิงห์สถิต. (2562). การพัฒนาการเขียน Plural nouns สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/10 โรงเรียนเลยพิทยาคม ภาคเรียนที่ 1/2562 ด้วยวิธีการสอนไวยากรณ์และการแปล (Grammar – Translation Method) (รายงานผลการวิจัย). เลย : โรงเรียนเลยพิทยาคม.
- พนทิพย์ ยิ้มกระจ่าง. (2558). การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่2. ปรินญาศิลปศาสตร์บัณฑิต วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพัฒนวิทยาการ.
- เพ็ญญา มาตวงแสง. (2563, มกราคม-มิถุนายน). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ข้อมูลท้องถิ่นจังหวัดมหาสารคามสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารช่อพะยอม, 31(1), 90-102.



- สุพรรณษา ทิพย์เที่ยงแท้. (2557, กันยายน-ธันวาคม). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้ข้อมูลท้องถิ่นชะอำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal Silpakorn University ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 7(3), 992-1005.
- สินีนานู มีศรี. (2559). การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนแบบบวรฐาน สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จังหวัดนครปฐม. *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร*.
- เศรษฐวิทย์ (นามแฝง). (2545). *เก่งไวยากรณ์ได้ไม่ยาก* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เมื่อดทราย.
- Richards, Jack C. (1985). *Longman Dictionary of Applied Linguistics*. Harlow, England: Longman.
- Sari, W. (2019). Teaching simple present tense to the fifth year students of SD NEGERI 12 PALU Through jumbled words. *Journal of Foreign Language and Educational Research*, Vol.2.





An Analysis of News Headline Writing Techniques Used on Bangkok Post Website

Chanyut Choophaew¹, Nisakorn Prakongchat² and Joel Grisell³

¹Graduate, Bachelor of Arts in English, Kamphaeng Phet Rajabhat University

²Asst. Prof. Dr., Faculty of Humanities and Social Sciences, Kamphaeng Phet Rajabhat University

³Professor, Faculty of Humanities and Social Sciences, Kamphaeng Phet Rajabhat University

Abstract

This research was carried out to analyze the techniques used in headline writing from the Bangkok Post website. The 110 headlines were collected from www.bangkokpost.com by quota sampling. The data were brought into the analyzing process to find the techniques that the news writers used in headline writing. The techniques were classified based on three features: lexical features, syntactic features, and rhetorical features. The findings showed that syntactic features were found to be used 519 times (85.79%), lexical features 54 times (8.92%), and rhetorical features 32 times (5.29%). In the lexical features, the three most frequently used techniques were abbreviation (48.15%), colloquial or informal words (25.93%), and phrasal verbs (11.11%). In the syntactic features, the frequently used techniques were special grammatical features (44.70%), types of headlines (21.19%), types of sentences classified by complexity (19.85%), and types of sentences classified by function (14.26%). In the rhetorical features, the frequently used techniques were idiom and expression (43.75%), alliteration (40.63%), rhyme (12.50%), and metaphor (3.12%).

Keywords: News Headline / News Headline Writing Techniques / Bangkok Post Website

Rationale of the study

Reading news is beneficial for those who want to follow up on what is happening in local areas and around the world; reading a newspaper is one answer. Nonetheless, how language is used in the news, particularly in the headlines, not only conveys the most crucial information that news readers should know (Matila, 2013) but it also forms ideologies, ideas, or beliefs about the state of affairs and about the different groups of individuals who are mentioned in the news. The news headline is a part of news commonly printed with different font sizes and styles in order to separate news stories, to identify the outstanding point or issue in the news, and to arouse readers' interest (Mårdh, 1980 as cited in Chalaysap, 2012). It is the "medium" which communicates and interacts between the authors and the readers. (Bitiniene, 2007). In headline writing, news writers need to think creatively and enlist many different techniques to draw the interest of readers (Prateepchaikul, 2010). Moreover, the headline writers develop a vocabulary that can fulfill the requirements of the headline by using words which are short but still eye-catching (Reah, 1998 as cited in Napu, 2018). Consequently, some people have difficulty understanding newspaper headlines (Jakimaviciute, 2013 as cited in Lamichhane, 2017).

In order that the main purposes of headlines are to attract readers' attention to the news body and give very short information about the news, there is one constraint in the creation of a headline which makes its structure unique because of its space limitations (Semino, 2009 and Eva, 2009 as cited in Bunyarat, 2020). Accordingly, it requires specific word usage which means only important words are used to contain meaning or information. That constraint makes the structure



of headlines different from that of sentences used in everyday conversations or communication. Words that are usually used in headlines are sometimes used outside by people in common. More especially, the language of headlines is not regular and uniform. So, even the learners of mass communication often find it difficult to deal with the language of newspaper headlines. In order to attract the reader's attention, various stylistic devices are used to create different shapes, and structures.

Even though there have been studies on news headline structures, most of them focus on printed newspaper headlines.

Therefore, this study aimed to investigate the online newspaper headline structures of the Bangkok Post (bangkokpost.com), an English language daily newspaper that has been serving the community for over 60 years in Thailand, providing accurate and trustworthy content which serves the needs of discerning readers. It is seen as the main source of information that provides an understanding of the techniques used in news headlines writing; it is a familiar source that presents news related to us or to the country we are living in. In addition, this research can provide the results for further use in the study courses such as mass communication, independent writing, news translation as well as English major students' future careers in the field of journalism.

Purposes

The purpose of this study was to analyze the techniques used in headline writing on Bangkok Post Website.

Scope of the Study

The main data were the headlines collected from the data source in Bangkok Post Website published on www.bangkokpost.com in July 2021. There were 110 headlines from 11 news sections: general news, world news, politics news, PR news, opinion news, business news, sports news, technology news, travel news arts & entertainment news and social and lifestyle news. 10 news headlines were selected to represent all 11 news sections.

Conceptual Framework

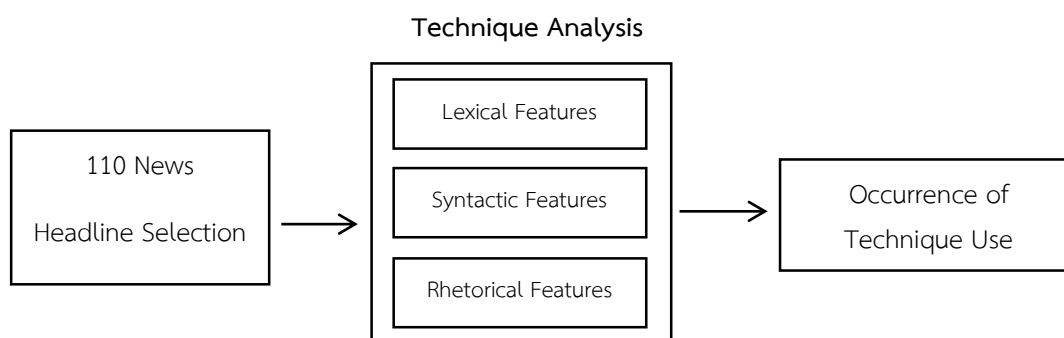


Figure 1 Conceptual Framework

Methodology

This study was considered a quantitative study. The process started with bringing the news headlines into the analyzing process to find the techniques the news writers used in headline



writing. The techniques were divided in to 3 groups based on the process from Chalaysap (2012) as follows:

1. Techniques based on lexical features This group focuses on lexical items such as words, titles and names.
2. Techniques based on syntactic features This group focuses on word combination in the forming phrases and sentences.
3. Techniques based on rhetorical features This group focuses on rhetorical devices used to evoke an emotional response in the readers.

Finally, the results from the analysis will show the techniques used in headline writing and the frequency of occurrence of the techniques use.

Sample

Quota sampling technique was used to gather the news headlines from all 11 news sections published on www.bangkokpost.com in July 2021. From 11 news sections, 10 headlines from each section were randomly selected to provide the insights of news headline writing techniques used on Bangkok Post Website. Accordingly, the sample included 110 news headlines in the study.

Research Instruments

1. The tables of summary of lexical, syntactic and rhetorical features, and their frequency of occurrence

They were used for the data collection and data analysis by recording the results in the form of checklists. They were adapted and applied by combining with the summary of lexical, syntactic, and rhetorical features of headlines, from Chalaysap (2012) and the table of headline writing techniques and their frequency of occurrence in general news articles in The Bangkok Post, from Prateepchaikul (2010).

The final design for the analyzing table consisted of 13 columns. The 1st column was for the list of news headline writing techniques, the next 10 columns were the checklist for the 10 headlines, and the last 2 columns were the frequency of occurrence found in 10 headlines and the percentage calculation together with the cells for the total number adapted from Prateepchaikul (2010). Each news section had 3 analyzing tables used separately for the analysis of the techniques based on lexical, syntactic, and rhetorical features.

The final designed table of the summary of lexical, syntactic, and rhetorical features and their frequency of occurrence. It consisted of 3 columns for the list of news headline writing techniques, the frequency of occurrence found in 110 headlines, and the percentage calculation.

In this process, the lists of news headline writing techniques used in analyzing process were from the collection and classification of the techniques. This step not only helped increase accuracy in classifying the techniques into 3 features that was mentioned, but also it helped to have a greater variety of the writing techniques that are used by news writers. The summary of lexical, syntactic, and rhetorical features of headlines from Chalaysap (2012) was the main model in the techniques classification. There was also the collection of techniques from other related research, for example; Ehineni (2014), Lamichhane (2017) Kaewkamjan (2020), Shie (2010), Napu (2018), Yasmin (2017), Bonyadi and Samuel (2013), and Michalik (2015).



The final lists of news headlines writing techniques that were classified based on 3 features were as follows:

- 1) Lexical features consist of
 - Use of abbreviation
 - Use of shortened form of words
 - Use of phrasal verbs
 - Use of slang
 - Use of colloquial or informal words
 - Use of capital name for the country
 - Use of nicknames or given titles
 - Use of loan words
- 2) Syntactic features consist of
 - Types of headlines
 - Special grammatical features
 - Types of sentences classified by complexity
 - Types of sentences classified by function
- 3) Rhetorical features included:
 - Metaphor
 - Alliteration
 - Rhyme
 - Idiom and Expression

2. Dictionary Use

There were 5 dictionaries used in analyzing process to find the information of words when analyzing the news headline writing techniques based on the lexical and rhetorical features. Three different dictionaries were used (Shie, 2010) to serve as a frame of reference to check individual intuition and judgement about lexical feature identification. They are as follows:

- 1) Dictionary.com (www.dictionary.com)
- 2) YourDictionary (www.yourdictionary.com)
- 3) TheFreeDictionary (www.thefreedictionary.com)

Three of the dictionaries were online ones. They could be searched with greater speed and ease than print dictionaries. All of the dictionaries were used to ascertain whether an expression in the headline being scrutinized is an informal word, idiom, slang word, colloquial expression, or technical term (Shie, 2010).

The other 2 dictionaries regularly used were:

- 1) Cambridge Dictionary (dictionary.cambridge.org)
- 2) English Idioms & Slang Dictionary (www.idiomsandslang.com)

These 2 dictionaries were also online dictionaries, and they were used to replace the printed dictionary that was used (Shie, 2010): Cambridge Idioms Dictionary (2006, 2nd ed) and Cambridge University Press. The Cambridge Dictionary on dictionary.cambridge.com was the online version of the printed dictionary, and English Idioms and Slang Dictionary was applied to help in idioms and slang identification.



Data Collection

This research was conducted as a partial fulfillment of the independent course. Due to the time limit of 10 weeks in duration, 10 news headlines were selected to represent all 11 news sections. The sample size was therefore limited to 110 headlines in total.

Data Analysis

The results were illustrated in the tables summarizing the lexical, syntactic, and rhetorical features, and their occurrence percentage.

Results

The news headline writing was analyzed with three technique groups: lexical features, syntactic features, and rhetorical features. The findings showed that syntactic feature techniques were found to be used 519 times (85.79%), lexical features 54 times (8.92%), and rhetorical features 32 times (5.29%). More information of each technique was given below.

1. There were 6 techniques based on lexical features used in news headline writing. They were the uses of abbreviation, shortened form of words, phrasal verbs, colloquial or informal words, nicknames or given titles, and loan words. The total number of occurrences was 54 times. The 3 most frequently used techniques were abbreviation (48.15%), colloquial or informal words (25.93%), and phrasal verbs (11.11%), respectively. The two techniques that were not found included slang and capital name of the country. See Table 1.

Table 1 The occurrence analysis of headline writing techniques based on lexical features (n=54)

Lexical Features	Percentage
1. Abbreviation	48.15
2. Shortened form of words	7.41
3. Phrasal verbs	11.11
4. Slang	-
5. Colloquial or informal words	25.93
6. Capital name for the country	-
7. Nicknames or given titles	3.70
8. Loan words	3.70

In the lexical features, examples of the 3 most frequently used in the news headline writing techniques were given as follows:

- Abbreviation

For example: PPRP distances itself from ex-member's complaint
MEA introduces tips for safe solar rooftop installation
The frequency of occurrence was 48.15%.

- Colloquial or informal words

For example: Journos weigh in on 'fake news' ban
Cops arrest three bogus doctors in vaccine scam
The frequency of occurrence was 25.93%.

- Phrasal verbs

For example: Stellantis ramps up electrification investment



Don't get caught out on camera

The frequency of occurrence was 11.11%.

2. In the syntactic features, there were 28 techniques from 4 main aspects used in news headline writing. The total number of occurrences was 519 times. The most frequently used techniques were special grammatical features (44.70%), types of headlines (21.19%), types of sentences classified by complexity (19.85%), and types of sentences classified by function (14.26%), respectively. See Table 2.

Table 2 The occurrence analysis of headline writing techniques based on syntactic features (n=519)

Syntactic Features	Percentage
1. Types of headlines	21.9
a. noun phrase	22.73
b. sentence	66.36
c. dependent clause	10.91
2. Special grammatical features	44.70
a. word omission	
- articles	21.98
- conjunctions	4.31
- verb to be	9.05
- nouns	4.31
b. tense forms	
- present simple	21.98
- past simple	0.86
- to + infinitive	1.29
- present progressive	1.29
c. use of modals	0.44
d. voices	
- active voice	20.69
- passive voice	3.02
e. presenting news sources	0.86
f. punctuation	
- comma (,)	3.88
- question mark (?)	0.86
- quotation mark (' ')	4.74
- exclamation mark (!)	0.44
3. Types of sentences classified by complexity	19.85
a. Simple sentence	56.31
b. Compound sentence	1.94
c. Complex sentence	13.59
d. Dependent clause only	28.16



Table 2 The occurrence analysis of headline writing techniques based on syntactic features (n=519)
(continued)

Syntactic Features	Percentage
4. Types of sentences classified by function	14.26
a. Declarative	95.95
b. Interrogative	1.35
c. Imperative	2.70

From Table 2, more details of the findings of each aspect were given. Firstly, in the types of headlines, the 3 writing styles frequently used were sentence (66.36%), noun phrase (22.73%), and dependent clause (10.91%). Secondly, in the special grammatical features, the writing styles most frequently used were: article omission (21.98%), present simple tense form (21.98%), and active voice (20.69%) respectively. From the 3rd aspect, it emphasized on writing styles and types of sentences structures, and the most highly frequent use was simple sentence (56.31%). Lastly, the types of sentences classified by function and headline writing styles, declarative form of sentences was the highest frequently use (95.95%).

In the syntactic features, examples of the 3 most frequently used in the news headline writing techniques were given as follows:

- Types of headlines written in sentence form
For example: Swiss cargo plane brings respirators, antigen test kits
Chiang Mai ranks 34th for expat workers
The frequency of occurrence was 66.36%.
- Types of sentences classified by complexity written in simple sentence form
For example: Mystery swirls around Haiti leader's murder
Trat launches '2 for 1' tourism promotion
The frequency of occurrence was 56.31%.
- Types of sentences classified by function written in declarative form
For example: Youth protest group kids itself
Cyberattack shuts Swedish supermarket giant
The frequency of occurrence was 95.95%.

3. In the rhetorical features, there were 4 techniques based on rhetorical features used in news headline writing. They were the use of metaphor, alliteration, rhyme, and idiom or expression. The total number of occurrences was 32 times. The frequently used techniques were idiom and expression (43.75%), alliteration (40.63%), rhyme (12.50%), and metaphor (3.12%). See Table 3.

Table 3 The occurrence analysis of headline writing techniques based on rhetorical features (n=32)

Rhetorical Features	Percentage
1. Metaphor	3.12
2. Alliteration	40.63
3. Rhyme	12.50
4. Idiom and Expression	43.75



In the rhetorical features, examples of the 2 most frequently used in the news headline writing techniques were given as follows:

- Idiom or expression

For example: Death by a thousand cuts

A sight for sore eyes

The frequency of occurrence was 43.75%.

- Alliteration (The use of the same sound or sounds, especially consonants, at the beginning of several words that were close together, Cambridge Dictionary)

For example: World's deadliest storm stirred a disaster revolution

Testing time for trio

The frequency of occurrence was 40.63%.

Discussion

The results revealed that the news writers of English news medium, Bangkok Post, used various writing techniques in the news headlines.

1. Lexical aspect

Considering the 3 most frequently used techniques, most of Bangkok Post news headlines were found to use abbreviations. This could be due to the word limit for the headlines. However, many headlines in some sections such as sports news and PR news, appeared to be wordy, and the longest headline consisted of 24 words including 4 abbreviations. Therefore, it was possibly assumed that the word limits might not be the main constraint for the Bangkok Post news headlines, but the abbreviation use was an alternative option to make the headlines concise. The results were similar to other related research; for example, Lamichhane (2017), found some characteristics of news headlines in Nepalese native English newspapers, The Himalayan Times and The Kathmandu Post, in terms of the length of headlines and the abbreviation use. Also, the findings of Kaewkamjan (2020) from the analysis of CNN breaking news headlines on Twitter, showed the idea of word limit, word shortening, word omission, and the use of abbreviation in headlines due to only 280 letters limited in 1 thread of Twitter. More specifically, in order to abbreviate words in CNN headlines, the writers needed to consider and abbreviate the words that general readers could understand such as the titles, big organizations, cities, or states.

In addition, some headlines from Bangkok Post were easily understandable because the writers used a normal level of words, and some of them even used informal or colloquial words. Particularly in entertainment news, travel news, and technology news, the purpose of using informal or colloquial words was to make the headlines playful and accessible. However, there were also some headlines that seemed to be difficult for non-native speakers to understand because of the use of phrasal verbs. During the data collection process, the website of Bangkok Post showed the names of the news editor; some were foreigners who had English as their first spoken language. These native English news editors could be the ones who applied various lexical devices in the headlines. However, one of the lexical devices - slang - was not found in the data analysis. This issue was also discussed in Kaewkamjan (2020); many news writers at CNN preferred to use informal words which obviously help to shorten headlines. CNN news writers also concerned with the accessibility of the headlines by using informal words was to convey the direct meaning of the word to be accessible, clear, and concise to readers.



2. Syntactical aspect

Focusing on the writing structures, most of the headlines in the Bangkok Post news were written in complete sentence structures. From the results of the study, the 1st special grammatical feature was word omission, and the top feature mostly used was the omission of articles. The following one was the use of modals which was hardly found in 110 headlines. The headlines in sentences were also mostly written in the active voice. The last special grammatical feature was the use of punctuations; hyphens, and quotation marks were the two highest used features. Besides, the special grammar in the news headlines was the use of tense form, and most of the news writers used present simple form. That was indifferent to Kaewkamjan (2020). The use of present simple was the main tense to write the headlines of CNN breaking news, as this kind of news reports and discusses current events and shows modernity and truth in daily life.

Furthermore, there were many types of sentences classified by complexity and the most frequently written type was simple sentence. If the types of sentences were classified by functions, the declarative sentence was the most frequently written type found in 110 headlines. From the results, most of the headlines in the Bangkok Post were written in easy structure with familiar tense in order to make the headlines understandable for Thai or non-native readers. Similarly, the findings in Lamichhane (2017) illustrated that the format of most headlines was written in simple sentence form. The sentences were formed with short sentences and with supporting phrases. However, the compound sentence form was mostly found in sports news, and the complex sentence form was hardly found in either of the headlines of political or sports news. These various use of sentence forms may refer to the concern of accessibility of the readers. In Kaewkamjan (2020), the complex sentence was the most highly used form. That may be because of the word limit on Twitter. These may create difficulty and confusion to some readers who were non-native English speakers.

3. Rhetorical Aspect

Idiom and expression were the most frequently used techniques and found mostly in entertainment news headlines. It made headlines look meaningful and appealed to the readers' interests to serve the main purposes of the entertainment news writers. Alliteration and rhyme also played an important role in these headlines. These two rhetorical devices created mood, rhythm, and impression in the headlines to persuade and attract the readers to read the news. Alliteration was likely to be used more often than rhyme according to the results. The use of metaphor was found in only 1 headline,

In Lamichhane (2017), with the same 4 writing techniques, the results showed a great difference between Thai and Nepalese native English newspapers' characteristics. Alliteration or the use of similar sounding words beginning with a consonant sound was the most highly used technique to make the headlines more attractive. Moreover, metaphors that seemed to be rarely used in the Bangkok Post were found to be the 2nd most used. These 2 rhetorical devices were used mainly to attract the readers' attention. Interestingly, there were no uses of idioms in both of the Nepalese native English newspapers, and there were very few uses of rhyme. On the other hand, CNN headlines that were analyzed had no use of rhetorical devices (Kaewkamjan, 2020). The findings indicated that CNN news writers preferred to report the news in a straightforward manner and avoid using rhetorical devices so that the facts and important details in the news could be completely contained within a single sentence.



Recommendation

Recommendation for the further use

The results of this research can create an awareness of writing techniques used in newspaper headlines. English major students could use this research as a guideline to consider when writing headlines or when analyzing the structures of headlines, when studying any related course such as Mass Media, Principles of Translation, and News Translation.

Recommendation for the further research

Studying different English news from English native and Thai native news media may provide a wider variety of technique uses. It would be more interesting and insightful to work on comparative or contrastive analysis of the differences in headline writing techniques between the English news in non-native English countries and native English countries. For example, well known and reliable English native news media include Reuters, The New York Times, The Wall Street Journal, CNN and The Guardian. In Thailand, apart from the Bangkok Post, there are The Nation, Khaosod English, and The Thaiger.

References

- Bitiniene, A. (2007). **Publicistinis stilius**. Vilniaus pedagoginio universiteto leidykla.
- Bonyadi, A., & Samuel, M. (2013, April-June). Headlines in newspaper editorials: A contrastive study. **Sage Open**, 3(2), 2158244013494863.
- Bunyarat, P. (2020, May). A Study of Headline Structures in English Language Newspapers. **Rajabhat Journal of Sciences, Humanities & Social Sciences**, 21(1), 156-168.
- Chalaysap, N. (2012) Contrastive Analysis of Headlines in Thai and English Language Newspapers in Thailand. **Current Issues and Future Directions in Media, Communication and Language**. (pp. 66-78). ICLC.
- Ehineni, T. O. (2014, November). Lexical, structural and rhetorical features of Nigerian English print media. **Journal of Arts and Humanities, Indiana University, USA** 3(11), 26-32.
- Eva, P. (2009). **Grammar in Newspaper Headline**. Bachelor Paper, Czech Republic: University of Pardubice.
- Kaewkamjan, K., Buddharat, C., Sukkrong, J., Promchitta, V., Phanon, W., & Polkamjad, W. (2020, August). English language style of CNN breaking News on Twitter Application "CNN Breaking News". **Narkbhutparitat Journal Nakhon Si Thammarat Rajabhat University**, 12(2), 19-33.
- Jakimaviciute, D. (2013). **Newspaper style: the headline**. Doctoral dissertation, Siauliai University.
- Lamichhane, M. (2017). **The Stylistic Features of Newspaper Headlines**. Doctoral dissertation, Faculty of Education Tribhuvan University, Kirtipur Kathmandu, Nepal.
- Matila, R. (2013, May). A discourse analysis of news headlines: Diverse framings for a hostage-taking event. **Asian Journal of Social Sciences & Humanities**, 2(2), 71-78.
- Michalik, U. (2015). **Analysis of the rhetorical figures employed in the headlines of articles about celebrities**. University of Silesia in Katowice, Poland.
- Napu, N. (2018). English and Indonesian Newspaper Headlines: A Comparative Study of Lexical Features. **European Journal of Literature, Language and Linguistics Studies**, 2(4), 103-117.
- Prateepchaikul, N. (2010). **Headline writing techniques in general news articles**. Unpublished master's thesis, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand.



- Reah, Danuta, (1998). **The Language of Newspapers**. New York: T.j. International Ltd.
- Semino, E. (2009). **The language of newspapers** (pp. 439-453). Palgrave Macmillan.
- Shie, J. S. (2010, January). Lexical feature variations between New York Times and Times Supplement news headlines. **Concentric: Studies in Linguistics**, 36(1), 79-103.
- Yasmin, A. R., Indrawati, N. L. K. M., & Rahayuni, N. K. S. (2017, May). Syntactic Analysis of Headlines Structures in The Jakarta Post Online. **Humanis: Journal of Arts and Humanities, Udayana University**, 19(1), 67-73.





การพัฒนาความสามารถในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ
โดยใช้เทคนิคแบบชักชวน (Suggestopedia) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวชิรวิทยา
The Development of English Sentence Writing Competency by Using
Suggestopedia Teaching Technique of Mathayom 1 at Watchara Wittaya School

นฤมล ทิสาราชเขต¹ ปัทิตตาภา สุกระ¹ มณฑิรา กิตติวัฒนานุกุล¹ ศุภพร ทวีทรัพย์¹ และอนุลิษฐ์ พันธกล้า²
Narumon Tisarakheth¹, Patittapa Sukkara¹, Monthira Kittiwatthananakun¹,
Suleeporn Thaweesub¹, and Anusit Panklam²

¹นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ 2) เพื่อศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีม และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) โดยกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวชิรวิทยา ซึ่งได้จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน 2) แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ การวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการหาค่าทางสถิติ t-test (independent)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียน โดยภาพรวมพบว่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.44) สำหรับการพิจารณารายละเอียดการประเมินพบว่าส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวม พบว่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 4.46)

คำสำคัญ: ความสามารถในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ/ การสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) / ทักษะการทำงานเป็นทีม

Abstract

The purposes of this research were to 1) compare the learning achievement of English sentence writing competency, 2) study teamwork skill, and 3) study the satisfaction of Mathayom 1 students towards learning management by using Suggestopedia teaching technique to develop students' English sentence writing competency. The sample group in this study is the students from Mathayom 1, Watchara Wittaya School chosen by simple random sampling. The research instruments consisted of 1) pre and post achievement test, 2) teamwork skill assessment form and 3) satisfaction questionnaire. In this research, the statistical analyzed data were the mean score ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.), and t-test (independent).

The research findings indicated that 1) the students' learning achievement score on the post-instruction was statistically significantly higher than the pre-instruction at alpha level .05, 2) the teamwork skill of the students after using the Suggestopedia teaching technique is at a high level



($\bar{X}$ = 4.44), and 3) the students' satisfaction towards learning management by using the Suggestopedia teaching technique to develop students' English sentence writing is at a high level ($\bar{X}$ = 4.46).

Keywords: English Sentence Writing Competency / Suggestopedia teaching technique / Teamwork Skill

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมปัจจุบันและสังคมโลกในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้มากขึ้น ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารผ่านทางเทคโนโลยีต่าง ๆ ทั้งทางด้านการพูดและการเขียน โดยเฉพาะด้านการเรียนรู้ของนักเรียน ผู้ที่มีความรู้ด้านภาษาอังกฤษสามารถหาความรู้เพิ่มเติม โดยเข้าถึงแหล่งความรู้ซึ่งมีอยู่อย่างไม่จำกัดทั่วโลกด้วยความสะดวกและรวดเร็ว อีกทั้งในปัจจุบันเป็นยุคที่มีความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) กล่าวคือ ผู้ที่มีความรู้ภาษาอังกฤษดีและสามารถใช้เทคโนโลยีได้นั้นจะช่วยส่งเสริมให้การติดต่อสื่อสารเป็นไปอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในการจัดการศึกษาด้านภาษาอังกฤษนั้นผู้สอนสามารถหาวิถีที่จะพัฒนา ความสามารถทางด้านภาษาของนักเรียน เช่นด้านการอ่านและการเขียนให้ดีขึ้นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและพยายามให้มีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (Life-Long Learning) (อรรชนีดา หวานคง, 2559)

นโยบายในการพัฒนาการศึกษาความพร้อมในการเสริมสร้างทุนทางปัญญาอย่างยั่งยืนและสร้างภูมิคุ้มกันของประเทศที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของประเทศในอนาคตอย่างมั่นคง สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงมีนโยบายในการเสริมสร้างสมรรถนะและความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษและถือเป็นความจำเป็นเร่งด่วนของประเทศไทย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2557) ในสภาวะที่ระดับความสามารถของคนไทยในด้านภาษาอังกฤษอยู่ในระดับต่ำมากและการที่ประเทศไทยเข้าร่วมเป็นสมาชิกของประชาคมทางเศรษฐกิจที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลาง การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ จึงเป็นส่วนสำคัญที่ต้องเร่งดำเนินการให้เกิดผลสำเร็จ (สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558)

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้มุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง คำแนะนำที่ฟัง ให้คำแนะนำในสถานการณ์ต่าง ๆ อ่านออกเสียงข้อความ บทหรือกรองสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย ระบุใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนาหรือข้อความ เลือกและระบุข้อมูล ประโยค ข้อความ ให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่เสียง ข้อและให้ข้อมูล แสดงความคิดเห็นอย่างเหมาะสมเกี่ยวกับสิ่งที่ฟังหรืออ่าน พูดและเขียนเพื่อแสดงความต้องการ บรรยาย อภิปรายและแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้สึกและความคิดเห็น รวมไปถึงให้เหตุผลสั้น ๆ ที่เหมาะสมเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว สิ่งแวดล้อม กิจกรรม การค้า สภาพอากาศ สถานที่การศึกษา และอาชีพ โดยใช้ภาษา น้ำเสียง และมารยาทที่เหมาะสมกับวิถีทางสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบาย และเปรียบเทียบเทศกาลเจ้าของภาษาและประเพณีไทยในสถานการณ์จริงและจำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน และสถานการณ์การศึกษา สรุปใจความสำคัญจากการวิเคราะห์ข่าวที่สนใจในความสนใจของสังคม ค้นคว้า รวบรวม และสรุป ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ใช้ภาษาต่างประเทศในการค้นคว้าความรู้จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการประกอบอาชีพโดยใช้แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร กระบวนการสอนทักษะทางภาษาและจัดกระบวนการกลุ่ม การอภิปราย สถานการณ์จริง สถานการณ์จำลอง การแสดงความคิดเห็น การวิเคราะห์เรื่อง/เหตุการณ์ที่อยู่ในความสนใจของสังคมเพื่อให้นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษ ในการสื่อสารระหว่างบุคคล และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับชุมชนและสังคมโลกได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งเข้าใจความเหมือนและความแตกต่างของวัฒนธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษ มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่นักเรียนจะต้องได้เรียนรู้ทั้ง 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน (เสาวภาคย์ ศรีโยธ, 2555) นักเรียนมีพื้นฐานความรู้ภาษาอังกฤษน้อยนักเรียนไม่กล้าพูด ไม่กล้าแสดงออก ไม่เห็นความสำคัญของการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และมีความสามารถทางด้านทักษะการพูด ฟัง อ่าน เขียนภาษาอังกฤษน้อย จึงทำให้เป็นปัญหาต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (เจตน์สฤษดิ์ สังขพันธ์ และคณะ, 2558) แต่การเขียนเป็นทักษะที่เป็นปัญหาและยากที่สุดสำหรับครูในการสอน เนื่องจากนักเรียนจะสร้างภาษาที่ถูกต้องจากภาษาเขียนได้ยาก ต้องอาศัยความรู้ทั้งทางด้านของคำศัพท์และไวยากรณ์ ถ้าหากเขียนไม่ถูกต้องก็จะส่งผลให้ผู้อ่านตีความหมายผิด การเขียนเข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตมีการฝึกเขียนเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง สิ่งต่าง ๆ



ล้วนเป็น สิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เช่น เขียนโน้ต เขียนไปรษณียบัตร กรอกแบบฟอร์มต่าง ๆ เขียนจดหมาย ขอบคุณ เขียนจดหมายสมัครงาน เขียนเล่าเรื่องการเดินทางซึ่งเป็นรูปแบบของการเขียนทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ จากการศึกษามผลการสอบ O-NET ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชา ภาษาอังกฤษ พบว่า คะแนนระดับประเทศอยู่ที่ 43.55 ระดับภาคกลางอยู่ที่ 43.43 และระดับจังหวัดกาฬงเพชร อยู่ที่ 41.89 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2564) เมื่อเปรียบเทียบ จากผลข้างต้นแล้วจะเห็นได้ว่าผลการสอบภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดกาฬงเพชรนั้น อยู่ในระดับต่ำที่สุด ซึ่งในปัจจุบันนี้ภาษาอังกฤษ มีความสำคัญเป็นอย่างมาก จึงจัดเป็นปัญหาที่ควรแก้ไข อย่างรวดเร็ว

โรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัดกาฬงเพชร มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรูปแบบที่มีกิจกรรมในชั้นเรียนน้อยและบรรยากาศในห้องเรียนค่อนข้างตึงเครียด ทำให้นักเรียนขาดความสนใจ และความกระตือรือร้นเกี่ยวกับเนื้อหาการเรียนที่ครูสอน การเรียนการสอนด้านทักษะการเขียนของนักเรียนในรายวิชา ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัชรวิทยา มีปัญหาดังนี้ คือ นักเรียนสามารถท่องคำศัพท์ และอ่านประโยคภาษาอังกฤษต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง แต่เมื่อให้นักเรียนเขียนประโยคภาษาอังกฤษ ปรากฏว่า นักเรียน ไม่สามารถเขียนประโยคภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ซึ่งคณะผู้วิจัยเล็งเห็นว่าปัญหานี้ เป็นเรื่องเร่งด่วนที่ควรแก้ไขเพราะอาจจะส่งผลกระทบต่อ การเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับที่สูงขึ้น

จากปัญหาดังกล่าวคณะผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีสอนภาษาอังกฤษแบบต่าง ๆ พบว่าวิธีสอนโดยใช้เทคนิคการสอน แบบชักชวน (Suggestopedia) เป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้นและดึงดูดความสนใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากนักเรียนจะต้องปฏิบัติกิจกรรมนั้นด้วยตนเอง และมีกิจกรรมที่หลากหลายทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียนและจากการศึกษามการวิจัยพบว่าการใช้เทคนิค การสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ในการสอนคำศัพท์ในระดับชั้นประถมศึกษาของโรงเรียน Abbaganaram ในประเทศไนจีเรีย โดยวัดจากผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยผลสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.56 ซึ่งหลังจากใช้เทคนิคนี้ในการสอนทำให้มีระดับผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น โดยผลการทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 9.11 (Alhaji Malah Galti, 2018) และผลการวิจัยจากการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ในการส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนโรงเรียนมัธยม Rockwoods ในประเทศอินเดีย ผลสัมฤทธิ์ที่ดี โดยมีผลการทดสอบก่อนเรียนอยู่ที่ 19.23 และผลการทดสอบหลังเรียนอยู่ที่ 26.10 (Kuncham Venkanna, 2015) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) เป็นเทคนิคที่มีคุณภาพ สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้สอนได้

ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจและเล็งเห็นว่าพัฒนาการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค การสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) สามารถช่วยพัฒนาความสามารถทางการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกาฬงเพชร จังหวัดกาฬงเพชร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กาฬงเพชร เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ สูงสุดต่อนักเรียน และเป็นไปตามจุดมุ่งหมายและมาตรฐานของหลักสูตรที่กำหนดไว้

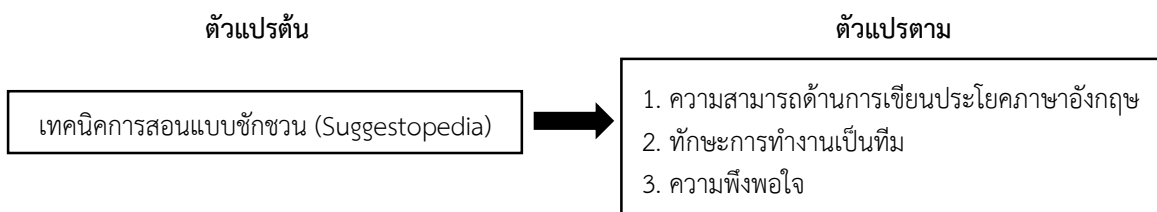
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้เทคนิคการสอน แบบชักชวน (Suggestopedia)
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา การเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia)



กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคแบบชักชวน(Suggestopedia) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัชรวิทยา ซึ่งคณะผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามกรอบแนวคิด สรุปได้เป็นแผนภูมิดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัชรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับเรื่อง ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัชรวิทยา จำนวน 370 คน ที่ลงทะเบียนเรียน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัชรวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กำแพงเพชร จำนวน 43 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นเครื่องมือที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อประกอบการพัฒนาความสามารถในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) จำนวน 5 แผน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 1 ปฐมนิเทศ

แผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 2 Dairy routines

แผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 3 My past

แผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 4 Let's talk about the future

แผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 5 ปัจฉิมนิเทศ

โดยนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยเพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม จากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พบว่า ความเหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อหาข้อบกพร่องและความเหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มทดลอง จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยตรวจสอบอีกครั้งและนำมาปรับปรุงให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น แล้วนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อทดสอบความสามารถก่อนและหลังการพัฒนาความสามารถในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน(Suggestopedia) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเรียงประโยค (Word Order) และเลือกคำตอบ (Multiple Choice) จำนวน 36 ข้อ

โดยนำแบบทดสอบเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยเพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม จากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบแต่ละข้อกับจุดประสงค์ (IOC) พบว่า ข้อสอบมีค่า



IOC เท่ากับ 1 จำนวน 36 ข้อ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อสอบที่จะนำไปใช้จริงทั้งหมด 30 ข้อ จากนั้น นำแบบทดสอบที่แก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อหาข้อบกพร่องและความเหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มทดลอง จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยตรวจสอบอีกครั้งและนำมาปรับปรุงให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น แล้วนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินการทำงานเป็นทีม หลังจากการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 ข้อ ข้อ ได้แก่ 1) ความเป็นผู้นำ 2) การมีส่วนร่วม ความร่วมมือในการทำงาน 3) การ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น 4) การแสดงความคิดเห็นและสะท้อน 5) ความรู้ความเข้าใจ และ 6) พฤติกรรมการทำงาน

โดยนำแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยเพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม จากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจสอบด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) พบว่า รายการการประเมิน มีค่า IOC เท่ากับ 1 จำนวน 6 ข้อ ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้ทุกประการ จากนั้นนำแบบประเมินที่แก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อหาข้อบกพร่องและความเหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มทดลอง จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย ตรวจสอบอีกครั้งและนำมาปรับปรุงให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น แล้วนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการ เขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ซึ่งมี 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านการนำเสนอ 3) ด้านการใช้สื่อ 4) ด้านกิจกรรม 5) ด้านความพึงพอใจ จำนวน 16 ข้อ

โดยนำแบบสอบถามความพึงพอใจต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยเพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม จากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจสอบด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) พบว่า ประเด็นความพึงพอใจ มีค่า IOC เท่ากับ 1 จำนวน 16 ข้อ ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้ทุกประเด็น จากนั้นนำแบบสอบถามที่แก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อหาข้อบกพร่องและความเหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มทดลอง จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแล้วให้อาจารย์ ที่ปรึกษาวิจัยตรวจสอบอีกครั้งและนำมาปรับปรุงให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น แล้วนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. รูปแบบการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยในรูปแบบที่เรียกว่า One-Group Pretest-Posttest Design กลุ่มเดียวแต่มีการวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน ดังแสดงในตารางที่ 1 (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538)

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design

การทดลอง	Pretest	Treatment	Posttest
กลุ่มทดลอง	T1	X	T2

สัญลักษณ์ที่ใช้ ในแบบแผนการทดลอง

T1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้ (Treatment)

T2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน (Posttest)

2. ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1) ก่อนทำการวิจัย คณะผู้วิจัยได้ทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับการสอนเขียนประโยค ภาษาอังกฤษ โดยการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2) ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนเรื่อง การเขียนประโยคภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ แล้วตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้พร้อมทั้งเก็บข้อมูล

3) ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนประโยคภาษาอังกฤษ โดยการใช้ เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำการสอนทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง รวมเวลาทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน



4) ทดสอบหลังเรียน (Posttest) หลังการทดลองสิ้นสุด ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอน เรื่อง การเขียนประโยคภาษาอังกฤษ โดยการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ฉบับเดียวกับที่ทดสอบก่อนเรียนแล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

5) ประเมินการทำงานเป็นทีม หลังจากการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 ข้อ

6) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) โรงเรียนวัชรวิทยา โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ดังต่อไปนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์โดยใช้สถิติ Dependent Samples t-test กำหนดค่าสถิติที่ระดับนัยสำคัญที่ .05

2. ศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วนำค่าเฉลี่ยมาแปลความหมายโดยกำหนดเกณฑ์ที่ยอมรับได้อยู่ที่ 3.50 – 5.00 พบว่า อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.44)

3. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วนำค่าเฉลี่ยมาแปลความหมายโดยกำหนดเกณฑ์ที่ยอมรับได้อยู่ที่ 3.50 – 5.00 พบว่า อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.46)

สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยสามารถสรุปผลตามประเด็นที่ศึกษา ตามขั้นตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

จากการศึกษาผลคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียน จากผู้ประเมินหาค่าเฉลี่ยและวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน ด้วยค่าสถิติ t-test เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างความสามารถทางการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยการใช้เทคนิคแบบชักชวน (Suggestopedia) ของนักเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) สรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ของนักเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 13.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.48 และคะแนนเฉลี่ยด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ของนักเรียน หลังเรียนเท่ากับ 20.72 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.34 เมื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่าค่าสถิติ t มีค่า 24.59 และค่า Sig มีค่าน้อยกว่า .001 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าคะแนนสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนมีความสัมพันธ์กัน และนักเรียนได้รับการส่งเสริมด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) และมีคะแนนหลังสอบเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia)

แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียน พบว่า อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 4.44) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.66) เมื่อพิจารณารายประเด็นการประเมินพบว่า ประเด็นการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ ข้อที่ 6 พฤติกรรมการทำงาน อยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 4.53) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.70)



รองลงมา คือข้อที่ 3 การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น อยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.51$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D. = 0.63$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือข้อที่ 4 การแสดงความคิดเห็นและสะท้อนความรู้ความเข้าใจ อยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.30$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D. = 0.60$)

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวม พบว่า อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.46$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ($S.D. = 0.64$) เมื่อพิจารณารายประเด็นการประเมินพบว่า ประเด็นการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้อที่ 8 ความน่าสนใจในชิ้นงานและข้อที่ 16 ความพึงพอใจโดยรวมของนักเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.58$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D. = 0.59$) รองลงมา ได้แก่ ข้อที่ 3 การเรียบเรียงเนื้อหาที่เข้าใจง่ายอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.56$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D. = 0.63$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือข้อที่ 13 การทำกิจกรรมเป็นทีมมีส่วนทำให้การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.33$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D. = 0.61$)

อภิปรายผลการวิจัย

จากการสรุปผล คณะผู้วิจัยพบประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ สรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ของนักเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 13.16 และคะแนนเฉลี่ยด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ของนักเรียนหลังเรียนเท่ากับ 20.72 เมื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน แสดงว่าคะแนนสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนมีความสัมพันธ์กัน และนักเรียนได้รับการส่งเสริมด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) และมีคะแนนหลังสอบเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ โดยทั้งนี้หากอ้างอิงวิจัยจากผู้วิจัยท่านอื่น พบว่าเทคนิคการสอนแบบชักชวนนั้นสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ เช่น Lestari Wahyu Puji (2011) ได้ทำวิจัย เรื่อง การใช้วิธีการสอนแบบชักชวนในการเขียนโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการเขียนเล่าเรื่อง โดยใช้วิธีการสอนแบบชักชวนในการเขียนบันทึกประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยของผลการทดสอบของนักเรียนในการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยคือ 54.29% และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการทดสอบเท่ากับ 72.23% หมายความว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในการเขียนข้อความเล่าเรื่องมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นเนื่องจากผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ Rizka Yuliani (2015) ได้วิจัยเรื่อง การสอนโดยเทคนิคการสอนแบบชักชวนเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีจุดประสงค์ เพื่อศึกษาความสามารถในการเขียนของนักเรียนก่อนและหลังสอน โดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน และศึกษาความแตกต่างของความสามารถในการเขียนของนักเรียน ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวนโดยสามารถสรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวนนั้นสามารถพัฒนาความสามารถการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มขึ้นและมีความสามารถในการเขียนบรรยายได้ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้อาจเป็นไปได้ว่าพัฒนาความสามารถในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้นมีเนื้อหาเป็นไปตามคำอธิบายรายวิชาเนื้อหาแต่ละบทมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปการจัดกิจกรรมการสอนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ของการใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) มีความหลากหลายที่น่าสนใจช่วยสร้างแรงจูงใจและพัฒนาความสามารถด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษและยังเป็นเทคนิคการสอนที่เพิ่มหรือเสริมทักษะการเรียนรู้ในด้านการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ

2. ผลการประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนสรุปได้ว่า ภาพรวมของผลการประเมินอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.44$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่ากิจกรรมมีความน่าสนใจสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้เนื่องจากเทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) นั้นเป็นเทคนิคที่เน้นการสอนแบบมีความสนุกสนานให้ความรู้สึกผ่อนคลายและมีความมั่นใจ ซึ่งช่วยนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็วและมีประสิทธิภาพ และสามารถร่วมมือ



ปฏิบัติตามกิจกรรมต่าง ๆ ได้ โดยผู้สอนได้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative and Active Learning) จึงส่งผลให้นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่งผลให้ระดับผลการประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนเพิ่มขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ Mashitah Sulaiman (2017) เรื่อง ผลกระทบของทักษะการทำงานเป็นทีมต่อนักศึกษาในมหาวิทยาลัยของรัฐมาเลเซีย โดยผลการวิจัยพบว่า ทักษะการทำงานเป็นทีมซึ่งส่งผลให้นักเรียนเพิ่มปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มได้อย่างดี รวมทั้งสร้างความมั่นใจในตนเอง และช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร นอกจากนี้ผลการศึกษายังแสดงให้เห็นว่าทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนสามารถรับฟังและแสดงความคิดเห็นของผู้อื่นและแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับงานของนักเรียน

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็นพบว่า การทำงานเป็นทีมของนักเรียนประเด็นที่มีผลการประเมินดีมาก คือพฤติกรรมการทำงาน และการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เนื่องจากการแบ่งกลุ่มโดยใช้เทคนิคการสอนแบบร่วมมือ (STAD) (Slavin, R. E. 1978 อ้างถึงใน วัลยา บุญอากาศ. 2556) มีสมาชิกที่มีทั้งเด็กเก่ง กลาง อ่อนและการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในทีมอย่างชัดเจน เช่น หัวหน้า รองหัวหน้า เลขานุการ เป็นต้น จึงทำให้เด็กมีความกล้าในการนำเสนอความคิดเห็นในกลุ่ม ทั้งนี้เป็นเพราะว่าเทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้มีเนื้อหาที่น่าสนใจและสอดคล้องกับเนื้อหาที่นักเรียนได้เรียนรู้ จึงทำให้ความสามารถในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนดีขึ้น

สรุปได้ว่า การพัฒนาความสามารถในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษได้

3. ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคแบบชักชวน (Suggestopedia) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่านักเรียนมีความเพลิดเพลิน เนื่องจากมีกิจกรรมโดยใช้เทคนิคแบบชักชวน ที่หลากหลายทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์มากกว่าการเรียนแบบทฤษฎี นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ การเรียนการสอนประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เทคนิคแบบชักชวน (Suggestopedia) ทำให้เกิดความสนุกสนาน ในการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Akbar Ali Mustofa (2019) ได้วิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนบรรยาย โดยมีจุดประสงค์ คือ การพัฒนาทักษะของนักเรียนโดยเฉพาะในการเขียนโดยใช้ทฤษฎี Suggestopedia โดยใช้ดนตรีคลาสสิกหรือภาพเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าการสอนโดยใช้ทฤษฎี Suggestopedia สามารถพัฒนาความสามารถด้านการเขียนของนักเรียน ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในกระบวนการเรียนรู้ และสร้างแรงจูงใจในการพัฒนาความสามารถของนักเรียนได้

ดังนั้น สรุปได้ว่าการพัฒนาความสามารถในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ดังกล่าวสามารถสร้างความพึงพอใจความประทับใจในการเขียนประโยคภาษาอังกฤษได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากการวิจัย พบว่า

1. ในการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ตามแผนการสอนนี้ ครูผู้สอนควรมีการเสริมแรงด้วยวาจาและรางวัลซึ่งจะช่วยให้เด็กมีความกระตือรือร้นและมีความสุขในการเรียน
2. ครูผู้สอนควรศึกษาขั้นตอนการเขียนประโยคภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) ให้เข้าใจเพื่อให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. นักเรียนไม่สามารถนำเรื่องที่เคยเรียนมาประยุกต์ใช้กับเรื่องใหม่ที่เรียน ดังนั้นในการสอนจึงควรใช้เนื้อหาบทเรียนที่มีลักษณะเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ of นักเรียน
4. ครูผู้สอนไม่ควรเน้นเฉพาะการสอนการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ ควรสอนกลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาที่หลากหลายวิธีให้นักเรียนและให้นักเรียนฝึกกลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับการเรียนรู้ภาษา



ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. จากงานวิจัยที่คณะผู้วิจัยได้ศึกษาการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) หากนำไปใช้ในบริบทที่ต่างออกไปอาจต้องคำนึงถึงความรู้เดิม ความแตกต่างของนักเรียน โดยการศึกษาจากข้อมูลทางวิชาการของนักเรียน
2. จากงานวิจัยที่คณะผู้วิจัยได้ศึกษาเพียงการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสอนแบบชักชวน (Suggestopedia) โดยมุ่งไปที่ทักษะการเขียนเพียงอย่างเดียว ควรส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษอื่น ๆ ด้วย เช่น การฟัง การอ่าน หรือการพูด เป็นต้น
3. คณะผู้วิจัยได้ศึกษาทักษะในศตวรรษที่ 21 เพียงด้านทักษะการทำงานเป็นทีมเท่านั้น ควรศึกษาทักษะในศตวรรษที่ 21 ในด้านอื่น ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนสามารถปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วในศตวรรษที่ 21

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **ตัวชี้วัดและหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- เจตน์สุภะสิทธิ์ สังข์พันธ์ และคณะ. (2558). **สภาพและปัญหาการเรียนรู้อังกฤษ ของโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาสังกัดเทศบาลในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้**. (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา** (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วัลยา บุญอากาศ. (2556). **การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์เรื่องเศษส่วนและทศนิยม และการคิดวิเคราะห์ระหว่างวิธีเรียนแบบร่วมมือเทคนิค STAD สอดแทรกเกมตาคอกนินจา วิธีเรียนตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์และวิธีเรียนตามคู่มือครูสวท.ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน สถาบันมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2564). **สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. [Online] Available: <https://bit.ly/3uGXKSK> [2564, กรกฎาคม 7].
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2564). **รายงานผล O-NET ด้วยแผนที่ประเทศไทย**. [Online] Available: <https://www.niets.or.th/th/catalog/view/3121> [2564, กรกฎาคม 7].
- สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). **คู่มือการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแนวใหม่ ตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล (CEFR)**. [Online] Available: <http://ltu.obec.go.th/english/2013/index.php/th/2012-08-08-10-26-5/74-cefr> [2564, สิงหาคม 20].
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2557). **แนวปฏิบัติตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง นโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ: จามจุรีโปรดักส์.
- เสาวภาคย์ ศรีโยธธา. (2555). **ปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพัทลุง เขต 1**. สารนิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษานานาชาติ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อรชนิดา หวานคง. (2559, กรกฎาคม - ธันวาคม). **การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21**. วารสารสถาบันวิจัยญาณสงวร, 7(2), 309-314.
- Akbar Ali Mustofa, (2019). **Improving The students' skill in writing descriptive text by using suggestopedia method at the eleventh grade of MA Nurul Ulum Kotagajah, Central Lampung in the academic year of 2018/2019**. [Online]. Available: <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3505/1/SKRIPSI%20AKBAR%20ALI%20MUSTOF A%20NPM.%2014120907.pdf> [2021, July 7].



- Alhaji Malah Galti. (2018). **Effect of Suggestopedia Method on Teaching Vocabulary to Primary School Pupils**. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/328092090_Effect_of_Suggestopedia_Method_on_Teaching_Vocabulary_to_Primary_School_Pupils [2021, July 7].
- Kuncham Venkanna. (2015). **Use of Suggestopedia as an Innovative Strategy for promoting Effective Reading Comprehension abilities in English at the ESL level “An Experimental Study School Pupils”**. [Online]. Available: <https://ijellh.com/OJS/index.php/OJS/article/view/874> [2021, July 7].
- Lestari, Wahyu Puji. (2011). **The Use of Suggestopedia in Writing Diary to Improve Students’ Ability in Writing Recount Texts (An Action Research of Tenth Grade Students of SMA N 1 GUBUG in Year 2010/ 2011)**. [Online]. Available: <https://shorturl.asia/n8BNj> [2021, September 4].
- Mashitah Binti Sulaiman, 2Zawiah Binti Hj Mat, 3Faridah Binti Che Husain, 4Adibah Sulaiman @Mohamad, 5Mohd Azmir Mohd Nizah, 6Latifah Abdul Latiff. (2017). **The Impact of Teamwork Skills on Students in Malaysian Public Universities**. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/306229244_The_Impact_of_Team_work_skills_on_Students_in_Malaysian_Public_Universities [2021, September 4].
- Rizka Yuliani's. (2015). **The Use of Suggestopedia to Develop Students’ Writing Skill in English: A Case of the Seventh Grade Students of SMP N 2 Mranggen in Academic Year 2014 / 2015**. [Online]. Available: <http://bitly.ws/oSke> [2021, September 4].





การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
Developing English Writing and Spelling Skill Exercise
for Grade 3 Students

มิลทรา สุริยวงศ์¹ ศรีพร เสือลออ¹ ณัฐชรียา เงินทอง¹ นครินทร์ นามวงศ์¹ และ ชลชลิตา กมฺพุททิไชย²
Minthra Suriyawong¹, Sripon Sualao¹, Natchareeya Ngeonthong¹, Nakarin Namwong¹ and
Chonchalita Kamutthapichai²

¹นักศึกษาคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนวัดคูยาง จำนวน 43 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน 3) แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. และการทดสอบค่า (t-test) แบบ dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 93.52/82.40 2) ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.07 คะแนน และ 24.72 คะแนน ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.51, S.D. = 0.16)

คำสำคัญ : แบบฝึกเสริมทักษะ / ทักษะการเขียนสะกดคำ

Abstract

The purposes of this research were to: 1) find the efficiency of English writing skill using exercise of vocabulary to be effective on basis of 80/80 2) compare scores of grade 3 students before and after using exercise of vocabulary 3) evaluate satisfaction toward learning by using exercise of vocabulary for grade 3 students.

The sample used for the study consisted of 43 students studying in grade 3/2 of Watkuyang School, Kamphaeng Phet province, which selected by using purposive sampling. The research instruments were active learning activity lesson plans, pre-test, post-test, exercises of vocabulary and satisfaction questionnaire. The data were analyzed by mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.) and t-test dependent.

The results of the research were: 1) the efficiency of English writing skill using exercise of vocabulary was 93.52/82.40, 2) the comparison of pre-test and post-test scores of grade 3/2



students was 15.07 and 24.7 respectively, the post-test score was significantly higher than pre-test at .05 level 3) the satisfaction towards learning by using exercise of vocabulary for grade 3/2 students was at high level ($\bar{X}$) = 4.51, S.D. = 0.16).

Keywords: exercise / English writing and spelling skills

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการดำเนินชีวิตของคนเรา ภาษาถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ของสังคม นับตั้งแต่การทำงาน การเล่น การพักผ่อนการศึกษาหาความรู้ตลอดจนการดำรงชีวิต ภาษาจึงมีความสำคัญยิ่งที่ใช้เป็นสื่อกลางในกาติดต่อกันโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาอังกฤษ ในยุคปัจจุบันโลกถูกกล่อมให้เป็นหนึ่งเดียวสื่อต่าง ๆ สามารถเชื่อมโยงถึงซึ่งกันและกัน ส่งผลให้มีการกำหนดภาษาเพื่อใช้ในการแลกเปลี่ยนสื่อสาร และสร้างให้มนุษย์มีความเข้าใจร่วมกันภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางและเป็นภาษาสากลที่ใช้ติดต่อสื่อสารกันระหว่างประเทศต่าง ๆ ภาษาอังกฤษจึงเข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตของเราเพิ่มขึ้นตามลำดับ นับได้ว่าเป็นกุญแจสำคัญที่จะก้าวไปสู่การศึกษาในระดับที่สูงขึ้น เพื่อสร้างให้คนมีความเข้าใจร่วมกัน (Share Meaning or Common Understanding) และในปัจจุบันนั้นการสื่อสารยังต้องใช้เครื่องมือที่ทันสมัยและรวดเร็ว เพื่อการติดต่อสื่อสารกันทั่วโลก ภาษาอังกฤษที่แทรกตัวอยู่กับการใช้เครื่องมือเหล่านั้น ถ้าผู้ใช้เครื่องมือในการสื่อสาร ไม่มีความรู้ทางด้านภาษาดังกล่าวย่อมทำให้เกิดปัญหาการสื่อสารติดขัดล่าช้า นอกจากนี้ภาษาอังกฤษยังแทรกอยู่ตามสื่อต่าง ๆ ที่พบเห็นได้ทั่วไป ซึ่งทุกคนต้องเรียนรู้เสมอ ฉะนั้นการเรียนรู้ภาษาจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนต้องเรียนรู้ถ้ามีโอกาส ด้วยเหตุนี้จึงจำเป็นที่ประเทศไทยต้องพัฒนาบุคลากรในประเทศให้มีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อจะได้เข้าใจสามารถสื่อสาร รู้จักเลือกรับสารสนเทศที่มีประโยชน์ แล้วนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ การประกอบอาชีพ ตลอดจนนำภาษาอังกฤษไปใช้ได้ถูกต้อง ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดให้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่ดีที่มีความจำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ โดยบังคับให้ใช้หลักสูตรภาษาอังกฤษ ซึ่งมี 4 สาระ 8 มาตรฐาน

ในระยะหลังเห็นได้ว่าการสื่อสารในการสร้างการเรียนรู้ด้านภาษามีหลากหลาย และเปลี่ยนไปจากเดิมมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาอังกฤษได้กลายเป็นภาษาหลักสำหรับ การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของคนไทยในปัจจุบันนี้แล้วดังนั้นการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงเป็นวิชาที่ถูกกำหนดไว้ในหลักสูตรการเรียนในโรงเรียนทำให้ทักษะภาษาอังกฤษพัฒนาไปได้ค่อนข้างดีและเป็นการพัฒนาทักษะเฉพาะ ด้านการอ่าน การเขียนเป็นส่วนใหญ่ การมุ่งพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน ซึ่งยังคงเน้นหนักที่ไวยากรณ์และการท่องจำ โครงสร้างหลักทางภาษา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำคะแนนสอบได้ตรงตามที่คุณเรียนต้องการ โดยเฉพาะผู้ที่มุ่งหวังจะไปศึกษาต่อในระดับต่าง ๆ และชี้ให้เห็นปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษของคนไทย เนื่องมาจาก ขาดแรงจูงใจในการใช้ภาษาอังกฤษทั้ง การพูด และการเขียนในชีวิตประจำวัน เพราะความเชื่อเดิม ที่มองว่าภาษาอังกฤษนั้นยาก และหากอยู่ในประเทศไทย ก็ไม่มีความจำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษ จึงทำให้ความสามารถที่จะเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของคนไทยด้อยกว่าประเทศที่มีภาษาพูด หลายภาษา อย่างไรก็ตามการฝึกสะกดคำอย่างถูกต้องอาศัยองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น การฝึกซ้ำ ๆ ทวนบ่อย ๆ จึงจะทำให้ผู้เรียนจำได้ ฟังเข้าใจ พูดอ่านเขียนได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว และวิธีการฝึกทักษะทางภาษาให้ได้ผลวิธีหนึ่ง คือการฝึกทักษะด้วยชุดฝึกทักษะเพราะชุดฝึกทักษะเป็นส่วนประกอบที่สำคัญประการหนึ่งในการสอนภาษา

ดังที่กรมวิชาการ (2551, คำนำ) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะจะทำให้เด็กเกิดความแม่นยำ คล่องแคล่วในแต่ละทักษะสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินทักษะทางภาษาของนักเรียนได้ ในส่วนของ คณิศร ศรีประไพ (2555) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะ คือ งานหรือกิจกรรมที่ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนกระทำเพื่อฝึกทักษะและ



ทบทวนความรู้ ที่ได้เรียนไปแล้วให้เกิดความ ชำนาญ ถูกต้อง คล่องแคล่ว จนสามารถนำความรู้ไปแก้ปัญหาได้ โดยอัตโนมัติ และ พัฒนา น้อยแสงศรี (2518) กล่าวไว้ว่า ปัญหาการเรียนรู้อังกฤษก็คือ การสอนให้นักศึกษา อ่านและเขียนก่อน แล้วจึงสอนให้ฟังและพูด

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะ การเขียนคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะทางการเขียนสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น อันจะส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และทักษะอื่น ๆ สูงขึ้น ซึ่งเป็น ประโยชน์ในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ได้คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการศึกษา

1. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัด คุยาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 253 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัด คุยาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 43 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบ เຈຈຈຈ (purposive sampling)

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่ม สารการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (อังกฤษ) ในหนังสือเรียน New Express English 3 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ได้แก่

1. Describing people (Unit 1 Friends)
2. Places (Unit 7 Places around me)
3. Our City (Unit 1 Friends)
4. Food & Drinks (Unit 2 My meals)

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนวัดคุยาง จำนวน 43 คน

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษและผลคะแนนหลังเรียน ภาษาอังกฤษของนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ที่ใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

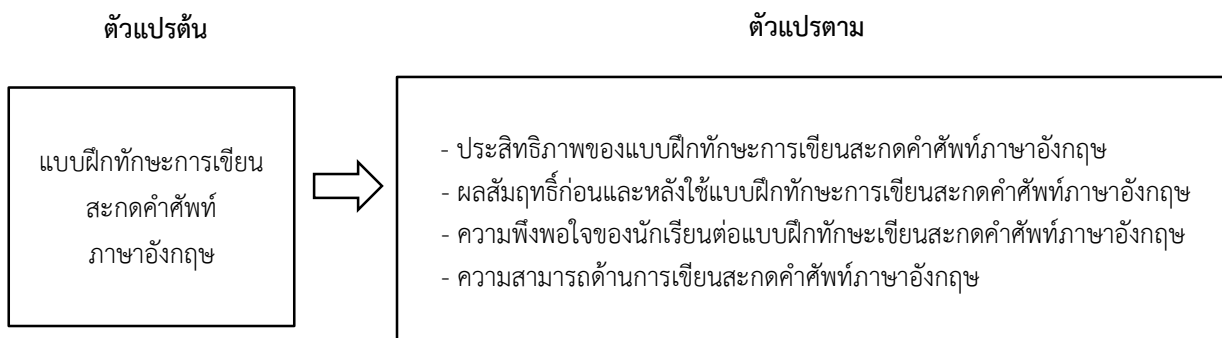
4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ขอบเขตด้านเวลา ปีการศึกษา 2564 ระยะเวลา 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์รวมทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ 8 ชั่วโมง



กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัย เรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา
2564 โรงเรียนวัดคูยาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 253 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา
2561 โรงเรียนวัดคูยาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 43 คน ซึ่งได้มา
โดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

3.1 ชุดแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้
ศึกษาสร้างขึ้น จำนวน 1 ชุด 4 เรื่อง ดังนี้

- 1.1 Describing people (Unit 1 Friends)
- 1.2 Places (Unit 7 Places around me)
- 1.3 Our City (Unit 1 Friends)
- 1.4 Food & Drinks (Unit 2 My meals)

3.2 แผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยกำหนดกิจกรรมขั้นตอนตาม
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาในแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
จำนวน 8 แผน

3.3 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3.4 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษจำนวน 1 ฉบับ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วน
ประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

1. ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
2. ขั้นตอนที่ 2 พัฒนาแบบฝึกภาษาอังกฤษและเครื่องมือวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ โดยผู้วิจัย
จำแนกรายละเอียดได้การพัฒนา ดังนี้

แบบฝึก

การสร้างแบบฝึกมีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาความรู้เรื่องการสร้างข้อสอบแบบปรนัย
2. ศึกษาเนื้อหาเรื่องการเขียนสะกดคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษ



3. สร้างแบบทดสอบ Pre-Post test เรื่องการเขียนสะกดคำศัพท์พื้นฐาน
ภาษาอังกฤษเป็นปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
4. นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องตามเนื้อหา
5. นำมาปรับปรุงแก้ไขและจัดทำให้สมบูรณ์ตามข้อเสนอแนะ

แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการเขียนสะกดคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นโดยกำหนดกิจกรรมขั้นตอนตามองค์ประกอบของแผนการจัดการ
เรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย

1. ศึกษาหลักสูตร จุดมุ่งหมายของหลักสูตร เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ คู่มือครูและ
แบบเรียนภาษาอังกฤษ คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการ
เรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2. กิจกรรมในการเรียนการสอนแบบสื่อสารมี 5 ขั้นตอน ซึ่งประกอบด้วย

- ขั้นเตรียมความพร้อมหรือขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้
ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนเนื้อหาใหม่

- ขั้นการนำเสนอ (Presentation) เป็นการให้ตัวบ่อนภาษา (Language Input) แก่ผู้เรียน
ที่เป็นตัวอย่างภาษาที่ใช้ในชีวิตจริง และตัวอย่างภาษาที่ครูผู้สอนเลือกใช้ในห้องเรียน โดยสอนนักเรียนฝึกสะกด
คำศัพท์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาในแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์

- ขั้นฝึก (Practice) เป็นการฝึกภาษาในสถานการณ์เดียวกันกับที่ครูผู้สอนนำเสนอในขั้นที่
เสนอ (Presentation) โดยให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดในแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์

- ขั้นนำไปใช้ (Production) ต้องออกแบบกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนได้ใช้ภาษาในการสื่อสาร
ในสถานการณ์เหมือนชีวิตจริง และเป็นสถานการณ์ใหม่ (New Situation)

- ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้สรุปสาระสำคัญของบทเรียน
กิจกรรมที่จัดขึ้นในขั้นตอนนี้ เพื่อให้ประสบผลสำเร็จในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการดังกล่าว

3. สืบค้นและเลือกสื่อที่มีเนื้อหาภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม หลังจากนั้น
จึงสร้างแผนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบสื่อสาร

4. นำแผนการสอนที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเพื่อประเมินแผนการสอนพิจารณา
คุณภาพ ความถูกต้อง ชัดเจน ความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมการเรียนการสอน จุดประสงค์ เนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญ
3 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินแผนการสอนเป็นแบบประเมินความคิดเห็นชนิดมาตราส่วนประมาณค่า
(Rating Scale) โดยกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนเป็นแบบจัดอันดับคุณภาพแบ่งเป็น 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด
2543, หน้า 69 - 70) และกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

5	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมที่สุด
3	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

5. วิเคราะห์คุณภาพโดยนำความเห็นของผู้เชี่ยวชาญจากการประเมินแผนการสอนในแต่ละข้อ
รายการมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลความหมายโดยกำหนดค่าเฉลี่ยเป็น 5 ระดับ
(บุญชม ศรีสะอาด 2543, หน้า 100) มีความหมายดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49	หมายถึง	เหมาะสมที่สุด
ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด



6. จากการประเมินแผนการสอนพบว่า แผนการสอนมีความเหมาะสมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.81

7. นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำแผนการสอนโดยใช้กิจกรรมการสอนแบบสื่อสาร ไปสอนเพื่อทำการวิจัยต่อไป

แบบทดสอบ

แบบทดสอบ เรื่อง ทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกโดยผู้วิจัยได้ออกข้อสอบจำแนกเป็น 4 เรื่องย่อย รวม 30 ข้อ ถ้าตอบถูกให้ข้อละ 1 คะแนน ถ้าตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา content validity และความเหมาะสมของภาษา

แบบทดสอบ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพดังนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างและการเขียนแบบทดสอบ วิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหา และจุดประสงค์ตามเนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง เพื่อนำไปเขียนข้อสอบ

2. สร้างแบบทดสอบแบบปรนัย ให้มีความยากง่ายสอดคล้องตามเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษตามหลักสูตร

3. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ และด้านการวัดผลประเมินผล จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของแบบทดสอบ

4. นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ (IOC) โดยคัดเลือกข้อที่มีค่าเฉลี่ยความคิดของผู้เชี่ยวชาญ 0.05 ขึ้นไป ได้จำนวน 30 ข้อโดยแบบทดสอบที่ได้ค่า (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80 – 1.00

5. นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแบบทดสอบอีกครั้ง

6. นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดคูยาง ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดกาฬงเพชร จำนวน 40 คน แล้วตรวจให้คะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยให้คะแนน 1 คะแนน สำหรับนักเรียนที่ตอบถูกและให้ 0 คะแนนสำหรับนักเรียนที่ตอบผิดและรวมคะแนนของนักเรียนแต่ละคน แล้วเรียงลำดับสูงสุดถึงต่ำสุด

7. นำผลคะแนนที่ได้จากการตรวจไปวิเคราะห์เพื่อค่าความยากง่าย (P) (0.20 – 0.80) และค่าอำนาจจำแนก (B) 0.20 (ขึ้นไป) พบว่าแบบทดสอบมีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.12 – 1.00 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.03 – 0.59 ผู้วิจัยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.59 ได้ข้อสอบจำนวน 30 ข้อ

8. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่คัดเลือกได้จำนวน 30 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตรของ ลิวิงสตัน (Livingston) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.67

แบบประเมินความพึงพอใจ

แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกภาษาอังกฤษเรื่องทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ลักษณะแบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนจัดอันดับคุณภาพ (Rating Scale) 5 อันดับตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาหลักการและวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าของมาตรการและประเมินผลพฤติกรรมการณ์วัดด้านจิตพิสัย

2. สร้างแบบสอบถามวัดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคิร์ท (Likert) ข้อความในแบบสอบถามเป็นข้อคำถามความรู้สึกหรือพอใจ ความกระตือรือร้น ความพยายามในการเรียน ตลอดจนการเห็นประโยชน์จากการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อคำถามในเชิงบวก และมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ดังนี้

มากที่สุด	ให้	5	คะแนน
มาก	ให้	4	คะแนน
ปานกลาง	ให้	3	คะแนน
น้อย	ให้	2	คะแนน



น้อยที่สุด ให้ 1 คะแนน
3. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงตาม
เนื้อหา

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยตามลำดับการพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดคูยาง ผลจากการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สรุปผลได้
ดังนี้ คะแนนจากการทดสอบหาประสิทธิภาพกระบวนการ (E1) ของแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าร้อยละ 93.52 และประสิทธิภาพของด้านผลลัพธ์ (E2) มีค่า
ร้อยละ 82.40

2. การเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน สรุปผลได้ดังนี้ ผลการเปรียบเทียบมี
คะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 15.07 คะแนน และคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 24.72 คะแนน
และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเขียน
สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สรุปผลได้ดังนี้ ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเขียน
สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.51, S.D. = 0.16) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า
ข้อที่ 9 นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.81) รองลงมา คือ ข้อที่ 5
การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.63) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ
ข้อที่ 1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.35)

อภิปรายผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามเกณฑ์ 80/80 มีค่า
ประสิทธิภาพ 93.52/82.40 ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะว่า ผู้วิจัยมีการจัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ และเนื้อหา
มีความยากง่ายเหมาะสมกับตัวผู้เรียน สอดคล้องกับ พันทิวา ลาคำ (2556) ได้ศึกษาการใช้แบบฝึกทักษะการเขียน
ภาษาอังกฤษตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ
มีประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ 84.18/81.69 สอดคล้องกับ ฉันทนา ศรีริทรา (2557) ได้ศึกษาการใช้แบบฝึกทักษะ
การเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเทคนิคกราฟิก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ประสิทธิภาพ
ของแบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (75/75) คือ มีประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ 78.48/82.26
และสอดคล้องกับ ธวัชชัย นามวงศ์ชา (2562) ได้ศึกษาการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด
คือ มีประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ 80.17/80.43

สรุปได้ว่า จากการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถนำไปใช้
ได้จริง

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีคะแนน
ก่อนเรียนเท่ากับ 14.40 คะแนน และคะแนนหลังเรียน 23.56 คะแนน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อน
เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจาก ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนทักษะการเขียน
สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับ
ตัวนักเรียนเรียน นอกจากนี้นักเรียนเรียนได้ฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์จากแบบฝึกทักษะการเขียนสะกด
คำศัพท์ จนทำให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ที่พบเจอในเนื้อหาบทเรียนได้อย่างถูกต้อง สอดคล้องกับ พัน



ทิวา ลาคำ (2556) ได้ศึกษาการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 รวมถึงสอดคล้องกับศิริพร พรหมนา (2561) ที่ได้ศึกษา การพัฒนาชุดกิจกรรมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้ศึกษา ผลการวิจัย พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และเพ็ญภา มาตวังแสง (2563) ที่ได้ศึกษา การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ข้อมูลท้องถิ่นจังหวัดมหาสารคามสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีทักษะในการเขียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า จากการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น

3. ความพึงพอใจในการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียน ซึ่งอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่น่าสนใจ มีรูปภาพประกอบคำศัพท์ที่มีสีสันสวยงามตรงกับ ความสนใจของนักเรียน ใช้ภาษาได้เหมาะสม เข้าใจง่าย และมีการใช้เวลาที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ของนักเรียน สอดคล้องกับเพ็ญภา มาตวังแสง (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ข้อมูลท้องถิ่นจังหวัดมหาสารคามสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อแบบฝึกหัดทักษะการเขียน อยู่ในระดับมาก นักเรียนมีความสามารถในการเขียนได้ดีขึ้น และมีความเข้าใจในคำศัพท์มากขึ้น ค่าเฉลี่ยโดยรวม ($\bar{X} = 2.81$, S.D. = 0.42) รวมไปถึงณรงค์ฤทธิ์ วิชา (2559) ที่ได้ศึกษา การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ด้วยแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในภาพรวมอยู่ในระดับมาก นอกจากนั้นพิณสรี หวนจิตร (2562) ได้ศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการใช้แบบฝึกการเขียนคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.22)

สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดีขึ้นได้ ดังนั้น ครูผู้สอนที่สนใจสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น โดยปรับกิจกรรมต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับพัฒนาการของนักเรียนและบริบทของโรงเรียน



2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการสร้างแบบฝึกทักษะที่ส่งเสริมทักษะการพูด การอ่าน และการฟังภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ควรมีการเพิ่มหมวดหมู่คำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัวของนักเรียนอย่างหลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2551). **หลักสูตรภาษาอังกฤษ พุทธศักราช 2552**. กรุงเทพฯ : ครูสภา.
- คณิศร ศรีประไพ. (2555). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อำเภอเขาชะเมา จังหวัดระยอง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ฉันทนา ศรีริทรา. (2557). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนธาดุนารายณ์วิทยา**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ณรงค์ฤทธิ์ วิชา. (2559). **การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยพะเยา.
- ธวัชชัย นามวงศ์ษา. (2562). **การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลเชียงคาน ปทุมสงคราม เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เขต 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2543). **การวิจัยเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พนัสวี หวนจิตร. (2562). **การพัฒนาทักษะการเขียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- พัฒน์ น้อยแสงศรี. (2518, มกราคม). **ทฤษฎีใหม่ในการเรียนภาษาที่สอง**. วารสารรามคำแหง, 1, 68-76.
- พันทิวา ลาคำ. (2556). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการพัฒนหลักสูตรและการเรียนการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- เพ็ญนภา มาตวังแสง. (2563, มกราคม-มิถุนายน). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ข้อมูลท้องถิ่นจังหวัดมหาสารคามสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**. วารสารช่อพะยอม, 31 (1), 90-91.
- ศิริพร พรหมนา. (2561). **การพัฒนาชุดกิจกรรมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.



การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวก
ด้วยเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย)

Developing English Speaking Skills Using Gamification
Positive Reinforcement Activities of Prathomsuksa 6 Students,
Municipal 4 School (Ban Chiang Rai)

ธัญพร อธิธา¹ ชรัญรักษ์ ปัญญามูลวงษา² และอดุลย์ ปัญญา²
Thanyapohn Ittiya¹, Charunrak Punyamoonwongsa² and Adul Punya²

¹นักศึกษาชั้นปีที่ 5 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

²อาจารย์สาขาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันของนักเรียน (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย) ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2/2564 จำนวน 22 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดกิจกรรมทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การพูดภาษาอังกฤษ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ยร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการสอนโดยกิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (2) ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการสอนพูดภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.69, SD = 0.58)

คำสำคัญ: การเสริมแรงบวก/เกมมิฟิเคชัน / ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

Abstract

Objectives of this research were (1) to study the English speaking achievement before and after using the Gamification positive reinforcement activities (2) to study the students' satisfaction with the Gamification positive reinforcement activities. The research was conducted by collecting samples of 22 students in Prathomsuksa 6 by Sample random Sampling technique. The research instruments were 1) 5 lesson plans of speaking skill by Gamification positive reinforcement. (2) English speaking achievement test, 3) Students' satisfaction questionnaire by Gamification positive reinforcement. The data were analyzed by Mean, Percentage, and Standard Deviation. The results revealed that (1) the English speaking achievement of the students after taught by Gamification positive reinforcement was higher than before, (2) The level of Students' satisfaction questionnaire by Gamification positive reinforcement were at the highest level ($\bar{X}$ = 4.69, SD = 0.58)

Keywords: positive reinforcement/Gamification/English speaking skills

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้าไปหลายด้าน เช่น ด้านการศึกษา ด้านการสื่อสาร ด้านการแพทย์ ด้านวิทยาศาสตร์และด้านอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการ ได้แก่ สารวิชาหลัก (Core Subjects) และทักษะในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) อันเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นต้องส่งเสริมให้เกิดกับผู้เรียนทุกคน รายวิชาภาษาอังกฤษถือเป็นอีกหนึ่งสาระที่มีความสำคัญ



อย่างมาก เพื่อการทำงานให้เป็นไปตามความต้องการของสังคม หรือที่เรียกว่าทักษะแห่งอนาคตใหม่เพื่อการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills, 2007) เป็นการเน้นผู้เรียนให้สามารถใช้กระบวนการคิด อย่างมีวิจารณญาณสามารถแก้ปัญหาต่างๆ ได้ ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการเตรียมความพร้อมทางด้านความรู้พื้นฐาน ทางวิชาการและพัฒนาทักษะต่างๆ ทั้งในด้านการพูด การเขียน การฟัง และการอ่าน โดยเฉพาะทักษะด้านการพูด (Speaking Skill) เป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจและความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้ และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด การพูดเป็นองค์ประกอบสำคัญมากในการเรียนภาษา เนื่องจากการพูดทำให้ทราบว่าผู้พูดใช้ภาษาได้ถูกต้อง เหมาะสมกับสถานการณ์นั้นๆ หรือไม่ การสอนทักษะการพูดในปัจจุบันจึงควรมุ่งเน้นให้นักเรียนใช้ทักษะการพูดเพื่อ การสื่อสารได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับสถานการณ์จริง (อรรชนิดา หวานคง, 2559)

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 พบว่ายังมีนักเรียนจำนวนมากที่ไม่ประสบความสำเร็จในการพูดเท่าที่ควร กล่าวคือ ผู้เรียนไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ ไม่มีความกล้าและขาดความมั่นใจในการพูด ผู้เรียนไม่สามารถพูด สื่อสารความคิดของตนให้กับผู้ฟังได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพูดภายใต้สถานการณ์ที่กดดันยิ่งทำให้ผู้เรียนพูดด้วยความลำบาก การที่ทักษะการพูดของผู้เรียนยังอยู่ในระดับที่ค่อนข้างต่ำมีสาเหตุมาจากหลายปัจจัย ส่วนหนึ่งเป็น เพราะการขาดเจตคติที่ดีต่อการพูดภาษาอังกฤษ ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบของผู้เรียนเป็นเรื่องเจตคติในตัวผู้เรียนที่มี ผลต่อการพัฒนาหรือต่อต้านการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เจตคติเป็นผลสืบเนื่องมาจากการประสบการณ์การเรียน การสอนภาษาต่างประเทศในห้องเรียน ดังที่ Gardner (1985) เสนอว่า เมื่ออยู่ในห้องเรียน ตัวผู้สอนและวิธีการสอนจะมี บทบาทสำคัญในการก่อให้เกิดเจตคติต่างๆในตัวผู้เรียน ถ้าผู้สอนมีทักษะการสอนภาษาที่เก่ง และสามารถกระตุ้น นักเรียนให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกอยากเรียน ตลอดจนมีวิธีการสอนที่น่าสนใจ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อ การเรียน

ปัจจุบันนักการศึกษาและนักวิจัยทางการศึกษาได้ทำการศึกษาและพัฒนากระบวนการเรียนรู้และได้ นำเสนอนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ที่หลากหลายและน่าสนใจไว้อย่างมากมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้ ประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับการสอนพูดภาษาอังกฤษ เช่น การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงาน เป็นฐาน (Project-based Learning) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) การจัดการเรียนรู้แบบ สืบเสาะ หาความรู้ (Inquiry-based Learning) หรือการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีโดยอาศัยแอปพลิเคชันผ่านการใช้เกม (Game-based Learning) ซึ่งจะเห็นได้จากการที่มีการนำเทคนิคในการออกแบบเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้หรือเกมมิฟิเคชัน (Gamifications of Learning) อีกด้วย ครูผู้สอนสามารถจัดการสอนโดยจัดให้ มีการแข่งขันในกลุ่มผู้เรียนด้วยกันเอง โดยสามารถเสริมแรงของการเรียนรู้โดยการให้รางวัลแก่ผู้เรียนเมื่อสามารถหา คำตอบของโจทย์ปัญหาหรือบรรลุภาระงานที่มอบหมายได้สำเร็จ หรือการใช้รูปแบบการสะสมคะแนนในการเรียนรู้ ต่างๆ เป็นต้น เกมมิฟิเคชัน (Gamifications) จึงเป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับความสนใจจากนักการศึกษา เป็นอย่างมากในการนำแนวทางมาจัดการเรียนการสอน (O'Donovan, Gain, and Marais, 2013; Sheth, Bell, and Kaiser, 2012) เกมมิฟิเคชัน คือ การนำเอาแนวคิดและกลไกในการออกแบบมาใช้เป็นแนวทางในการจัด กิจกรรมการสอน โดยผู้สอนสามารถนำแนวทางในลักษณะของเกมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ได้ โดยจุดเด่นที่สำคัญ คือมีหลักการออกแบบกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนใน ปัจจุบันเป็นอย่างดี เพราะผู้เรียนมีความหลากหลายในการเรียนรู้ การใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้จึงเป็น วิธีการหนึ่งที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน และเริ่มเป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบัน โดยจุดมุ่งหมายหลักที่สำคัญของการนำเอาแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ คือ เพื่อต้องการ กระตุ้นความสนใจสร้างความผูกพัน และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี แนวคิดการนำเกมมิฟิเคชัน มาใช้ในด้าน การศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสนใจต่อการเรียนรู้ของนักเรียนก็ถือว่าเป็นแนวทางที่มีประโยชน์ และมีแนวโน้มจะ ได้รับความสนใจและเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนได้อีกด้วยในอนาคต แนวทางการนำความคิดของเกมมิฟิเคชันสามารถ สร้างความน่าสนใจในการจัดการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจ ความตื่นเต้นและความสนุกสนานในการเรียนรู้ ซึ่งแนวทาง การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้จะทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มีกระบวนการจัดการ เรียนรู้ที่ง่ายต่อการเข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้ที่ซับซ้อนและน่าเบื่อโดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่นำเอาเนื้อหาที่ซับซ้อนมา จัดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะของเกม ซึ่งส่งผลดีต่อผู้เรียนด้านแรงจูงใจ ซึ่ง Buckley and Doyle (2014) ได้



ศึกษาถึงแรงจูงใจของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันพบว่า หลังการเรียนรู้ ผู้เรียนมีแรงจูงใจในทางบวกที่สูงขึ้นอย่างมากส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน และจากงานวิจัยของ Lui (2017) ได้กล่าวไปในทิศทางเดียวกันว่าการสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมความเข้าใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้อย่างมาก นอกจากนี้ ญัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรังลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชันพบว่า นักเรียนมีความสุขและสนุกกับการเรียนภาษาอังกฤษ

จากที่กล่าวมาข้างต้นถึงปัญหาและความสำคัญในการสอนพูดภาษาอังกฤษและแนวคิดของการจัดการเรียนรู้และการแสวงหาแนวทางเพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ในด้านการพูดภาษาอังกฤษ ความตื่นตัวในการเรียนรู้ รวมถึงการสร้างแรงจูงใจในการกล้าที่จะพูดภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันหรือการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) มาเป็นเครื่องมือร่วมในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนโรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย)
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย) ที่มีต่อกิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน

สมมติฐานของการวิจัย

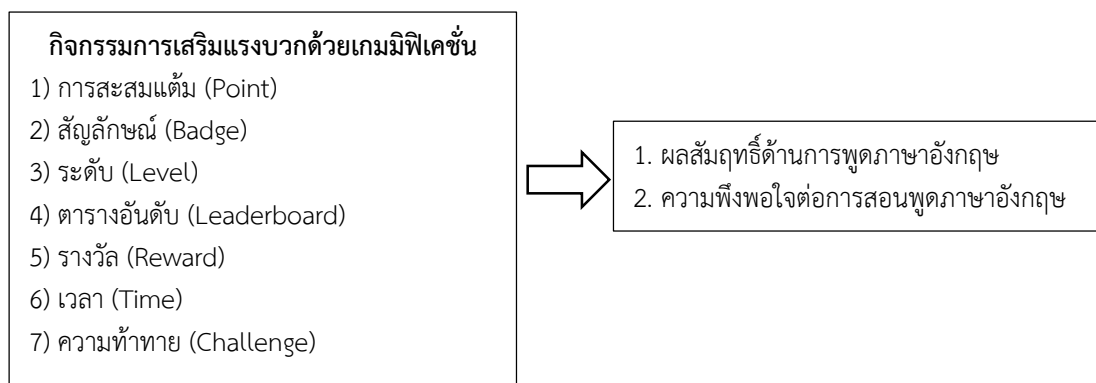
ผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย) สูงขึ้นหลังการใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม ประกอบด้วย ผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจต่อการสอนภาษาอังกฤษ

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi experimental research) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้าน
การพูดภาษาอังกฤษและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนเทศบาล 4 (บ้าน
เชียงราย)ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 67 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2
ปีการศึกษา 2564 จำนวน 22 คน ได้รับการคัดเลือกโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมทักษะการพูดโดยใช้เกมมิฟิเคชัน
2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การพูดภาษาอังกฤษ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ
ใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน

1) แผนการจัดกิจกรรมทักษะการพูดโดยใช้เกมมิฟิเคชัน มีขั้นตอนการสร้างดังนี้ 1) ผู้วิจัยศึกษา
หลักการ แนวคิด งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวก
ด้วยเกมมิฟิเคชัน 2) ผู้วิจัยสังเคราะห์และกำหนดขอบเขตของเนื้อหาเพื่อนำมาสร้างเป็นโครงร่างแผนการจัดกิจกรรม
โดยกำหนดรูปแบบการเสริมแรงด้วยเกมมิฟิเคชัน ซึ่งแบ่งอยู่ในทุกขั้นตอนของแผนการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) การ
สะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัล 2) การใช้สัญลักษณ์รูปดาวแทนจำนวนแต้มสะสม 3) ระดับความยากง่าย 4) ตาราง
อันดับ 5) รางวัล 6) เวลา และ 7) ความท้าทาย วิเคราะห์ลักษณะของเกมมิฟิเคชันที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยแผนการจัดกิจกรรมมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ 1) มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด
2) สาระสำคัญ 3) จุดประสงค์การเรียนรู้ 4) สมรรถนะสำคัญ 5) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 6) สาระการเรียนรู้
7) สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ 8) กิจกรรมการเรียนรู้ และ 9) การวัดผลประเมินผล ได้แผนการจัดกิจกรรมทักษะ
การพูดโดยใช้เกมมิฟิเคชัน จำนวน 5 แผน ดังนี้

แผนการจัดกิจกรรมที่ 1 Our Neighbors เรื่อง ASEAN

แผนการจัดกิจกรรมที่ 2 Our Neighbors เรื่อง Direction

แผนการจัดกิจกรรมที่ 3 Our Neighbors เรื่อง Nationalities

แผนการจัดกิจกรรมที่ 4 Our Neighbors เรื่อง Languages

แผนการจัดกิจกรรมที่ 5 Our Neighbors เรื่อง I have been to..

ผู้วิจัยเสนอโครงร่างแผนการจัดกิจกรรมต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและ
ประเมินคุณภาพเครื่องมือ โดยเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยา ภาษาอังกฤษ หลักสูตรและการสอน
จำนวน 3 ท่าน มีประสบการณ์ด้านการสอนหรือการทำงานในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 3 ปี ผู้วิจัยปรับ
แผนการจัดกิจกรรมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การพูดภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

ผู้วิจัยกำหนดจุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดให้สอดคล้องกับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างเป็น
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การพูดภาษาอังกฤษ และกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน ผู้วิจัยเสนอ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การพูดภาษาอังกฤษต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและประเมิน
คุณภาพเครื่องมือ โดยเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยา การวัดและประเมินผล ภาษาอังกฤษ
จำนวน 3 ท่าน ที่มีประสบการณ์ด้านการสอนหรือการทำงานในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 3 ปี จากนั้นจึงปรับ
แบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ได้แบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ ประกอบด้วย 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบการสนทนาภาษาอังกฤษ เป็นการแสดงบทบาทสมมติเพื่อทดสอบ
ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ชุด แต่ละชุดมี 2 บทบาท (บทบาท A และบทบาท B) ในแต่ละชุด
มีรายละเอียดสถานการณ์และข้อมูลสำหรับผู้แสดงบทบาทสมมติ A และ B ที่จะต้องนำไปเป็นข้อมูลในการแสดง



บทบาทสมมติถามตอบซึ่งกันและกัน ใช้เวลาในการแสดงคู่ละประมาณ 15 นาที เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และควรปรับปรุง จำนวน 6 ข้อ คือ ความคล่องแคล่ว การออกเสียง การใช้โครงสร้างไวยากรณ์ การใช้คำศัพท์ การจับใจความและการตีความ และการแสดงออกทางสายตาและกริยาท่าทาง

3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 3 ตอนคือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจที่มีต่อการสอนพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน จำนวน 10 ข้อ และตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นเสนอแนะ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการสอบถามผู้เรียนถึงแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ช่วยสอนในรูปแบบต่างๆ ที่นักเรียนชื่นชอบและสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้กับการสอนพูดภาษาอังกฤษ หลังจากได้แอปพลิเคชันและเว็บไซต์ที่นักเรียนร่วมออกความเห็นแล้ว ผู้วิจัยสืบค้นหาข้อมูลและความเหมาะสมที่จะนำมาปรับใช้ในกิจกรรมการสอน

2. ผู้วิจัยได้คัดเลือกเว็บไซต์การสอนที่เหมาะสมกับรูปแบบกิจกรรม 3 ประเภท ได้แก่ Wordwall.net, Classflow.com, Gametolearnenglish.com มาประกอบเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างเครื่องมือและแผนการจัดกิจกรรมที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย และนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3. ผู้วิจัยทดลองเครื่องมือที่ปรับปรุงแก้ไขกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 จำนวน 22 คน ที่ได้มาโดยการใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการชี้แจงรายละเอียดต่างๆ และทำความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และแนวทางในการปฏิบัติตัวของนักเรียนในช่วงดำเนินการวิจัย และสร้างความเข้าใจต่อการเรียนรู้ตามแนวคิดทางการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน

4. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่าง แล้วจึงดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดกิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันผ่านแผนการจัดกิจกรรมที่ 1-5 จำนวน 10 คาบเรียน ใช้เวลาเรียนคาบละ 1 ชั่วโมง

5. หลังการจัดการสอนจบสิ้น ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การพูดภาษาอังกฤษซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดิมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้เวลาในการทดสอบ 2.30 ชั่วโมง หลังจากนั้นผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมทักษะการพูดโดยใช้เกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ แปลงเป็นคะแนน ดังนี้

เหมาะสมมากที่สุด	ให้คะแนนเท่ากับ 5
เหมาะสมมาก	ให้คะแนนเท่ากับ 4
เหมาะสมปานกลาง	ให้คะแนนเท่ากับ 3
เหมาะสมน้อย	ให้คะแนนเท่ากับ 2
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้คะแนนเท่ากับ 1

การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนที่ได้จากการตอบแบบประเมินความเหมาะสมของแผนกิจกรรม และนำมาแปลความหมายตามเกณฑ์ต่อไปนี้ (Best and Kahn, 1989)

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00	หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49	หมายถึง เหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49	หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49	หมายถึง เหมาะสมน้อย



ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ผลการประเมินความเหมาะสมรายข้อใด ที่อยู่ในระดับเหมาะสมมาก ถึงเหมาะสมมากที่สุด ถือว่า ผ่านการประเมิน ส่วนข้อใดที่อยู่ในระดับปานกลางถึงน้อยที่สุด ผู้วิจัยนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผลจากการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมทักษะการพูดโดยใช้เกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย) ทั้งสิ้น 5 แผน มีค่าอยู่ระหว่าง 3.67-3.80 ทุกแผน ซึ่ง มากกว่า 3.50 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนทั้งหมด มีค่า 3.69 อยู่ใน ระดับเหมาะสมมาก

2. การวิเคราะห์คุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยการตรวจสอบคุณภาพ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การพูดภาษาอังกฤษที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence : IOC) ซึ่งข้อคำถามมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 โดยเกณฑ์การพิจารณาความตรงใช้ค่าความสอดคล้องที่มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่าข้อความมีความ เที่ยงตรง (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2555, หน้า 112) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าความสอดคล้องผ่านตามเกณฑ์ จากนั้น ปรับปรุงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนไปใช้เก็บข้อมูล

3.การวิเคราะห์คุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้กิจกรรมการ เสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน โดยผู้วิจัยเสนอแบบสอบถามเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสม ความ ชัดเจนทางภาษาของแบบสอบถาม จากนั้นจึงปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะ แล้วจัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วย เกมมิฟิเคชันของนักเรียน

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย และร้อยละของผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการ ใช้กิจกรรม การเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันของนักเรียน

ทักษะด้านการพูด ภาษาอังกฤษ (คะแนนเต็ม 30)	ก่อน			หลัง		
	$\bar{x}$	ร้อยละ	แปลผล	$\bar{x}$	ร้อยละ	แปลผล
คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์	11.27	37.57	ไม่ผ่านเกณฑ์	18.23	60.77	ผ่านเกณฑ์

จากตาราง 1 พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังการ ทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองใช้กิจกรรม โดยมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง เป็น 11.27 และ 18.23 คิดเป็นร้อยละ 37.57 และ 60.77 ตามลำดับ

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน

ตารางที่ 2 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการสอนพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรม การเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน

รายการ	$\bar{x}$	SD	แปลผล
1. ข้าพเจ้าชอบเรียนการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรง ทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน	4.50	0.72	มากที่สุด
2. การพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกม มิฟิเคชันพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	4.64	0.64	มากที่สุด
3. การพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกม มิฟิเคชันส่งเสริมเรียนรู้ร่วมกัน	4.41	0.78	มาก



ตาราง 2 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการสอนพูดภาษาอังกฤษโดยใช้
กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน (ต่อ)

รายการ	$\bar{x}$	SD	แปลผล
4. กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันช่วยให้การพูดภาษาอังกฤษน่าสนใจมากขึ้น	4.59	0.72	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันส่งเสริมให้ชอบการพูดภาษาอังกฤษ	4.68	0.63	มากที่สุด
6. การพูดภาษาอังกฤษมีประโยชน์ต่อข้าพเจ้า	4.77	0.52	มากที่สุด
7. การพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันมีประโยชน์ต่อข้าพเจ้า	4.86	0.46	มากที่สุด
8. กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันช่วยลดความกังวลในการพูดภาษาอังกฤษ	4.68	0.63	มากที่สุด
9. การพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันพัฒนาความกล้าแสดงความคิดเห็น	4.82	0.49	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ	4.95	0.21	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยโดยรวม	4.69	0.58	มากที่สุด

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจที่มีต่อการสอนพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันโดยรวมเท่ากับ 4.69 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนเห็นด้วยกับข้อความที่ว่ากิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษมากที่สุด รองลงมาคือการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันมีประโยชน์ต่อข้าพเจ้า และการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันพัฒนาความกล้าแสดงความคิดเห็น โดยมีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจเป็น 4.95 4.86 และ 4.82 ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย) ผู้วิจัยได้แยกอภิปรายผลตามลำดับ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย) พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองใช้กิจกรรม โดยมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนการทดลองและหลังการทดลอง เป็น 11.27 และ 18.23 คิดเป็นร้อยละ 37.57 และ 60.77 ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมการสอนพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทของผู้เรียนเป็นสำคัญในห้องเรียน เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและสนุกสนานในการเรียนรู้ ครูผู้สอนเป็นผู้วางกิจกรรมให้น่าสนใจและนำติดตามโดยอาศัยกลไกของเว็บไซต์และสื่อที่นักเรียนคุ้นเคยและสนใจ ได้แก่ Wordwall.net, Classflow.com, Gametolearnenglish.com เข้ามาเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมการสอนการสอนการพูดภาษาอังกฤษ ครูผู้สอนคอยชี้แนะให้คำแนะนำที่เกี่ยวกับข้อมูลที่ที่น่าสนใจเมื่อผู้เรียนเกิดคำถามที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน นอกจากนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแบบเกมมิฟิเคชัน นักเรียนยังมีโอกาสมากยิ่งขึ้นกับการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างผู้เรียน นักเรียนได้เรียนรู้ข้อมูลทางภาษาจากการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มในรูปแบบของการเล่นเกมตามแนวคิดของการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ผู้เรียนมีโอกาสดแสดงความคิดเห็นเต็มที่ตลอดเวลาของการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่าย เกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมผ่านการเรียนรู้แบบเล่นเกมส์ การแข่งขันในเรื่องการพูดคำศัพท์และถามตอบกันในชั้นเรียน ซึ่ง



สอดคล้องกับบาร์ทเลท (Bartelett, 1991) ที่เสนอว่า การมีส่วนร่วมในการคิด การแสดงความคิดเห็นและการทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันของผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและมีความสนใจต่อเนื้อหาที่เรียนและกระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวที่จะเรียนรู้ตลอดเวลา นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เสริมแรงบวกในการเรียนภาษาอังกฤษ อาทิเช่น การใช้ระบบสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลสามารถจูงใจให้นักเรียนสนใจในบทเรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฟรานซิสโก (Francisco, 2015) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมมิฟิเคชัน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ภาษาที่สอง ผลการศึกษาพบว่า การออกแบบเกมมิฟิเคชันนั้น การใช้รางวัลจูงใจก็เป็นอีกหนึ่งวิธีที่จะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ การ์แลนด์ (Garland, 2015) ที่ได้ศึกษาผลกระทบของการใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนภาษาที่สอง ผลการศึกษาพบว่า เกมมิฟิเคชัน ควรมีการกำหนดกรอบการใช้เวลาเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงออกหรือแสดงพฤติกรรมภายในระยะเวลาที่กำหนด การจัดอันดับคะแนนสามารถกระตุ้นผู้เรียนเกิดการแข่งขัน โดยผู้เรียนที่มีคะแนนสะสมอยู่อันดับท้ายๆ จะเกิดความคิดพัฒนาตนเองให้สร้างผลงานที่ดีขึ้น และมีคะแนนอยู่ในอันดับต้นๆ ต่อไปจนจบกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บาราดา และคณะ (Barata et al., 2013) ที่ได้ศึกษาผลของการปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาปริญญาโทโดยการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ด้วยวิธีการแสดงอันดับคะแนน ผลการวิจัยพบว่า การให้คะแนนและการแสดงอันดับคะแนนทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจมากขึ้น และมีส่วนช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ชนิดของรางวัลที่ถูกแบ่งออกเป็นหลายประเภท ได้แก่ อาหารและเครื่องดื่ม เครื่องเขียน และของที่ระลึก แม้ของรางวัลจะไม่ได้มีมูลค่าสูงมาก แต่สามารถจูงใจให้นักเรียนตั้งใจทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านการได้ลงมือปฏิบัติจริง ด้วยเหตุผลและองค์ประกอบต่างๆ ที่ยกตัวอย่างมาข้างต้นสามารถทำให้นักเรียนให้ความสนใจในบทเรียน ตั้งใจทำกิจกรรมและพฤติกรรมตามที่ครูกำหนด จึงส่งผลให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาบทเรียน มีความกล้าแสดงออก และมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ผลการศึกษาของ เดกกันชาเด และคณะ (Dehghanzadeh et al., 2019) ได้ศึกษาการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ซึ่งพบว่า การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันสามารถพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนได้ โดยองค์ประกอบต่างๆ ของเกมมิฟิเคชัน สามารถส่งผลต่อการเรียนรู้ทางภาษาในแต่ละด้านที่แตกต่างกันออกไป

จากการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษครั้งนี้ พบว่า กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันในห้องเรียนนั้นสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยอีกหลายชิ้น อาทิเช่น งานวิจัยของ กิ่งกลม ศิริประเสริฐ (2563) ที่ได้ศึกษาการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบการเรียนออนไลน์ โดยผลการวิจัยพบว่า การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสามารถพัฒนานักเรียนด้านการสื่อสารได้ อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สไมเดิล และคณะ (Smiderle et al., 2020) ที่ได้ศึกษาผลกระทบของเกมมิฟิเคชันต่อการเรียนรู้การมีส่วนร่วมและพฤติกรรมของนักเรียนตามลักษณะบุคลิกภาพของพวกเขาโดยผลวิจัยพบว่า เกมมิฟิเคชันที่ประกอบด้วยการจัดอันดับคะแนนและการใช้ตราสัญลักษณ์สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ยานเนสและบูด (Yanes and Bououd., 2019) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมมิฟิเคชัน และเกมที่จริงจัง สำหรับการเรียนภาษาอังกฤษผลการศึกษาพบว่า การใช้เกมและเกมมิฟิเคชัน ช่วยส่งเสริมวิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ โดมินเกส และคณะ (Dominquez et al., 2013) ที่ได้พัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่งด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ทำให้ผู้เรียนมีคะแนนในการทำแบบฝึกหัดสูงขึ้น

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย) ที่มีต่อกิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจที่มีต่อการสอนพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันโดยรวมเท่ากับ 4.69 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนเห็นด้วยกับข้อความที่ว่ากิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษมากที่สุด รองลงมาคือการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันมีประโยชน์ และการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันพัฒนาความกล้าแสดงความคิดเห็น โดยมีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจเป็น 4.95 4.86 และ 4.82 ตามลำดับ ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน 1) มีระบบการสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลที่สามารถจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจได้ 2) รางวัลต่างๆ แม้ไม่ได้มีมูลค่ามากแต่อยู่ในความสนใจของนักเรียน รวมถึง



รางวัลที่มีระดับความยากง่ายของการได้มาที่แตกต่างกันจึงทำให้นักเรียนเกิดความท้าทาย 3) สื่อการเรียนรู้รวมถึงสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ถูกออกแบบให้มีสีสันสวยงามเหมาะสมกับวัยของนักเรียน 4) กิจกรรมต่างๆ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีการแข่งขัน การร่วมมือทำงานเป็นกลุ่มการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เกิดความท้าทาย สนุกสนาน และขณะเดียวกันก็แฝงคำศัพท์และประโยคการพูดถามตอบที่พัฒนาผู้เรียนด้านทักษะการพูด 6) การจัดอันดับคะแนนส่งเสริมให้นักเรียนแต่ละคนยอมรับความสามารถของตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกัน กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนมีโอกาสที่จะได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มกับเพื่อนๆ

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชันในห้องเรียนนั้น สามารถสร้างความพึงพอใจในการเรียน พัฒนาบุคลิกภาพของนักเรียนในด้านต่างๆ และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยอีกหลายชิ้น อาทิเช่น งานวิจัยของ กิ่งกมล ศิริประเสริฐ (2563) ได้ศึกษา การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบการเรียนออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถสนับสนุนความกล้าแสดงออกและความมั่นใจในตนเองของนักเรียน งานวิจัยของ โรดริเกส (Rodriguez, 2018) ได้ศึกษาการใช้เกมมิฟิเคชันและการใช้เกมเป็นฐานเพื่อกระตุ้นผู้เรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งผลการศึกษาพบว่า เกมมิฟิเคชันสามารถจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างรวดเร็ว พัฒนาความมั่นใจ ความคิดสร้างสรรค์ ความอยากรู้อยากเห็น การมีปฏิสัมพันธ์ รวมถึงเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงพฤติกรรมและทัศนคติบางอย่างผ่านการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยบรรยากาศที่เป็นกันเอง สนุกสนานและไม่เครียด นอกจากนี้งานวิจัยของ ลิว (Lui, 2017) ได้ศึกษาการใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนรู้คำศัพท์ ผลการศึกษาพบว่า เกมมิฟิเคชันสามารถจูงใจและสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ได้ และงานวิจัยของ แซนด์สกี (Sandusky, 2015) ที่ได้ศึกษาการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โดยใช้แบบประเมินที่ให้ผลป้อนกลับทันที ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่เกิดมาจากแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก ซึ่งมีสาเหตุมาจากกลวิธีในการเรียนที่เปลี่ยนไป และงานวิจัย ญัฐพงศ์ มีใจธรรม และ ทารงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า เกมมิฟิเคชันสามารถพัฒนาความกล้าแสดงออกและทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น ด้วยเหตุผลและองค์ประกอบทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

จากผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการสอนโดยกิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน และความพึงพอใจต่อการสอนพูดภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะต่อการจัดการเรียนการสอนและการศึกษาครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน สามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นและสามารถสร้างความพึงพอใจแก่นักเรียนได้ ดังนั้นการนำกิจกรรมการเสริมแรงบวกด้วยเกมมิฟิเคชันไปปรับใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงสามารถทำได้ โดยควรมีการพิจารณาถึงเนื้อหา ประสบการณ์ ความสามารถ ความสนใจ และความต้องการของผู้เรียนรวมถึงควรมีการออกแบบกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไป และเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

2. การใช้กิจกรรมการเสริมแรงบวกด้วยเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนการสอนนั้น อาจเห็นผลชัดเจนในด้านการจูงใจผู้เรียนได้มาก ผู้เรียนแม้จะผ่านการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน คะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงขึ้นกว่าคะแนนก่อนเรียนจริง แต่ในภาพรวมยังไม่ถึงร้อยละ 70 ทั้งนี้อาจขึ้นอยู่กับความสามารถในการเรียนรู้ส่วนบุคคล รวมถึงปัจจัยแวดล้อมอื่นๆ ด้วย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้สอนอาจนำกิจกรรมการเสริมแรงบวกด้วยเกมมิฟิเคชันไปปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมในรายวิชาอื่นๆ ที่ไม่ใช่ภาษาอังกฤษ หรืออาจนำแนวคิดนี้ไปบูรณาการกับรายวิชาอื่นๆ



2. ผู้สอนอาจนำแนวทางการเสริมแรงบวกด้วยเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษไปปรับใช้กับผู้เรียนในระดับประถมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษา หรือระดับอื่นๆ

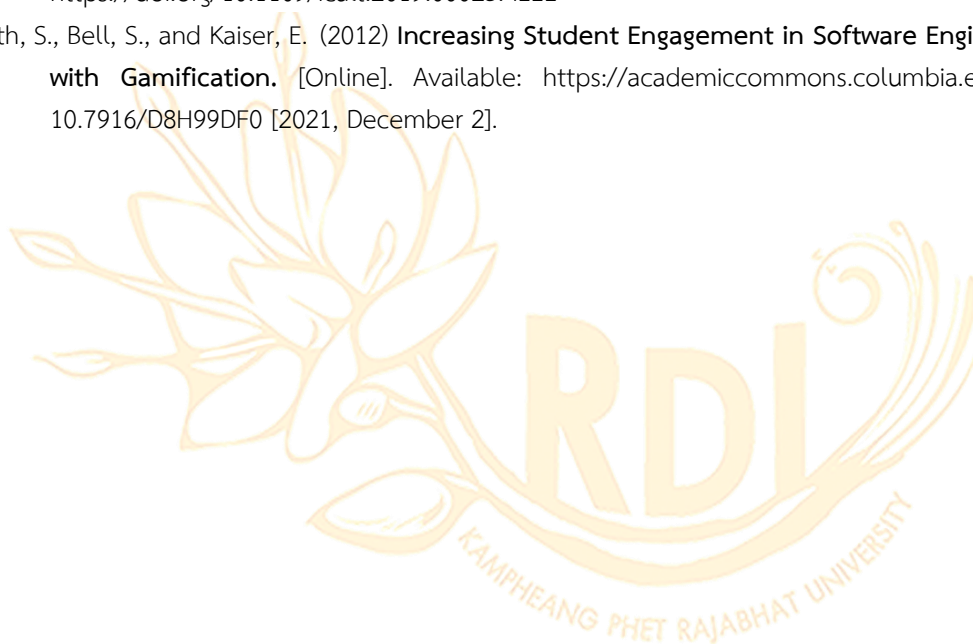
3. ผู้สอนอาจนำแนวทางการเสริมแรงบวกด้วยเกมมิฟิเคชันไปส่งเสริมทักษะด้านอื่นๆ ที่สำคัญ เช่น ทักษะด้านการอ่าน การฟัง และการเขียน

เอกสารอ้างอิง

- กิ่งกมล ศิริประเสริฐ. (2563). การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับรูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม, ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2564, พฤษภาคม-สิงหาคม). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา**, 32(2), 76 – 90.
- สมบัติ ห้วยเรือคำ. (2555ก). **ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- อรชนิดา หวานคง. (2559, กรกฎาคม-ธันวาคม). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21 English Teaching in the 21st Century. **วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร**, 7(2), 303 - 314.
- Bartelett, L. (1991). **Teacher Development through Reflective Teaching from Second Language Teacher Education**, Richards. J.C and Nunan New York: Cambridge University Press.
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., Gon, D. (2013). Improving participation and learning with gamification. **Paper presented at the Proceedings of the First International Conference on Gameful Design** (pp. 1-8). Lisbon, Portugal: Technical University of Lisbon
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J. and Talaei, E. (2019). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. **Computer Assisted Language Learning**, 34(1), 1-24. DOI: 10.1080/09588221.2019.1648298
- Dominquez, A., Saenz-de-Navarete, J., de-Marcos, L., Fernandez-Sanz, L., Pages, C. and Martinez-Herraz, J. (2013) Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. **Computer & Education**, 63(2), 380-392. DOI: 10.1016/j.compedu.2012.12.020
- Francisco, C. Brangier, E. (2015) Gamification and human-machine interaction: A synthesis. **Le Travail Humain**, 78(2), 165-189. DOI: 10.3917/th.753.0225
- Gardner, R. C. (1985). **The role of the attitudes and motivation**. London: Edward Arnold.
- Garland, M. (2015). **Gamification and Implications for Second Language Education: A Meta Analysis**. Master's thesis, St. Cloud State University
- Lui, S. (2017). **Use of Gamification in Vocabulary Learning: A Case Study in Macau** (Report No.13, 90-97). Macau: LAM University of Macau
- O'Donovan, S., Gain, J., and Marais, P. (2013). A case study in the gamification of a university-level games development course. **Proceedings of the South African Institute for Computer Scientists and Information Technologists Conference** (pp. 7-15). Cape Town, South Africa: University of Cape Town
- Rodríguez, H. T. (2018). **Gamification and Game-Based Learning as Methods to Motivate Students Learn English Vocabulary**. Master's thesis, Universidad de la Laguna
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J.A., Gonçalves, D.J. (2014). Relating gaming habits with student performance in a gamified learning experience, In Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play - CHI PLAY '14. <https://doi.org/10.1145/2658537.2658692> (pp. 17–25): ACM
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J.A., Gonçalves, D.J. (2014). Relating gaming habits with student



- performance in a gamified learning experience, In Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play - CHI PLAY '14. <https://doi.org/10.1145/2658537.2658692> (pp. 17–25): ACM
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J.A., Gonçalves, D.J. (2014). Relating gaming habits with student performance in a gamified learning experience, In Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play - CHI PLAY '14. <https://doi.org/10.1145/2658537.2658692> (pp. 17–25): ACM
- Sandusky, S. (2015). **Gamification in Education**. [Online]. Available: <https://www.semanticscholar.org/paper/Gamification-in-Education-Sandusky> [2021, December 2].
- Smiderle, R., Marques, L., M., C.J.A.P.D., Rigo, S., Jaques, P. (2019). Studying the impact of gamification on learning and engagement of introverted and extroverted students, In 2019 IEEE 19th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT). <https://doi.org/10.1109/icalt.2019.00023>: IEEE
- Sheth, S., Bell, S., and Kaiser, E. (2012) **Increasing Student Engagement in Software Engineering with Gamification**. [Online]. Available: <https://academiccommons.columbia.edu/doi/10.7916/D8H99DF0> [2021, December 2].





**การจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชาณุวิทยา ปีการศึกษา 2564**
**Active Teaching Management (Active Learning) Using Online Teaching Games
for Students in Mathayom Suksa 1 , Khanu Wittaya School, Academic Year
2021**

อภิชัย ใจชื่น¹ เสฏฐวุฒิ บุญรักษ์¹ จิรศักดิ์ แสงแสน¹ ชลชลิตา กมฺุฑธิไชย² และคณินนิตย์ เพรียวพานิช²
Aphichai Jaichuen¹, Setthawut Bunrak¹, Jirasak Sangsan¹ Chonchalita Kamutthapichai²
and Khanungnit Phreawphanich²

¹นักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ, หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
²อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนชาณุวิทยา ก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้เกมในรูปแบบออนไลน์ กลุ่มประชากรเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/2564 โรงเรียนชาณุวิทยา จำนวน 30 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการศึกษาค้นคว้าเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้การเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 หนังสือเรียน My World แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 1 เกมการสอน ใน Kahoot! และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนชาณุวิทยา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนจากการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนชาณุวิทยาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมโดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ โดยภาพรวม พบว่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.35)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม / เกมการสอน / รูปแบบออนไลน์

Abstract

The objectives of this research were: 1) to compare the learning achievements in English courses of students in the Secondary School Year 1/3, Khanu Wittaya School before and after the active teaching management (Active Learning) 2) to study the satisfaction with the active teaching management (Active Learning) using online games. A sample was selected from 30 students in Mathayom 1, semester 1 / 2121, Khanu Wittaya School. Data was collected by studying and researching textbooks and research related to teaching by using active learning and related research to define a research conceptual framework, English language achievement test, Learning Unit 1, textbook (My World), the learning management plan of Unit 1, teaching games in Kahoot! and the satisfaction questionnaire of this active



teaching management (Active Learning) using online teaching games. The data were statically analyzed by percentage and standard deviation.

It was found that 1) the learning achievement of post English language course for students in Mathayom 1/3 at Khanu Wittaya School was higher than the pre course of studying with active teaching and learning management (Active Learning), which was statistically significant at the .05 level. 2) the result of the satisfaction assessment of the students in 1/3, Khanu Wittaya School on participatory teaching and learning management using online teaching games was at a high level ($\bar{X}$ = 4.35).

Keywords : participatory teaching and learning management / teaching game / online format

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ในหมวด 1 บททั่วไป ความมุ่งหมาย และหลักการ มาตรา 6 การจัดการศึกษา “ต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข” และ หมวด1 มาตราที่ 22 กล่าวว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพและมาตราที่ 24(1) จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (2) ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา และ (3) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติ ให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

จากข้อความข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยยึดหลักให้ผู้สอนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเป็นผู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาการเรียนรู้และทักษะด้านต่าง ๆ ตามธรรมชาติของผู้เรียนด้วยตนเอง ผ่านการจัดการเรียนการสอนที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล อีกทั้งต้องเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ได้ลงมือปฏิบัติจริงสอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้แบบยั่งยืน ให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ คิดวิเคราะห์และนำไปสู่การแก้ปัญหากับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันของผู้เรียน ซึ่งวิธีการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ก็เป็นอีกกระบวนการสอนที่เหมาะสมแก่การนำมาปรับใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบัน เนื่องจากกระบวนการสอนแบบมีส่วนร่วมนั้น (Active Learning) ได้มุ่งเน้นการยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม กล่าวคือเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือคิดวิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติจริง

Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สภาพร พลพัฒน์กุล, 2558)

Active Learning คือ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังหรืออ่านเพียงอย่างเดียว เป็นการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการวิเคราะห์ปัญหา การโต้ตอบ การเขียน อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าเป็นการสะท้อนความคิดของตนเองให้ปรากฏออกมาได้ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co-creators) (มนตรี ศิริจันทร์ชื่น, 2554)



Active Learning คือ การเรียนรู้เชิงรุก ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนหรือดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ใน การเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ยังเป็นวิธีการเรียนรู้ในระดับลึก โดยผู้เรียนจะสร้างความเข้าใจ และค้นหาความหมายของเนื้อหาสาระโดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ สามารถบูรณาการความรู้ใหม่ที่ได้รับกับความรู้เก่าที่มี สามารถประเมินต่อเติมและสร้างเป็นแนวคิดของตนเอง ซึ่งแตกต่างจากวิธีการเรียนรู้ใน ระดับผิวเผิน ซึ่งเน้นการรับข้อมูลและจดจำข้อมูลเท่านั้น ผู้เรียนจะได้เรียนรู้วิธีการเรียน (Learning How to Learn) เป็นผู้เรียนที่กระตือรือร้นและมีทักษะที่สามารถเลือกรับข้อมูล สามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล ได้อย่างมีระบบ (Suwannatthachote, 2012)

สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมหรือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ กระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม โดยนำความรู้จากบทเรียนไปเชื่อมโยงกับ ความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีอยู่เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ที่ยั่งยืน ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนี้เป็นกระบวนการที่ เหมาะสมกับการนำไปประยุกต์ในรายวิชาต่าง ๆ เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในรายวิชาภาษาอังกฤษ เนื่องจากใน รายวิชาภาษาอังกฤษนั้นประกอบด้วย 4 ทักษะด้วยกัน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยทั้ง 4 ทักษะที่กล่าวถึงในข้างต้นเป็นทักษะที่ต้องได้รับการฝึกฝนโดยอาศัยการได้คิดวิเคราะห์และลงมือปฏิบัติจริงด้วย ตัวผู้เรียนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะคอยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนอีกทั้งทักษะทั้ง 4 ด้านในรายวิชา ภาษาอังกฤษนั้นเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างมากในปัจจุบัน

การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และ ศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคม โลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังประชาคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นเพื่อให้ ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดไว้นั้นหลักสูตรได้เน้นให้มีการ จัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามแนวการจัดการศึกษาของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 หมวด 4 มาตรา 22 ระบุว่าจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถ พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546)

จากข้อความดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษมีความจำ เป็นอย่างยิ่งในปัจจุบัน โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษ อีกทั้งยัง มุ่งหวังให้จัดการเรียนการสอนที่ส่งผลให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มตามศักยภาพ โดย สอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ตามหลักการที่ว่า เป็น กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามศักยภาพและความสนใจ ของผู้เรียน ได้ลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้เกิดเป็นองค์ความรู้ที่ยั่งยืนสามารถนำไปปรับใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

ผู้วิจัยในฐานะนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูรายวิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชาวนาวิทยา ซึ่งมีหน้าที่หลักในการสอนโดยตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการพัฒนาการจัดการเรียน การสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ครบทั้ง 4 ทักษะ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เนื่องจากปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ค่อนข้างยากที่จะให้ นักเรียนสนใจในระดับร้อยละ 100 ดังนั้นผู้วิจัยจึงยึดเอาหลักผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนการสอนตาม ความสนใจและความถนัดของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ จึงมีความสนใจที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบมี ส่วนร่วม (Active Learning) และนำเกมการสอนเข้าไปร่วมด้วย อันจะนำมาซึ่งการพัฒนาการจัดการเรียนการ สอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

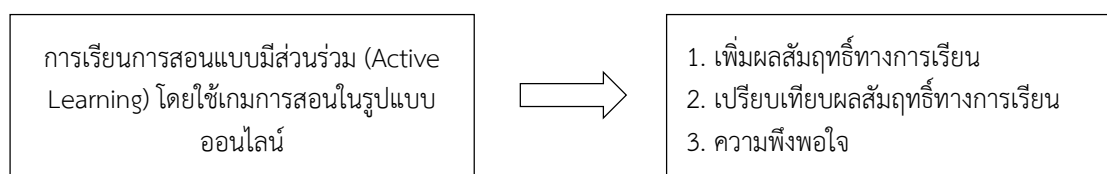
1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนชาวนาวิทยา ก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning)



2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมในรูปแบบออนไลน์

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนขามวิทยุ ปีการศึกษา 2564 ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามกรอบแนวคิด สรุปได้เป็นแผนภูมิดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 1/2564 โรงเรียนขามวิทยุ

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนขามวิทยุ จำนวน 30 คน โดยการใช้การสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อทดสอบความสามารถก่อน และหลังการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนขามวิทยุ ปีการศึกษา 2564 วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

2.2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ จำนวน 8 แผน จำนวน 15 ชั่วโมง ดังนี้

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง I have a DVD.
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง It's cheap.
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง It's in front of the box.
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง It's her watch.
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง My favorite thing is a game console.
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง It's a magazine.
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Dad has an Embarrassing Hobby!
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง This is the 20th century painting.

2.3) เกมการสอน Kahoot! ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 8 เกม เกมละ 10 ข้อคำถาม ดังนี้

เกมการสอนแผนการเรียนรู้ที่ 1

[https://create.kahoot.it/share/objects/070ddbc9-6275-4320-b113-](https://create.kahoot.it/share/objects/070ddbc9-6275-4320-b113-2bcb9eb9f91e)

2bcb9eb9f91e

เกมการสอนแผนการเรียนรู้ที่ 2

[https://create.kahoot.it/share/adjectives/6948d503-39a5-4a33-adcf-](https://create.kahoot.it/share/adjectives/6948d503-39a5-4a33-adcf-ebb45c77ffc1)

ebb45c77ffc1

เกมการสอนแผนการเรียนรู้ที่ 3



<https://create.kahoot.it/share/prepositions/3a92153f-dca0-4c92-a2b9-6c8513071064>

เกมการสอนแผนการเรียนรู้ที่ 4

<https://create.kahoot.it/share/possessive-adjectives/339e2b59-b674-47f1-b9b2-1b153e517293>

เกมการสอนแผนการเรียนรู้ที่ 5

<https://create.kahoot.it/share/wh-questions/59e8143f-83d5-45ae-95ec-436e6d694322>

เกมการสอนแผนการเรียนรู้ที่ 6

<https://create.kahoot.it/share/what-is-it/83aa4a87-6967-4aad-a499-0c6d4ba94998>

เกมการสอนแผนการเรียนรู้ที่ 7

<https://create.kahoot.it/share/have/18571279-ccea-429c-8d80-191b2fc06640>

เกมการสอนแผนการเรียนรู้ที่ 8

<https://create.kahoot.it/share/have/18571279-ccea-429c-8d80-191b2fc06640>

2.4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับจำนวน 15 ข้อ

ซึ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 1 เกมการสอน Kahoot! และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์มีการสร้างและหาคุณภาพโดยการให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา แล้วนำมาวิเคราะห์หาคุณภาพหาค่า IOC พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แล้วปรับปรุงให้สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ต่อไป

3) การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษผ่านการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active Learning) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ต่อไปนี้

3.1) เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการศึกษาค้นคว้าเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้การเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย

3.2) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน จากนั้นตรวจให้คะแนน และบันทึกคะแนนของแต่ละคน

3.3) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้เตรียมไว้ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย เป็นเวลา 15 ชั่วโมง ในรายวิชาภาษาอังกฤษโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอน

3.4) นำเกมการสอน ใน Kahoot! ที่ได้เตรียมไว้ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย เป็นเวลา 15 ชั่วโมง ในรายวิชาภาษาอังกฤษโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอน

3.5) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 (Post-test) ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ (Pre-test) จากนั้นตรวจให้คะแนนเพื่อนำไปหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบ และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังการใช้แบบทดสอบ

4) การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนชาณุวิทยา



คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ดังนี้

4.1) วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมในรูปแบบออนไลน์ ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้สถิติ Dependent Samples t-test กำหนดค่าสถิติที่ระดับนัยสำคัญที่ .05

4.2) วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้การเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมในรูปแบบออนไลน์ วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วนำค่าเฉลี่ยมาแปลความหมาย โดยกำหนดเกณฑ์ค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) ดังนี้

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพจากแบบสอบถามความพึงพอใจ

4.50 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3.50 - 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2.50 - 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

1.50 - 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1.00 - 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยให้ค่าความเหมาะสมเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป จึงถือว่าเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจที่ใช้ได้

สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลตามประเด็นที่ศึกษา ตามขั้นตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียนกับหลังเรียน การสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

จากการศึกษาผลคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียน จากผู้ประเมินมาหาค่าเฉลี่ยและวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน ด้วยค่าสถิติ t-test เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างด้านทักษะการอ่านของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ประกอบด้วย

1. ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน สรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 13.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.20 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 15.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.90 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่าค่าสถิติ t มีค่า 6.59 และค่า Sig มีค่า .000* ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าคะแนนสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนมีความสัมพันธ์กันและนักเรียนได้รับการส่งเสริมด้านการเรียนภาษาอังกฤษแบบมีส่วนร่วม โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ แล้วมีคะแนนหลังสอบเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.67 เมื่อพิจารณารายประเด็นการประเมินพบว่า ประเด็นการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้อที่ 3 การเรียบเรียงเนื้อหาที่เข้าใจง่าย ข้อที่ 8 ความน่าสนใจในชิ้นงาน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.68, 0.63 รองลงมาได้แก่ ข้อที่ 9 การดำเนินเรื่องอย่างต่อเนื่องเหมาะสมกับเวลา อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57 และข้อที่ 2 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา ข้อที่ 7 การใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ข้อที่ 11 มีความสนุกสนานและเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน ข้อที่ 12 มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนที่จะสอน อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.72, 0.77, 0.67, 0.62 ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ ดังนี้

1. "เป็นการจัดการเรียนที่สนุกมาก ทำให้ไม่น่าเบื่ออย่างที่เคย "
2. "ครูผู้สอนใจดี และสอนสนุกมาก ๆ "
3. "เข้าใจเนื้อหามากขึ้น ทำให้อยากเรียนต่อในวิชานี้ไปอีกเรื่อย ๆ "



4. "ครูใจดี ให้ความช่วยเหลือในการเรียนตลอด"
5. "อยากให้มีการจัดการเรียนแบบนี้ตลอดไป"

อภิปรายผลการวิจัย

จากการสรุปผล ผู้วิจัยพบประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

ผลการศึกษาความสามารถทางการเรียนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์

1. ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน สรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 12.43 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.93 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า มีความสัมพันธ์กัน และนักเรียนได้รับการส่งเสริมการเรียนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ แล้วมีคะแนนหลังสอบเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและยังช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kong and Kwok (2009) เกมออนไลน์แบบ MMOG ช่วยในการสร้างการเรียนรู้แบบเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการติดต่อสื่อสารที่ผู้เรียนสามารถโต้ตอบปฏิสัมพันธ์ร่วมกันและการมีกิจกรรมที่ต้องช่วยเหลือกันเพื่อให้สามารถผ่านภารกิจต่าง ๆ หรือเป้าหมายร่วมกัน และงานวิจัยของ Pivec and Dziabenko (2007) การใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ความรู้พื้นฐานและสามารถฝึกประสบการณ์ในการปฏิบัติได้ในสถานการณ์และกฎที่เปลี่ยนแปลงไป สอดคล้องกับงานวิจัยของ Schlickum et al.(2009) พบว่าระบบการฝึกอบรมด้วยเกมมีประสิทธิภาพในการช่วยการผ่าตัดโดยใช้รูปแบบการจำลองผ่านกล้อง และพบว่าหากภาพที่ปรากฏมีความเหมือนจริงมากเท่าใดก็จะส่งผลต่อประสิทธิภาพมากขึ้น และในกรณีผู้ป่วยหนักวิดิโอฝึกการผ่าตัดจะช่วยในการคาดการณ์ผลการผ่าตัดได้ ซึ่งการฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมในการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถปฏิสัมพันธ์ผ่านสถานการณ์หรือกิจกรรมที่เร้าใจ มีการจัดสภาพแวดล้อมที่คล้ายกับสถานการณ์นั้น ๆ มีระบบการแข่งขันทั้งการแข่งขันกับตนเองและการแข่งขันระหว่างผู้เล่น มีระบบของการให้คะแนนเพื่อให้ผู้เรียนทราบสถานะของตนเองและผลป้อนกลับแบบทันทีทันใดเพื่อให้ผู้เรียนทราบข้อมูลที่ถูกต้อง

ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้อาจเป็นไปได้ว่ากลวิธีการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ของนักเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้มีเนื้อหาเป็นไปตามคำอธิบายรายวิชาในแต่ละบทที่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ ความรู้ทั่วไป และกิจกรรมแบบฝึกทักษะในแต่ละบทของชุดกิจกรรมการสอนมีความหลากหลายน่าสนใจและสร้างเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้

2. ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจน น่าสนใจ ถูกต้อง ครบถ้วนสมบูรณ์ในด้านของเนื้อหา และมีประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Whitton (2007) เกมคอมพิวเตอร์สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและเกม และระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เกมเป็นแรงจูงใจเชิงบวกที่สำคัญในการเรียนรู้และ Bonanno (2007) เทคโนโลยี กราฟิก ความยากง่าย การติดต่อสื่อสาร การเสริมความรู้สึก(กำลังใจ, การตักเตือน, การลงโทษ) สถานการณ์และบทบาทที่ได้รับมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของผู้เล่น และงานวิจัยของ Vogeland Erb (2009) เกมช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนและการทำงาน ผู้เรียนสามารถมองภาพรวมทั้งหมดของการจัดการ นักเรียนมีความตั้งใจในการเรียนและการจัดการ เพราะคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อเพื่อนและผู้เล่นคนอื่น ๆ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำของเพื่อนคนอื่น ๆ และมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน

สรุปได้ว่าการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ สามารถสร้างความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้านการอ่านได้ดี



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการสอนนี้ครูผู้สอนควรมีความรู้ในทฤษฎีที่ใช้สอนในแต่ละขั้นตอนอย่างละเอียด เพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นไปได้อย่างดีที่สุด
2. ครูผู้สอนควรศึกษาหลักในการสร้างแบบฝึกของแต่ละบทเรียนเพื่อสามารถพัฒนาแบบฝึกให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล โดยเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนเพื่อทำให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนมากที่สุด
3. การจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ สามารถนำไปเป็นตัวกระตุ้นให้กับนักเรียนกลุ่มที่มีความเบื่อหน่ายกับการเรียนการสอนแบบเดิมได้
4. การจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมการสอนในรูปแบบออนไลน์ สะดวกและสามารถใช้สอนได้ทุกที่ เนื่องจากเป็นรูปแบบออนไลน์ ซึ่งตอบโจทย์ในยุคปัจจุบันนี้เป็นอย่างมาก

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีเวลาที่เพียงพอสำหรับการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมง เพื่อใช้ในการบริหารจัดการเวลาและให้เวลานักเรียนศึกษาและทำแบบฝึกหัดได้อย่างเหมาะสม
2. ก่อนที่จะสร้างเนื้อหาบทเรียนควรมีการสำรวจความต้องการ ความสนใจของผู้เรียน เพื่อนำมาใช้สร้างเนื้อหาบทเรียนและนำมาเพื่อวิเคราะห์หลักสูตรในระดับของผู้เรียนนั้น ๆ ที่เราทดลองใช้บทเรียน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน**. [Online]. Available: https://www.rbss.ac.th/site/?page_id=4052 [2564, มิถุนายน 5].
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542**. [Online]. Available: จาก https://www.bic.moe.go.th/images/stories/5Porobor._2542pdf.pdf [2564, มิถุนายน 5].
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). **การวิจัยเบื้องต้น** (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น
- มนตรี ศิริจันทร์ชื่น. (2554). **การสอนนักศึกษาในกลุ่มใหญ่ในรายวิชา GSOC 2101 ชุมชนกับการพัฒนา โดยใช้การสอนแบบ Active Learning และการใช้บทเรียนแบบ e-learning เพื่อการพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษา การพัฒนาการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา** (รายงานผลการวิจัย). เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- สถาพร พงษ์พิบูล. (2555, กรกฎาคม-ธันวาคม). **คุณภาพผู้เรียน...เกิดจากกระบวนการเรียนรู้** (Quality of student derived active learning process). **วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา**, 6(2), 1-13.
- Suwannatthachote. (2012). **Active Learning**. [Online]. Available: http://libapp.tsu.ac.th/OJS/index.php/Journals_library/article/download/55/51 [2564, June 7].



การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน

The Development of Analytical Thinking for Mattayomsuksa 1 Applying Problem-Based Learning

นันทภัทร์ ฉัตรศรี¹ ทิพย์อุบล ทิพเลิศ² และวิศรุต พยุงเกียรติคุณ³

Nantapat Chatsri¹, Tipubon Tippalert² and Wisarut Payoungkiattikun³

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

³อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

บทคัดย่อ

การวิจัยปฏิบัติการครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ณ โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน จำนวน 6 แผน แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ 80 ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 77.78 วงจรปฏิบัติการที่ 2 จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 100 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบปัญหาเป็นฐานอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การคิดวิเคราะห์ / การสร้างความรู้ด้วยตนเอง / การจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน / วิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน

Abstract

This classroom action research intended to 1) improve the critical thinking skills of first-graders who had managed to learn by applying the problem-based learning and 2) study the satisfaction of first graders who had managed to learn by applying problem-based learning. The target group includes 23 students in 1/1 grade, of a school at Kalasin Province, Semester 2, 2021. The research tools include 6 learning management plans, critical thinking skills measurement form, and a satisfaction questionnaire. Statistics used to analyze data include percentage, average, and standard deviation. The results showed that 1) students had critical thinking skills that meet the assessment criteria (80%). In the first spiral, 13 students passed 80% critical-thinking skills criteria. In the second spiral, 23 students passed critical thinking skills criteria (100%), and 2) students were satisfied with the learning management plans of problem-based learning.

Keywords: Analytical Thinking / Constructionism / problem-based learning management plan by applying / Classroom Action Research

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สภาพการณ์ของโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้ในยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงทั้งในมิติการใช้ชีวิต การเรียนรู้ และครอบครัว การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวถูกเร่งด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และนวัตกรรม ดังนั้นประชาชนจึงต้องปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพโดยใช้



ความรู้ และมีทักษะในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น (ทิตินา แคมณี, 2555; วิจารย์ พานิช, 2555) การศึกษาเป็นกลไกสำคัญที่จะสร้างคนให้มีความรู้และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ทักษะดังกล่าวประกอบด้วย 3 ด้านหลัก ๆ ทักษะการเรียนรู้วัฒนธรรม ทักษะชีวิตและการทำงาน และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อเทคโนโลยี (สุพรรณิ ขาญประเสริฐ, 2556)

การคิดวิเคราะห์เป็นทักษะที่เป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากเป็นทักษะที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถการจำแนกแยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งอาจเป็นวัตถุ สิ่งของ เรื่องราว หรือเหตุการณ์ออกเป็นส่วนย่อย และหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้นว่ามี การเชื่อมโยงกันอย่างไร มีอะไรเป็นเหตุอะไรเป็นผล เพื่อทำความเข้าใจและเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งที่กำหนดให้จึง ทำให้ลักษณะการคิดวิเคราะห์แบ่งออกเป็น 3 ด้านคือ การคิดวิเคราะห์ความสำคัญ การคิดวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ และการคิดวิเคราะห์หลักการ (Bloom, 1965 อ้างอิงใน ลักขณา สิริวัฒน์, 2549) กระทรวงศึกษาธิการยังได้ให้ความสำคัญกับความสามารถในการคิดวิเคราะห์จึงได้บูรณาการการคิดวิเคราะห์กับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ พ.ศ. 2551 และตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการให้ผู้เรียนเผชิญ สถานการณ์ปัญหาจริง หรือสภาพการณ์ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหา เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้า แสวงหาความรู้ ด้วยวิธีการต่าง ๆ โดยปราศจากเตรียมตัวล่วงหน้ามาก่อน (ขวลิต ชูกำแพง, 2551, หน้า 135) การเรียนรู้โดยใช้ ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นกระบวนการทำงานอาศัยความเข้าใจและการ (ฐิตพร ปานมา, 2554, หน้า 7) นอกจากนั้นยัง กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดและการทำงานกลุ่มและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันแก้ไขปัญหาด้วยกัน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้สามารถอธิบายด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์นำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยใช้ วัฒนธรรมที่สามารถแก้ไขปัญหาได้จริง (ประสาธ เนืองเฉลิม, 2557, หน้า 159) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็น ฐานกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้น โดยสร้างความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่มเพื่อ แก้ปัญหาหรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและมีความสำคัญต่อนักเรียนตัวปัญหจะเป็นจุดตั้งต้นของ กระบวนการเรียนรู้และเป็นตัวกระตุ้นการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุผลและการสืบค้นหาข้อมูลเพื่อเข้าใจ กลไกของตัวปัญหา รวมทั้งวิธีการแก้ปัญหา พัฒนานักเรียนให้สามารถเรียนรู้โดยขึ้นนำตนเอง ซึ่งนักเรียนจะได้ฝึกฝน การสร้างองค์ความรู้โดยผ่านกระบวนการคิดด้วยการแก้ปัญหาอย่างมีความหมาย โดยมีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ปัญหาเป็นฐานเป็น 6 ขั้นตอน ประกอบด้วยขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจกับปัญหา ขั้นที่ 3 ดำเนิน การศึกษาค้นคว้า ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ และขั้นที่ 6 นำเสนอและ ประเมินผลงาน โดยลักษณะของปัญหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ต้องเกิดขึ้นในชีวิตจริง พบ บ่อย ถกเถียงในสังคม สร้างความเดือดร้อนเสียหาย และส่งเสริมความรู้ด้านเนื้อหา ทักษะที่สอดคล้องกับหลักสูตร การศึกษา

จากการสังเกตการสอนในรายวิชาปฏิบัติงานวิชาชีพครู 1 ผู้วิจัยได้สังเกตและสัมภาษณ์ผู้เรียน พบว่า พฤติกรรมที่ผู้เรียนขาดลักษณะของทักษะการคิดวิเคราะห์ เนื่องจากผู้เรียนตอบเฉพาะคำตอบ ไม่สามารถระบุได้ถึง เหตุและผล แหล่งที่มาของคำตอบ เมื่อให้ผู้เรียนยกตัวอย่างการนำความรู้จากการทดลองไปใช้ในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนไม่สามารถอธิบายแนวทางในการนำไปใช้ได้ อีกทั้งการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่เน้นผู้สอนเป็นสำคัญ ทำให้ ผู้เรียนขาดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ผู้วิจัยจึงประสงค์ที่จะนํากำหนดให้ผู้เรียนมีทักษะจะต้องให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ทักษะ ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้หนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะคือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน มี รากฐานแนวคิดมาจากนักทฤษฎีจอห์น ดิวอี้ (Dewey, 1993) เสนอแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้เกิดจากการปฏิบัติ หรือ ได้ลงมือกระทำด้วย จากปัญหาที่ได้เจอสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ของเพียเจต์และวีกสกี (Vygotsky, 1972)

ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน สิ่งเหล่านี้นำนามาสู่การพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

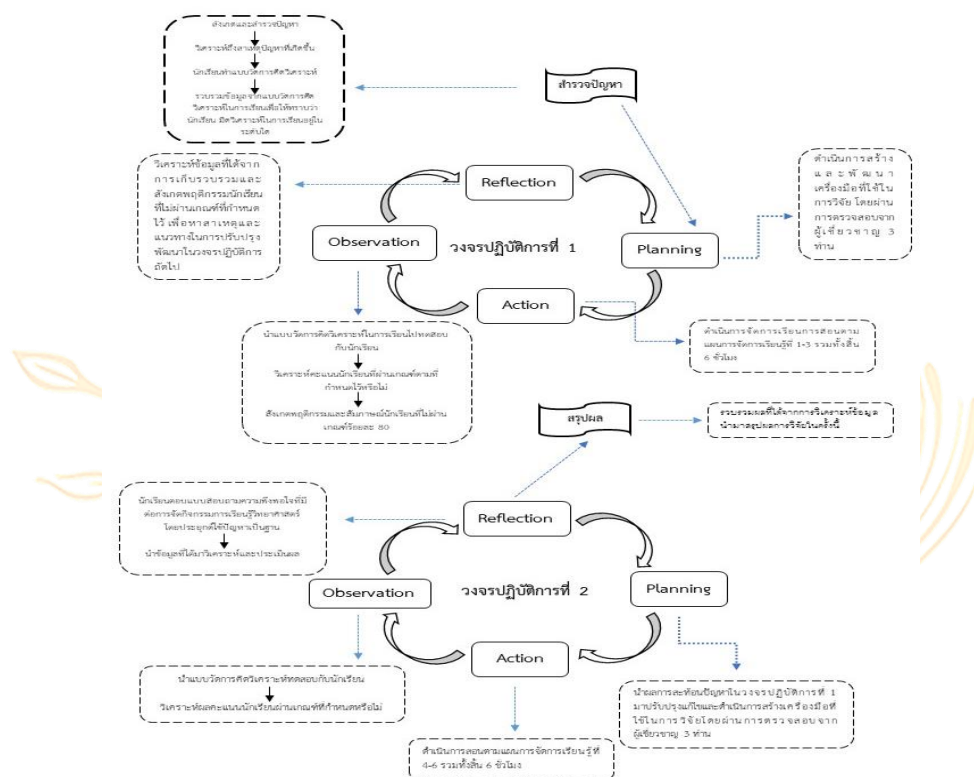


ตั้งข้อมูลและเหตุผลที่กล่าวมานี้จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาใช้ในการเรียนรู้กับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อส่งเสริมให้เพื่อพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์การเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐานให้สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) ตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart (1990, อ้างถึงใน ยาใจ พงษ์บริบูรณ์, 2537) มาเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ณ โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดกาฬสินธุ์ โดยดำเนินตามขั้นตอน (ภาพที่ 1) ของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ 4 ขั้นตอน

1. ขั้นวางแผน (Plan)

1.1 ศึกษาบริบทของโรงเรียนร่วมกับครูพี่เลี้ยง และศึกษาปัญหาทางด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนโดยการทำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง กระบวนการเปลี่ยนแปลงลมฟ้าอากาศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ณ โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดกาฬสินธุ์

1.2 แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง กระบวนการเปลี่ยนแปลงลมฟ้าอากาศ ทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ณ โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดกาฬสินธุ์ ผลปรากฏว่ามีนักเรียนที่มีปัญหาด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ไม่ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 เป็นจำนวน 15 คน



1.3 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กำหนดเนื้อหาสาระวิทยาศาสตร์ที่จะนำมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

1.4 ศึกษาแนวคิดทฤษฎี หลักการ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวทางในการสร้างแบบทดสอบทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อนำมาวางแผนและเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการวิจัยพร้อมทั้งดำเนินการสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือและเสนอผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านวิธีการสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 5 คน

2. ขั้นปฏิบัติการ (Act)

ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนตามเนื้อหาของแผนการเรียนรู้วงจรปฏิบัติการที่ 1 แบ่งออกเป็น 3 แผน เวลา 7 ชั่วโมง ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 วิชาวิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 กระบวนการเปลี่ยนแปลงลมฟ้าอากาศ เรื่อง บรรยากาศของเรา เวลา 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 วิชาวิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 กระบวนการเปลี่ยนแปลงลมฟ้าอากาศ เรื่อง อุณหภูมิอากาศ เวลา 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 วิชาวิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 กระบวนการเปลี่ยนแปลงลมฟ้าอากาศ เรื่อง ความกดอากาศและลม เวลา 3 ชั่วโมง

ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนตามเนื้อหาของแผนการเรียนรู้ ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 แบ่งออกเป็น 3 แผน เวลา 5 ชั่วโมง ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 วิชาวิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 กระบวนการเปลี่ยนแปลงลมฟ้าอากาศ เรื่อง ความชื้น เวลา 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 วิชาวิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 กระบวนการเปลี่ยนแปลงลมฟ้าอากาศ เรื่อง เมฆและฝน เวลา 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 วิชาวิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 กระบวนการเปลี่ยนแปลงลมฟ้าอากาศ เรื่อง การพยากรณ์อากาศ เวลา 2 ชั่วโมง

3. ขั้นสังเกตการณ์ (Observe)

ใช้เครื่องมือและรวบรวมข้อมูลของนักเรียนโดยทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังสิ้นสุดวงจรปฏิบัติการที่ 1 และ 2

1. แบบทดสอบทักษะการคิดวิเคราะห์ทำวงจรปฏิบัติการไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังจากสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนการสอน

2. แบบสัมภาษณ์นักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อนำผลไปปรับปรุงและแก้ไขการสอนในวงจรปฏิบัติการถัดไป

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ หลังเสร็จสิ้นการเรียนการสอนทำวงจรปฏิบัติการที่ 2

4. ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflex)

1. ผู้วิจัยสรุปผลทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยประยุกต์ใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน

2. ผู้วิจัยสรุปผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานทำวงจรปฏิบัติการที่ 2

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ณ โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 23 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง จากนักเรียนในห้องที่ผู้วิจัยได้ทำการสอนโดยมีผลคะแนนการทดสอบจากแบบทดสอบทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง กระบวนการเปลี่ยนแปลงลมฟ้าอากาศ ต่ำกว่าเป้าหมายที่กำหนดไว้ร้อยละ 80



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยได้ผ่านการวิเคราะห์คุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐานมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา และทำความเข้าใจกับปัญหา ขั้นที่ 2 ดำเนินการศึกษาค้นคว้าและสังเคราะห์ความรู้ ขั้นที่ 3 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ และขั้นที่ 4 นำเสนอและประเมินผลงาน วงจรปฏิบัติการที่ 1 เรื่อง บรรยากาศของเรา จำนวน 1 แผน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.47 มีความเหมาะสมมาก เรื่อง อุณหภูมิอากาศ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.50 มีความเหมาะสมมาก เรื่อง ความกดอากาศและลม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.47 มีความเหมาะสมมาก วงจรปฏิบัติการที่ 2 เรื่อง ความชื้น มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.47 มีความเหมาะสมมาก เรื่อง เมฆและฝน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.50 มีความเหมาะสมมาก เรื่อง การพยากรณ์อากาศ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.50 มีความเหมาะสมมาก รวมทั้งหมดจำนวน 6 แผน จำนวน 12 ชั่วโมง

2. แบบวัดการคิดวิเคราะห์ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน แบบวัดการคิดวิเคราะห์มีทั้งหมด 5 ด้าน คือ 1. ด้านการสังเกตและจำแนก 2. ด้านการจัดหมวดหมู่ 3. ด้านการวิเคราะห์ข้อผิดพลาด 4. ด้านการสรุปหลักเกณฑ์ทั่วไป และ 5. ด้านการสรุปหลักเกณฑ์เฉพาะ เป็นแบบวัดแบบใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน แบบสอบถามความพึงพอใจมีทั้งหมด 3 ด้าน 1. ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ 2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ เป็นแบบสอบถามแบบใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ ค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.83

4. แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 ข้อ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยดำเนินการตามขั้นตอนวงจรปฏิบัติการ 2 วงจรปฏิบัติการ โดยแต่ละวงจรมีขั้นตอน ดังนี้

วงจรปฏิบัติการที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (Planning)

1. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) กำหนดเนื้อหาสาระวิทยาศาสตร์ที่จะนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวทางในการสร้างแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อนำมาใช้วางแผนการจัดการเรียนรู้และเป็นแนวทางในการแก้ปัญหา

2. ดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน จำนวน 6 แผน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบวัดการคิดวิเคราะห์ ทำয়วงจรปฏิบัติการที่ 1 และ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น และแบบสอบถามความพึงพอใจ ตามขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติ (Action)

นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐานมาใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3

ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกต (Observation)

ดำเนินการใช้เครื่องมือและเทคนิคการรวบรวมข้อมูลขณะที่ทำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบวัดการคิดวิเคราะห์ในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน

ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผล (Reflect)

หลังจากดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จนครบทั้ง 3 แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมวิเคราะห์และสรุปข้อมูล จากแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา เพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงและออกแบบการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น



วงจรปฏิบัติการที่ 2

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (Planning)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลของปัญหาและผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ที่มีการคิดวิเคราะห์ที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 แล้วนำไปพัฒนาจากจุดบกพร่อง เพื่อใช้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติ (Action)

ผู้วิจัยดำเนินการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็น ที่พัฒนาปรับปรุงข้อบกพร่องจากวงจรปฏิบัติการที่ 1 มาใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-6

ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกต (Observe)

ผู้วิจัยดำเนินการใช้เครื่องมือและเทคนิคการรวบรวมข้อมูลขณะที่ทำการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการใช้แบบวัดการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน

ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผล (Reflect)

หลังจากดำเนินการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้จบในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ผู้วิจัยเก็บรวบรวม วิเคราะห์ และสรุปข้อมูล โดยให้ผู้เรียนทำแบบวัดการคิดวิเคราะห์หลังจากสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มเป้าหมายตอบแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามความพึงพอใจ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาและผลการปฏิบัติ เพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุง พัฒนาและออกแบบการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

- วิเคราะห์แรงจูงใจในการเรียน หลังจากสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 และนำผลจากวงจรปฏิบัติการที่ 1 ที่พบว่านักเรียนยังไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 มาพัฒนาต่อในวงจรปฏิบัติการที่ 2 โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยใช้สถิติ คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของช่วงระดับคะแนน 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert Scale)

สรุปผลการวิจัย

- ผลการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐานให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาการคิดวิเคราะห์วงจรปฏิบัติการที่ 1

วงจร ปฏิบัติการ	จำนวน นักเรียน (คน)	คะแนน เฉลี่ย*	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ร้อยละ ของ คะแนน เฉลี่ย	เกณฑ์ร้อยละ 80			
					ผ่าน (คน)	ร้อยละ ผ่าน ที่ผ่าน	ไม่ ผ่าน (คน)	ร้อยละ ไม่ ผ่าน
1	23	15.78	1.20	78.91	13	56.52	10	43.47
2	23	17.78	0.90	88.91	23	100	-	-

*คะแนนเต็ม 20 คะแนน

จากตาราง 1 พบว่า วงจรปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนได้รับการประยุกต์ใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานมีการคิดวิเคราะห์เฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 15.78 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 78.91 มีนักเรียนที่มีการคิดวิเคราะห์ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ 80 จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 56.52 และไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 43.47

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ให้ความสนใจในการเรียนรู้เป็นอย่างดีเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน สามารถศึกษาค้นคว้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ โดยยึดผล



การเรียนรู้เป็นหลักในการดำเนินกิจกรรม นักเรียนแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ มีความกระตือรือร้น สนใจ และสามารถกำหนดกรอบแนวทางการเรียนรู้รูปแบบปัญหาเป็นฐานในชั้นการเรียนรู้ แต่ละกลุ่มสามารถนำความรู้มาสรุป และนำเสนอผลงานได้ถูกต้องเหมาะสม มีส่วนร่วมในการเรียนรู้จากการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มและรายบุคคล แต่ยังมีนักเรียน 10 คน ที่มีผลการวัดการคิดวิเคราะห์ที่ไม่ผ่านเกณฑ์ และจากการสัมภาษณ์นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์พบปัญหาดังนี้

1) นักเรียนไม่เข้าใจรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน จึงไม่สามารถตอบประเด็นปัญหาและหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ ไม่สามารถคิดวิเคราะห์เนื้อหาจากสถานการณ์สมมติ

2) นักเรียนไม่เข้าใจเรื่องการจากสถานการณ์ที่กำหนดเพื่อหาสถานการณ์เชื่อมโยงหรือใกล้เคียงหรือคล้ายคลึงกันจึงไม่

3) นักเรียนมีการศึกษาค้นคว้าเอกสารที่น้อยจนเกินไปจึงไม่สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสถานการณ์กับสถานการณ์อื่นได้

4) นักเรียนไม่สามารถกำหนดหลักการในการค้นหาโครงสร้างระบบ เรื่องราว จากสถานการณ์ต่าง ๆ ไม่สามารถอธิบายได้ว่าสิ่งเหล่านั้นดำรงอยู่ได้ในสภาพเช่นนั้น เนื่องจากอะไร มีหลักการอย่างไร

ผู้วิจัยจึงนำผลการทดสอบและข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ 80 มาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงและพัฒนาจุดบกพร่องในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-6 เพื่อใช้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน มีคะแนนการคิดวิเคราะห์เฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 17.78 คิดเป็นร้อยละ 88.91 มีนักเรียนที่มีการคิดวิเคราะห์ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 100

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐานได้ผลตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน

ที่	หัวข้อประเมิน	คะแนนเฉลี่ย*	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
1	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนมีอิสระในการศึกษาค้นคว้าและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	3.65	0.65	มาก
2	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนมีโอกาสดำเนินการปฏิบัติจริง	4.48	0.51	มาก
3	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจได้ด้วยตนเอง	3.48	0.51	ปานกลาง
4	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	3.65	0.57	มาก
5	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยบรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนทำงานได้อย่างอิสระ	3.70	0.76	มาก
6	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น	3.91	0.79	มาก
7	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่างๆ และสามารถสื่อสารกับบุคคลอื่นได้ดีขึ้น	4.17	0.83	มาก
8	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนมีการทำงานอย่างเป็นระบบตามขั้นตอนการทำงาน	3.52	0.79	มาก



ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ
ประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน (ต่อ)

ที่	หัวข้อประเมิน	คะแนนเฉลี่ย*	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
9	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์มากขึ้น	3.74	0.45	มาก
10	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสามารถนำกระบวนการคิดที่ได้ฝึกไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	3.17	0.39	มาก
รวม		3.75	0.67	มาก

*คะแนนเต็มแต่ละหัวข้อประเมิน คือ 5 คะแนน

จากตารางที่ 2 พบว่า การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบปัญหาเป็นฐานหลังการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับพึงพอใจมาก โดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน เป็นวิธีหนึ่งซึ่งช่วยให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์ ซึ่งช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้การศึกษาค้นคว้าด้วยตัวนักเรียนเอง ใช้กระบวนการคิดแก้ปัญหา คิดวิเคราะห์ปัญหาต่าง ๆ และที่สำคัญผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผู้เรียนเรียนแล้วมีความสุข

อภิปรายผลการวิจัย

1. การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยประยุกต์ใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐาน ให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม พบว่าในวงจรปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนมีคะแนนการคิดวิเคราะห์เฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 15.78 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 78.91 โดยมีนักเรียนที่มีการคิดวิเคราะห์ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ 80 จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 56.52 และไม่ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 43.47 สำหรับวงจรปฏิบัติการที่ 2 นักเรียนได้รับการประยุกต์ใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานมีคะแนนการคิดวิเคราะห์เฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 17.78 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.91 โดยมีนักเรียนที่มีทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ 80 ทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการวิจัยปรากฏเช่นนี้ เป็นผลมาจากขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้สามารถดำเนินไปได้ครบตามกระบวนการ รวมทั้งการใช้สื่อการเรียนการสอนที่ผู้สอนนำมาทำให้ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์เป็นสื่อที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับยุคสมัยและผู้เรียนไม่เคยรับข้อมูลมาก่อนจึงให้ความสนใจกับสื่อเหล่านี้เป็นพิเศษ แสดงให้เห็นว่ากระบวนการเรียนการสอนสามารถพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้ในระดับดี สอดคล้องกับงานวิจัยของอิตารัตน์ กันยะมี (2559) ที่ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานเรื่องอาหารกับการดำรงชีวิตที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า กลุ่มนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและมีความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งสูงกว่าที่กำหนดไว้รวมทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของทิสนา แคมมณี (2555) ที่ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานหลักเป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายมีการเผชิญปัญหาฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์แก้ปัญหาพร้อมกันเป็นกลุ่มด้วยเหตุนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถทำให้เกิดทักษะการแก้ปัญหาได้ด้วยกระบวนการขั้นตอนที่เกิดจากกิจกรรมในชั้นเรียนการจัดการเรียนรู้เริ่มตั้งแต่การกำหนดปัญหา เพราะปัญหาเปรียบเสมือนเครื่องมือที่จะนำไปสู่การแสวงหาความรู้ เรียนรู้จากปัญหานั้นจนเกิดเป็นทักษะและความรู้ใหม่ การวิเคราะห์ถึงสาเหตุแห่งปัญหาที่เกิดจากหลายปัจจัย การนำเสนอปัญหาที่หลากหลายซึ่งตั้งอยู่บนความเป็นเหตุเป็นผลและการประเมินผลอันเกิดจากการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง และในการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐานเน้นการการคิดวิเคราะห์ด้านการจำแนก แยกแยะ จัดหมวดหมู่ การสร้างข้อสรุป การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ การคาดการณ์และความสัมพันธ์ของข้อมูลเพื่อ



นำมาใช้ในการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล สอดคล้องจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย (K) และสอดคล้ององค์ประกอบการคิดวิเคราะห์ที่ประกอบด้วย 5 ด้าน (ภัทรวดี มากมี, 2554, หน้า 13) ได้รายงานการวิจัย เรื่อง การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กล่าวว่า การเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ดีมากที่สุดวิธีหนึ่ง ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและได้ลงมือปฏิบัติมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีโอกาสออกไปแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งทรัพยากรเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษาในส่วนของผู้สอนก็จะลดบทบาทของการเป็นผู้ควบคุมในชั้นเรียนลง แต่ในทางกลับกันผู้เรียนจะมีอำนาจในการจัดการควบคุมตนเอง ส่วนจะหาความรู้ใหม่ได้มากหรือน้อยเพียงใดก็แล้วแต่ความประสงค์ของผู้เรียนเนื่องจากผู้เรียนเป็นฝ่ายรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ วัชร โพธิ์น้อย (2561, หน้า 97 - 98) เรื่อง การใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ในวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพระปริยัติธรรมวัดสองพี่น้อง ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์วิชาวิทยาศาสตร์โดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่านักเรียนมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ผ่านและมีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 20

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐานมีความพึงพอใจมาก เฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 3.75 คะแนน ทั้งนี้เป็นผลเนื่องมาจากผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนมีอิสระในการศึกษาค้นคว้าและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีโอกาสได้ปฏิบัติและได้เรียนรู้จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง มีการฝึกคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล มีการทำงานแลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็นระหว่างเรียน ช่วยให้นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และสามารถสื่อสารกับบุคคลอื่นได้ดีขึ้น มีการทำงานอย่างเป็นระบบตามขั้นตอนการทำงานร่วมกับการใช้ทักษะในการคิดวิเคราะห์มากขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนสามารถนำกระบวนการคิดที่ได้ฝึกไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ จึงทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและมีความพึงพอใจในการได้รับการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของเมอร์สันและแพริก (Miersen and Parikh, 2000) ที่กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้ลงมือศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระจากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ไม่เครียด และชอบที่ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่มฝึกการเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยก่อนการนำไปใช้ ผู้สอนต้องศึกษาทำความเข้าใจขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ กระบวนการ ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่จะเกิดขึ้นในแต่ละชั้น
2. การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ต้องวางแผนกิจกรรมในแต่ละชั้นให้เหมาะสม ตั้งจุดหมายหลักในแต่ละครั้งที่มีการจัดการเรียนรู้และจัดทำให้ทันกับเวลาภายในคาบเรียน เพื่อสังเกตทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้ภายในห้องเรียน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานไปใช้ในรายวิชาและระดับชั้นอื่น ๆ
2. ขณะจัดการเรียนรู้ผู้สอนต้องคอยสังเกต ถามคำถามกระตุ้นผู้เรียน แนะนำวิธีการเรียนรู้ถามปัญหาขณะที่จัดการเรียนรู้กับผู้เรียนรายบุคคลเพื่อให้ทราบปัญหาขณะจัดการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ, สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.



- ขวลิต ชูกำแพง. (2551). **การพัฒนาหลักสูตร**. มหาสารคาม: ที่คิวพี.
- ฐิติพร ปานมา. (2554). **การประเมินและการพัฒนาโจทย์ปัญหา (Scenario)** [จุลสาร]. นครศรีธรรมราช : มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์.
- ทิตนา แคมมณี. (2555). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ** (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัชกร โพธิ์น้อย. (2561). **การใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ในทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพระปริยัติธรรมวัดสองพี่น้อง. วิทยานิพนธ์ศึกษามหาบัณฑิต หลักสูตร และการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.**
- ธิดารัตน์ กันยะมี. (2559). **การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเรื่อง อาหารกับการดำรงชีวิต ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. รายงานสืบเนื่องการประชุมสัมมนาวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ ครั้งที่ 16** (น.355-365). เพชรบูรณ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- ประสาธ เนืองเฉลิม. (2557). **การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในศตวรรษที่ 21**. มหาสารคาม: อภิชาติการพิมพ์.
- ภัทราวดี มากมี. (2554, มกราคม-มิถุนายน). **การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย ,1(1), 7-14.**
- ยาใจ พงษ์บริบูรณ์. (2537). **การวิจัยเชิงปฏิบัติการ**. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ลักขณา สรวิวัฒน์. (2549). **การคิด**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). **วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่21**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สุพรรณิ ขาญประเสริฐ. (2556, พฤศจิกายน-ธันวาคม). **การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 42(185), 10-11.**
- Dewey, J. (1993). **How We Think: A Restatement of the Relation of Reflective Thinking to the Education Process**. Boston, D.C. : Heath and Company.
- Mierson, S. and Parikh, A. (2000). **“Stories from the Field, Problem-Based Learning from a teacher’s and a student’s Perspective”**. director of Creative Learning Solutions, Newark, Delaware.
- Vygotsky, L. (1978). **Interaction between learning and development**. From: Mind and Society. Cambridge, MA: Harvard University Press.



การพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน
Development of Learning Motivation of Matthayomsuksa 2 Students Science
Learning Activities by Applying the Concept of Gamification

รัตติกานัญญ์ คนขาว¹ ทิพย์อุบล ทิพเลิศ² และวิศรุต พยุงเกียรติคุณ³
Rattikan khonkhao¹, Tipubon Tippalert² and Wisarut Payoungkiattikun³

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
³อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน กลุ่มเป้าหมายการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนบ้านหนองแซง อำเภอนาคู จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 19 คน มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังต่อไปนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้เกมิฟิเคชัน จำนวน 6 แผน 2) แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 วงจรปฏิบัติการที่ 1 จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 52.63 วงจรปฏิบัติการที่ 2 จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 100 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

คำสำคัญ: แนวคิดเกมิฟิเคชัน / แรงจูงใจในการเรียน / การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ / ความพึงพอใจ

Abstract

The purposes of this research were 1) to develop the motivation of matthayomsuksa 2 who have been organized science learning activities by applying gamification concepts to pass the criteria of 75 percent. 2) to Study students' satisfaction with science learning activities by applying gamification concepts. The target group of this research were 19 students from Secondary School 2/1, Bannongsaeng School, ThaKantho District, Kalasin Province, who were studying for the second semester of the 2021 academic year, Research tools: include 1) 6 Science learning management plans by applying gamification concepts, 2) The learning motivation questionnaire. 3) student satisfaction questionnaires toward learning management by applying gamification concepts Analyzing data were percentage, average, standard deviation.

The results showed that 1) 10 Students were motivated and had passed the 75% at the first operating cycle as equal as 52.63% at the second operating cycle of 19 students which was calculated as 100% and 2) students were satisfied to ward organizing science learning activities by applying the concept of gamification at a very satisfied level.

Keywords: Learning motivation / Gamification / Satisfaction / Science learning management



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกปัจจุบันในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างจากในอดีตมากมีการเคลื่อนย้ายผู้คนสื่อเทคโนโลยีและทรัพยากรต่าง ๆ จากทั่วทุกมุมโลกอย่างรวดเร็วและสะดวกขึ้น วิถีชีวิตและการทำงานในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างไปจากเดิมมีความเปิดกว้างยอมรับและให้ความสำคัญกับข้อมูลความรู้และข่าวสารที่หลากหลาย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง การจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงไม่ใช่เพียงกระบวนการถ่ายทอดความรู้แต่คือการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้คนและยังมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนานคนในฐานะพลเมืองให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีทักษะจำเป็นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขโดยเน้นการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมแรงบันดาลใจให้มีชีวิตอยู่อย่างมีความหมาย ทั้งนี้หลักสูตรและวิธีการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 การศึกษาควรจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องมีใช้การจดจำเนื้อหาวิชาเน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริงและลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรงและต่อยอดความรู้ที่ได้ด้วยตนเองผู้สอนต้องสามารถสร้างและออกแบบสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่มีบรรยากาศเกื้อหนุนและเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ การสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าถึงสื่อเทคโนโลยี เครื่องมือ และแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพ (สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2561 อ้างถึงใน ดลฤดี ไชยศิริ, 2563)

การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นที่การมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียน ด้วยการสร้างแรงจูงใจและแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีความหมายมากยิ่งขึ้น (สุดเฉลิม ศัสตราฤกษ์, 2560 อ้างถึงใน สิทธิชัย สระตอมุฮัมหมัด, 2562) ปัจจุบันจึงมีการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยการนำเทคโนโลยีมาใช้โดยเฉพาะการเรียนในลักษณะของออนไลน์ แต่ผู้สอนมักพบกับปัญหาในการทำ การเรียนรู้มีความสนุกสนานและน่าสนใจ โดยเฉพาะการเรียนออนไลน์ที่ผู้เรียนมักจะรู้สึกติดขัดและต้องใช้ความอดทนในการเรียน ทั้งที่เป็นกรนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แต่ผู้เรียนกลับรู้สึกว่าการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน การแก้ปัญหาต่างถูกถูกหยาบยักขึ้นมาเป็นประเด็นสำคัญและถูกนำมาพัฒนาเป็นแนวคิดการจัดการเรียนรู้ ที่เรียกว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification Concept) โดยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นการนำองค์ประกอบและกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทอื่น ๆ เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม สร้างแรงจูงใจและเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียน (กุลชัย กุลตวนิช และรัตมา รัตนวงศา, 2559 อ้างถึงใน สิทธิชัย สระตอมุฮัมหมัด, 2562)

จากปัญหาที่พบในการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์และการสัมภาษณ์ครูผู้สอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนบ้านหนองแขง พบปัญหานักเรียนไม่สนใจเรียน ไม่ตั้งใจเรียน ขาดกระตือรือร้นและความร่วมมือในการทำกิจกรรม ไม่มีความอดทนในการทำงาน และจากการวัดแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 21 คน พบว่า นักเรียนที่มีแรงจูงใจในการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 จำนวน 2 คน และไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 19 คน ซึ่งจำนวนนักเรียนที่มีแรงจูงใจในการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 มีจำนวนน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับจำนวนนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์

ดังนั้นการเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายดังกล่าว ซึ่งการจัดการเรียนรู้แต่ละรูปแบบมีความเหมาะสมด้านเนื้อหาและวิธีสอนที่แตกต่างกัน เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นกระบวนการนำเอาคุณลักษณะเด่นหรือระบบของเกมมาประยุกต์ใช้ ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ อันจะนำไปสู่ความสำเร็จ ที่ตั้งเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ดลฤดี ไชยศิริ, 2563)

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนที่นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์นั้น นอกจากจะกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความพยายามในด้านการเรียนแล้ว ยังใช้เป็นเครื่องมือสร้างแรงจูงใจในการเรียนได้อีกด้วย เนื่องจากการเป็นกรเรียนที่ใช้เกมประกอบการสอนและเน้นให้ผู้เรียนแข่งขันกัน ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน นำมาซึ่งพฤติกรรมกรเรียนรู้ของผู้เรียน



กับการเรียนพร้อมทั้งส่งเสริมศักยภาพในการเรียนรู้ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ความรู้ที่มีความหมายสำหรับตนเอง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น

ขอบเขตการวิจัย

1. ด้านกลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนบ้านหนองแซง อำเภอน้ำหนาว จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 19 คน

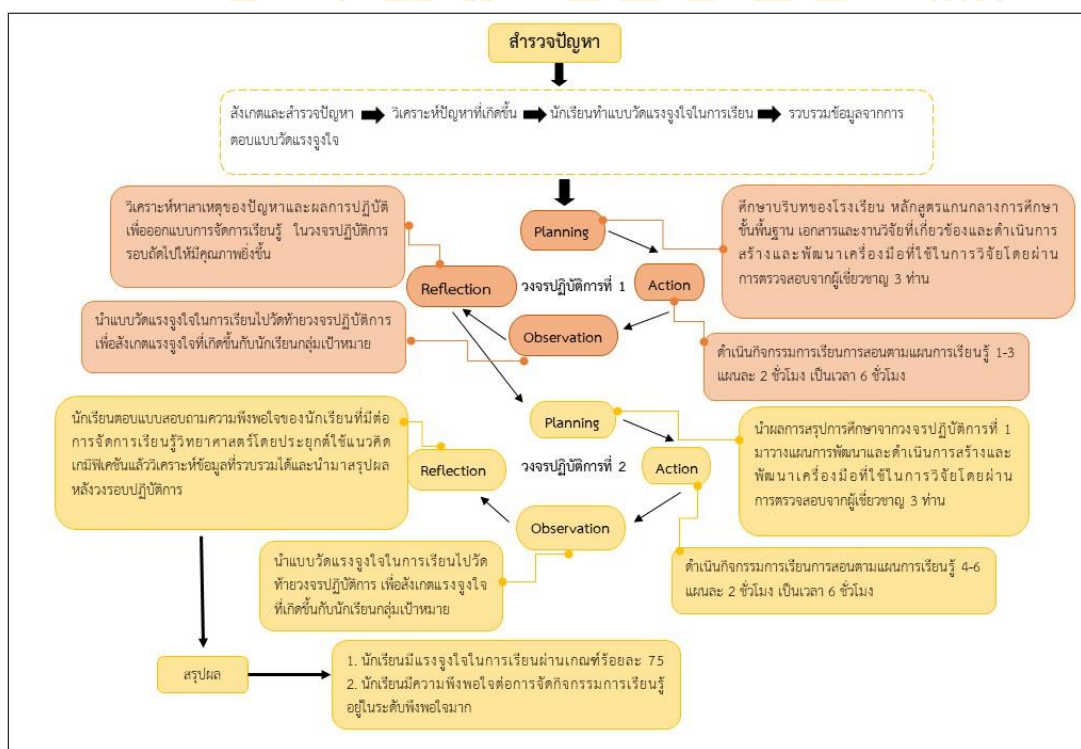
2. ด้านเนื้อหา

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสาระที่ 3 วิทยาศาสตร์โลกและอวกาศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) ตัวชี้วัด ม.2/1,ม.2/2,ม.2/3,ม.2/4,ม.2/5,ม.2/6,ม.2/7,ม.2/8,ม.2/9,ม.2/10 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

3. ด้านเนื้อหา

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ปีการศึกษา 2564

กรอบวิธีดำเนินการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบวิธีดำเนินการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนโดยประยุกต์ใช้เกมพีเคชันในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ซึ่งดำเนินการตามกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยแต่ละวงจรปฏิบัติการ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (Plan) วิเคราะห์สภาพปัญหาการเรียนการสอน ศึกษาสำรวจ และวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กำหนดเนื้อหาที่นำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน ศึกษาแนวคิดทฤษฎี หลักการเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ แนวทางในการสร้างเครื่องมือวิจัย ดำเนินการสร้างเครื่องมือ และหาคุณภาพเครื่องมือ

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ (Act) ดำเนินการปฏิบัติการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อตามเนื้อหาของแผนการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมายโดยแบ่งเป็น 2 วงจรปฏิบัติการในวงจรปฏิบัติการที่ 1 จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชัน หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลง โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 วงจรปฏิบัติการที่ 2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชันได้พัฒนาปรับปรุงจากวงจรปฏิบัติการ ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลง โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-6

ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกตการณ์ (Observe) ดำเนินการใช้เครื่องมือโดยนำแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนไปวัดท้ายวงจรปฏิบัติการ เพื่อสังเกตแรงจูงใจที่เกิดขึ้นกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังจากสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนการสอนตามวงจรปฏิบัติการ

ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect) หลังจากดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อ จบแต่ละวงจรปฏิบัติการผู้วิจัยประเมินผลการจัดการเรียนการสอน จากการสังเกต วิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาและผลการปฏิบัติ เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการรอบถัดไปให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้เกมพีเคชัน วงจรปฏิบัติการที่ 1 เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลง จำนวน 3 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเวลา 6 ชั่วโมง และวงจรปฏิบัติการที่ 2 เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลง จำนวน 3 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเวลา 6 ชั่วโมง รวมเวลาทั้งหมด 2 วงจร เป็น 12 ชั่วโมง และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-6 ได้หาคุณภาพด้านความเหมาะสมของแผนได้ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.30 4.22 4.20 4.50 4.67 และ 4.67 ตามลำดับ

2. แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อวิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชัน ใช้มาตราประมาณค่า 3 ระดับ จำนวน 15 ข้อ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.67-1.00

3. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้อวิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชัน ใช้มาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.67-1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อวิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชัน เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งดำเนินการตามกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยแต่ละวงจรปฏิบัติการ มีขั้นตอนดังนี้

วงจรปฏิบัติการที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (Planning)

1. ศึกษาบริบทของโรงเรียนบ้านหนองแขงในปีการศึกษา 2564 ศึกษาแรงจูงใจในการเรียนวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และศึกษาปัญหาทางด้านแรงจูงใจของนักเรียนโดยการสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ในห้องเรียน และเพื่อเป็นการยืนยันสมมติฐานดังกล่าว จึงใช้เครื่องมือวัดแรงจูงใจในการเรียนทดสอบกับนักเรียน ผลปรากฏว่ามีนักเรียนที่มีปัญหาด้านแรงจูงใจในการเรียนทางวิทยาศาสตร์ อยู่ระดับควรปรับปรุงเป็นจำนวน 19 คน

2. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) กำหนดเนื้อหาสาระวิทยาศาสตร์ที่จะนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย



3. ศึกษาแนวคิดทฤษฎี หลักการ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวทางในการสร้าง แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อนำมาใช้วางแผนการจัดการเรียนรู้และเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการวิจัย

4. ดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิด เกมิฟิเคชัน

5. นำเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา

6. นำแผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปขอคำปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา พร้อมข้อเสนอแนะ

7. ตรวจสอบและปรับปรุงเครื่องมือตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วจัดพิมพ์เครื่องมือเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล นำเครื่องมือที่ผ่านการพิจารณาและปรับแก้แล้วมาใช้

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติ (Action)

ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนตามเนื้อหาของแผนการเรียนรู้ ในวงจรที่ 1 โดยผู้วิจัยได้กำหนดแผนการจัดการเรียนรู้ตามเนื้อหาในวงจรปฏิบัติการที่ 1 แบ่งออกเป็น 3 แผน เวลา 6 ชั่วโมง แผนที่ 1-3 ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 โลกและการเปลี่ยนแปลง เรื่อง เชื้อเพลิงซากดึกดำบรรพ์ เวลา 2 ชั่วโมง 2 คาบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 โลกและการเปลี่ยนแปลง เรื่อง พลังงานทดแทน เวลา 2 ชั่วโมง 2 คาบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 โลกและการเปลี่ยนแปลง เรื่อง โครงสร้างภายในโลกและการเปลี่ยนแปลงบนผิวโลก เวลา 2 ชั่วโมง 2 คาบ

ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกต (Observation)

นำแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนทำวงจรปฏิบัติการ เพื่อสังเกตแรงจูงใจที่เกิดขึ้นกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังจากสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนการสอนตามวงจรปฏิบัติการ

ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผล (Reflect)

ผู้วิจัยประเมินผลการจัดการเรียนการสอน จากการสังเกต วิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาและผลการปฏิบัติ เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการรอบถัดไปให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

วงจรปฏิบัติการที่ 2

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (Planning)

1. นำผลการสรุปการศึกษาจากวงจรปฏิบัติการที่ 1 มาวางแผนการพัฒนาเพื่อหาแนวทาง ในการสร้างเครื่องมือศึกษารูปแบบ วิธีการสอน เทคนิค ที่จะนำมาจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมในการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ผู้วิจัยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันมาจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมในการพัฒนาแรงจูงใจทางการเรียน

2. ดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน

3. นำเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปขอคำปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา พร้อมข้อเสนอแนะ

5. ตรวจสอบและปรับปรุงเครื่องมือตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วจัดพิมพ์เครื่องมือ เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล นำเครื่องมือที่ผ่านการพิจารณาและปรับแก้แล้วมาใช้



ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติ (Action)

ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนตามเนื้อหาของแผนการเรียนรู้ คือ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 แบ่งออกเป็น 3 แผน เวลา 6 ชั่วโมง แผนที่ 4-6 ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 โลกและการเปลี่ยนแปลง เรื่อง ดินและสมบัติบางประการของดิน เวลา 2 ชั่วโมง 2 คาบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 โลกและการเปลี่ยนแปลง เรื่อง การเกิดแหล่งน้ำผิวดิน แหล่งน้ำใต้ดินและการใช้น้ำอย่างยั่งยืนในท้องถิ่น เวลา 2 ชั่วโมง 2 คาบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 โลกและการเปลี่ยนแปลง เรื่อง การเกิดและผลกระทบของน้ำท่วม การกัดเซาะชายฝั่ง ดินถล่ม หลุมยุบ แผ่นดินทรุด เวลา 2 ชั่วโมง 2 คาบ

ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกต (Observe)

เมื่อจัดการเรียนการสอนครบ 3 แผน รวม 6 ชั่วโมง หรือ ครบ 1 วงรอบ ผู้วิจัยให้นักเรียน ทำแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนเพื่อเก็บข้อมูล

ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผล (Reflect)

ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นแล้ววิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ทั้งหมดนำมาสรุปผล หลังวงรอบปฏิบัติการ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. วิเคราะห์แรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น ใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น ใช้สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น ซึ่งการนำเสนอข้อมูลแบ่งหัวข้อตามจุดประสงค์รายละเอียดแสดงดังนี้

1. ผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น วงจรปฏิบัติการที่ 1 และ 2

นักเรียนคนที่	วงจรปฏิบัติการที่ 1		วงจรปฏิบัติการที่ 2	
	คะแนน (45)	ร้อยละ	คะแนน (45)	ร้อยละ
1	32	71.11 *	37	82.22
2	33	73.33*	34	75.56
3	35	77.78	39	86.67
4	33	73.33*	34	75.56



ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น วงจรปฏิบัติการที่ 1 และ 2 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	วงจรปฏิบัติการที่ 1		วงจรปฏิบัติการที่ 2	
	คะแนน (45)	ร้อยละ	คะแนน (45)	ร้อยละ
5	34	75.56	35	77.78
6	31	68.89*	34	75.56
7	38	84.44	39	86.67
8	31	68.89*	35	77.78
9	36	80.00	36	80.00
10	30	66.67*	34	75.56
11	31	68.89*	39	86.67
12	35	77.78	35	77.78
13	34	75.56	35	77.78
14	34	75.56	34	75.56
15	36	80.00	43	95.56
16	36	80.00	45	100.00
17	32	71.11*	37	82.22
18	38	84.44	39	86.67
19	32	71.11*	34	75.56
เฉลี่ย	33.74	74.97	36.74	81.64
S.D.	0.61		0.58	

* คือ นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า จากการตอบแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนเกณฑ์การผ่านร้อยละ 75 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น พบว่า

วงจรปฏิบัติการที่ 1 จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 19 คน ที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 52.63 มีนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 47.37 และมีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 33.74 คิดเป็นร้อยละ 74.97 ของคะแนนเต็ม ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.61

วงจรปฏิบัติการที่ 2 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น ที่ได้ปรับปรุง และพัฒนาจากวงจรปฏิบัติการที่ 1 พบว่า นักเรียนมีคะแนนแรงจูงใจโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 36.74 จากคะแนนเต็ม 45 คิดเป็นร้อยละ 81.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 นักเรียนมีแรงจูงใจ ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 75 ทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
1. กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนทำให้นักเรียนได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น	4.57	0.49	มากที่สุด
2. กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนทำให้นักเรียนรู้สึกสนใจเนื้อหาเพิ่มขึ้น	4.52	0.59	มากที่สุด



ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
3. กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนทำให้นักเรียนได้รับความรู้ที่หลากหลาย	4.38	0.58	มาก
4. กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในตนเอง	4.24	0.68	มาก
5. กิจกรรมที่หลากหลายทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีความเข้าใจในบทเรียนเพิ่มขึ้น	4.43	0.79	มาก
6. กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนทำให้นักเรียนมีความสุขและสนุกสนาน	4.62	0.65	มากที่สุด
7. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมของระยะเวลา	4.29	0.70	มาก
8. สื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เข้าใจง่ายและกระตุ้นทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้	4.33	0.84	มาก
9. สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้	4.52	0.59	มากที่สุด
10. นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาและมีทักษะการมีส่วนร่วมในการเรียนเพิ่มมากขึ้น	4.10	0.68	มาก
11. ความแปลกใหม่ของกิจกรรมทำให้นักเรียนอยากเรียนรู้มากยิ่งขึ้น	4.57	0.66	มากที่สุด
12. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.24	0.61	มาก
13. นักเรียนได้รับความช่วยเหลือและคำแนะนำจากครูผู้สอน	4.33	0.94	มาก
14. นักเรียนรู้สึกมีความสุขทุกครั้งที่เรียนวิชาวิทยาศาสตร์	4.48	0.79	มาก
15. นักเรียนรู้สึกชอบวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มมากขึ้น	4.62	0.58	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.42	0.68	มาก

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.55 เมื่อพิจารณารายการประเมินความพึงพอใจพบว่า ข้อที่ 6 กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนทำให้นักเรียนมีความสุขและสนุกสนาน และข้อที่ 15 นักเรียนรู้สึกชอบวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มมากขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ 4.62 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 รองลงมาคือ ข้อที่ 1 กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนทำให้นักเรียนได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น และข้อที่ 11 ความแปลกใหม่ของกิจกรรมทำให้นักเรียนอยากเรียนรู้มากยิ่งขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ย คือ 4.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน

1. ผลของการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองแขง อำเภอท่าคันโท จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 19 คน มีการ



พัฒนาแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้นในแต่ละวงรอบปฏิบัติการ โดยก่อนเริ่มดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาต่าง ๆ ของนักเรียนพบว่า ก่อนการวิจัยนักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์และวางแผนการจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน จากนั้นนำกิจกรรมที่จัดเตรียมไว้ไปดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า วงรอบปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 33.74 คิดเป็นร้อยละ 74.97 มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 จำนวน 10 คน และมีนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 จำนวน 9 คน และในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 นักเรียนมีคะแนนแรงจูงใจโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 36.74 จากคะแนนเต็ม 45 คิดเป็นร้อยละ 81.64 นักเรียนมีแรงจูงใจผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น เป็นกระบวนการนำเอาคุณลักษณะเด่นหรือระบบของเกมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เนื่องจากการเป็นการเล่นที่ใช้เกมประกอบการสอนและเน้นให้ผู้เรียนแข่งขันกัน ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน นำมาซึ่งพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนส่งผลให้แรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้นโดยมีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 36.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.58 คิดเป็นร้อยละ 81.64 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภกร ถิรมงคลจิต (2558) ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ ในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ มนธรา ชื่นชมพุท และคณะ (2563) ศึกษาการพัฒนากิจกรรมคณิตศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นสามารถสร้างแรงจูงใจของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้ และผลการศึกษาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ วชิราพร ภักค์คุณพันธ์ (2561) ศึกษาการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ แรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด เกมพีเคชั่น ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผลการวิจัยพบว่า แรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียน หลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นร่วมกับการเรียนรู้ แบบร่วมมืออย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ ปัทมาสน์ งามอนันต์ (2563) ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้เกมพีเคชั่นเพื่อเสริมแรงจูงใจและมนทัศน์ทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้เกมพีเคชั่น มีแรงจูงใจในการเรียนคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นอยู่ในระดับพึงพอใจมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.55 คิดเป็นร้อยละ 88.25 เมื่อพิจารณาจากรายการประเมินความพึงพอใจ พบว่า ข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีความสุขและสนุกสนาน เนื่องจากการประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้เป็นเกมการแข่งขัน นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมและมีการเก็บแต้มเพื่อแลกของรางวัล และนักเรียนรู้สึกชอบวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มมากขึ้น เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เป็นการสอดแทรกเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์เข้ากับเกมทำให้เนื้อหาไม่น่าเบื่อและมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.65 คิดเป็นร้อยละ 92.38 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำเอาคุณลักษณะเด่นหรือระบบของเกมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้มีการเก็บแต้มแลกของรางวัลเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้อันจะนำไปสู่ความสำเร็จที่ตั้งเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดลฤดี ไชยศิริ (2563) ศึกษาการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมโดยรูปแบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่นอยู่ในระดับพึงพอใจมาก



สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน ช่วยพัฒนาแรงจูงใจในการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนให้เพิ่มมากขึ้น รวมไปถึงความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียน เกิดความกระตือรือร้น มีความสุขสนุกสนานในการเรียนมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ควรพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ ร่วมด้วย เช่น เนื้อหารายวิชา บุคลิกภาพของครูผู้สอน บุคลิกภาพของนักเรียน ประสบการณ์เดิมของผู้เรียน
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันที่นำเอาคุณลักษณะเด่นหรือระบบของเกมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้มีการเก็บแต้มแลกของรางวัลเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียน เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนจัดขึ้น ครูผู้สอนต้องจัดเตรียมกิจกรรมที่มีความหลากหลาย ทำทาย รวมทั้งการบริหารเวลาในการสอน เพื่อให้ผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายและมีแรงกระตุ้นในการเรียนครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันไปปรับใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหา หรือบริบทของนักเรียนในรายวิชาอื่น ระดับชั้นอื่น เพื่อเป็นการศึกษาว่ากิจกรรมข้างต้นมีความเหมาะสมกับ ระดับชั้นอื่นและเนื้อหาอื่นหรือไม่

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ดลฤดี ไชยศิริ. (2563). การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ปัทมาสน์ งามอนันต์. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้เกมิฟิเคชันเพื่อเสริมแรงจูงใจและมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- มนิธรา ชื่นชมพุทธ, พงศธร มหาวิจิตร และวิภารัตน์ แสงจันทร์. (2563, พฤษภาคม – สิงหาคม). การพัฒนากิจกรรมคณิตศาสตร์ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3. **วารสารศึกษาศาสตร์**, 4(2), 98 - 110.
- วชิราพร ภักค์คุณพันธ์. (2561). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ. รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการระดับชาติ ด้านนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้และสิ่งประดิษฐ์ ครั้งที่ 2 ประจำปี 2561. (น. 206-215). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ศุภกร ถิรมงคลจิต. (2558). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิทธิชัย สระตอญ์หมัด. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชัน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี (รายงานผลการวิจัย). จังหวัดกรุงเทพฯ: โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี.



การพัฒนาการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โดยการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19
The Development of Problem-Solving Thinking of Mathayomsuksa 1
by Applying the Problem-Based Learning under the COVID-19 pandemic

พัฒนิตา เนธิบุตร¹ ศศิธร แสนพันตร² และอังคาร อินทนิล²
Pannita Natibut¹, Sasitorn Sanpundorn² and Angkhan Intanin²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬังเพร
²อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬังเพร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน ให้มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ที่กำลังศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน โรงเรียนสหสขันธ์ศึกษา อำเภอสหสขันธ์ จังหวัดกาฬังเพร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน 2) แบบทดสอบการคิดแก้ปัญหา 3) แบบสัมภาษณ์นักเรียน และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า วงจรปฏิบัติการที่ 1 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์การคิดแก้ปัญหาร้อยละ 70 จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75 วงจรปฏิบัติการที่ 2 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์การคิดแก้ปัญหาทุกคน และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับความพึงพอใจมาก

คำสำคัญ: การคิดแก้ปัญหา / ปัญหาเป็นฐาน / ความพึงพอใจ

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop Problem-Solving Thinking of Mathayomsuksa 1 by applying the Problems-Base learning to pass the criteria for 70% of the total scores, and 2) to study the satisfaction of Mathayomsuksa 1 students towards learning management by applying the Problems-Base learning. The target group was 20 Mathayomsuksa 1/3 students during the second semester of the academic year 2021 at Sahatsakhansuksa School, Sahatsakhan District, Kalasin Province. Research tools include 1) Learning management plans applying the Problems-Base learning, 2) Problem-Solving Thinking tests, 3) a student interview, and 4) Satisfaction Questionnaires. Statistics used are percentage, average, and standard deviation. The results showed that in the first spiral, 15 students, or 75% passed the Problem-Solving Thinking criteria for 70%. In the second spiral, all students passed the Problem-Solving Thinking, and students had very satisfied with learning management applying the Problems-Base learning.

Keywords: Problem-Solving Thinking / Problem-Based Learning / Satisfaction

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก เนื่องด้วยความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์ทำให้เกิดเทคโนโลยีที่ทันสมัย วิทยาศาสตร์จึงมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาในทุกด้าน อาทิ ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม ด้านเทคโนโลยี และด้านการศึกษา จะเห็นได้ว่าความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์นั้นเกิดจากการคิดค้น และพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ระบบการศึกษาไทยจึงได้เห็นความสำคัญของการคิด และได้กำหนดสมรรถนะที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการ



คิดแก้ปัญหา ผู้เรียนต้องมีทักษะในการค้นคว้า และสร้างองค์ความรู้ สามารถตัดสินใจโดยใช้ข้อมูล และสามารถแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 2-6) เมื่อเผชิญกับปัญหามนุษย์จะใช้ความคิด ความรู้จากประสบการณ์เดิมหรือการศึกษาค้นคว้า มาประยุกต์ใช้ในการคิดพิจารณาปัญหา เพื่อตัดสินใจหาทางออกหรือเลือกวิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมที่สุด ดังนั้น การคิดแก้ปัญหาจึงเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญ มีความจำเป็นที่ต้องฝึกให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา เพื่อให้นักเรียนสามารถตัดสินใจ และเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด เมื่อเผชิญกับปัญหาในอนาคต (นราลักษณ์ ผ่องปัญญา และศวีร์ สายฟ้า, 2561)

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันเป็นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและเรียนรู้จากสถานการณ์จริง เพื่อฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์ และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างเสริม (Constructivism) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดขึ้น เมื่อผู้เรียนสร้างความรู้ที่เป็นของตนเองขึ้นมาจากความรู้อยู่เดิมและความรู้ที่แสวงหารับมา (ไพศาล สุวรรณน้อย, 2559, หน้า 2) โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนได้เผชิญปัญหาด้วยตนเอง ได้ฝึกกระบวนการในการคิดเพื่อแก้ปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย (กรชนก วุฒิชัยภูมิ, 2561) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ตามสำนักเลขาธิการสภาการศึกษา มี 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ขั้นกำหนดปัญหา 2. ขั้นทำความเข้าใจปัญหา 3. ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า 4. ขั้นสังเคราะห์ความรู้ 5. ขั้นสรุปและประเมินค่าของคำตอบ และ 6. ขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน (นาฏนลิน ภูสวัสด์, 2562)

จากการศึกษาสภาพปัญหา และบริบทการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนสหศาสตร์ศึกษา พบว่า ในขณะที่เรียนออนไลน์ ปัญหาที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่ คือ เรื่องของสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียรของครูผู้สอนและของผู้เรียน จากการสังเกตผู้เรียนไม่สามารถรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างเป็นระบบ แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนยังขาดกระบวนการในการคิดเพื่อแก้ปัญหา และจากการใช้แบบทดสอบการคิดแก้ปัญหาแก่นักเรียน พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 มีคะแนนการคิดแก้ปัญหาต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 76.9 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งควรปรับปรุงให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเผชิญปัญหาในสถานการณ์จริง และแก้ไขปัญหานั้นได้

เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้โรงเรียนไม่สามารถจัดการเรียนรู้แบบปกติได้ กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อรับมือกับสถานการณ์นี้ไว้ 5 รูปแบบ คือ 1. On-site 2. On-air 3. On-demand 4. On-line และ 5. On-hand ให้แต่ละโรงเรียนเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามบริบทที่เหมาะสม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564)

จากเหตุผลและสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาและนำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ ซึ่งมี 4 ขั้นตอน คือ 1.ขั้นกำหนดปัญหา 2. ขั้นศึกษาค้นคว้า 3. ขั้นสังเคราะห์ความรู้ และ 4. ขั้นสรุปผล เพื่อพัฒนาการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ให้ดีขึ้น และให้นักเรียนสามารถนำการคิดแก้ปัญหาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเมื่อเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน ให้มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19

ขอบเขตของการวิจัย

1. ด้านเนื้อหา

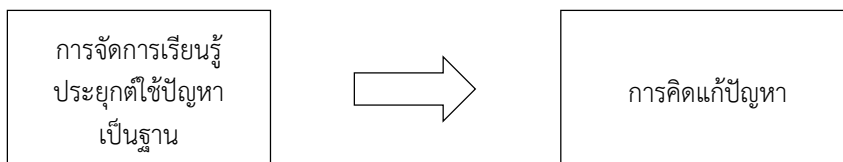
เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เนื้อหารายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 กระบวนการเปลี่ยนแปลงลมฟ้าอากาศ ตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้และควรรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) สำหรับการจัดการเรียนรู้การศึกษา 2564 ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2



2. ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาดำเนินการวิจัย ปีการศึกษา 2564

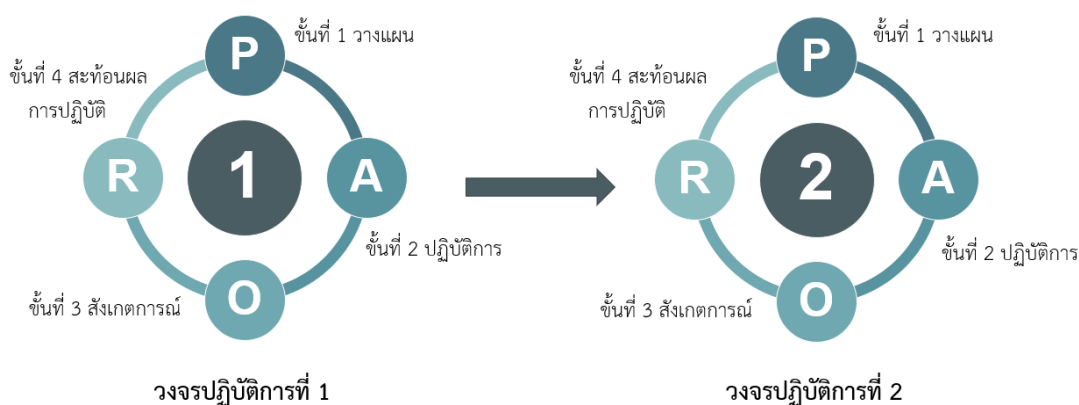
กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) ซึ่งผู้วิจัยใช้กระบวนการดำเนินงานวิจัยตามแนวคิดของ Kemmis & Mc Taggart (ส.วาสนา ประมวลพฤกษ์, 2538, หน้า 19-29) 1 วงจรปฏิบัติการ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 วางแผน (Planning) ขั้นที่ 2 ปฏิบัติการ (Action) ขั้นที่ 3 สังเกตการณ์ (Observation) และขั้นที่ 4 สะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) ในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินไป 2 วงจรปฏิบัติการ



ภาพที่ 2 ขั้นตอนวงจรปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis & Mc Taggart

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ที่กำลังศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน
โรงเรียนสหชั้นศึกษา อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน จำนวน 6 แผน รวมเวลา 12 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบการคิดแก้ปัญหา แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ 2 ฉบับ
3. แบบสัมภาษณ์นักเรียน
4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประยุกต์ปัญหาเป็นฐาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนพบปัญหาวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์ผู้อำนวยการโรงเรียนสหชั้นศึกษา เพื่อเข้าสังเกตการสอนออนไลน์
2. ผู้วิจัยสำรวจปัญหาที่สำคัญ และวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น
3. ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบตรวจสอบปัญหาวิจัย และรวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบ



ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลหลังพบปัญหาวิจัยตามวงจรปฏิบัติการ มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (Planning) ศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดแก้ปัญหา การจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน สร้างเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน แบบทดสอบการคิดแก้ปัญหา แบบสัมภาษณ์นักเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ นำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมของเนื้อหา ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นที่ 2 ปฏิบัติการ (Action) ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 และวงจรปฏิบัติการที่ 2 ตามลำดับ

ขั้นที่ 3 สังเกตการณ์ (Observation) ใช้เครื่องมือวิจัยที่สร้างขึ้นในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบการคิดแก้ปัญหา แบบสัมภาษณ์นักเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ

ขั้นที่ 4 สะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) วิเคราะห์แบบสัมภาษณ์การคิดแก้ปัญหา และนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดมาประเมินผลและตรวจสอบ วิเคราะห์ สรุป อภิปรายร่วมกับครูพี่เลี้ยง และผู้สังเกตการณ์ เพื่อพัฒนาปรับปรุงเป็นแนวทางในการวางแผนการจัดการเรียนรู้และพัฒนาในวงจรปฏิบัติการต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบการคิดแก้ปัญหา โดยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และร้อยละของคะแนน นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย แล้วนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ ต้องมีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และหากไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 จะดำเนินการต่อในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ต่อไป

2. วิเคราะห์ข้อมูลแบบสัมภาษณ์นักเรียน โดยการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อหาปัญหาที่เกิดขึ้นในวงจรปฏิบัติการที่ 1 นำมาปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3. วิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และมีเกณฑ์แปลผล (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 99-100) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 สรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาการคิดแก้ปัญหา โดยการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน หลังจากผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยในวงจรปฏิบัติการที่ 1 และ 2 ปรากฏผลดังตารางที่ 1 และตารางที่ 2

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบการคิดแก้ปัญหา ในวงจรปฏิบัติการที่ 1

จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม			
				ผ่าน	ร้อยละ	ไม่ผ่าน	ร้อยละ
20 คน	20	14.25	71.25	15 คน	75	5 คน	25

จากตารางที่ 1 พบว่าในวงจรปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนจำนวนทั้งหมด 20 คน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.25 คิดเป็นร้อยละ 71.25 ของคะแนนเต็ม เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75 และไม่ผ่านเกณฑ์ 5 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด



ตารางที่ 2 ผลการทดสอบการคิดแก้ปัญหา ในวงจรปฏิบัติการที่ 2

จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม			
				ผ่าน	ร้อยละ	ไม่ผ่าน	ร้อยละ
20 คน	20	15.45	77.25	ผ่าน 20 คน	ร้อยละ 100	-	-

จากตารางที่ 2 พบว่าในวงจรปฏิบัติการที่ 2 นักเรียนจำนวนทั้งหมด 20 คน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.45 คิดเป็นร้อยละ 77.25 ของคะแนนเต็ม เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยนักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีคะแนนผ่านเกณฑ์ทุกคน ซึ่งบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ตั้งไว้

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 ปรากฏผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19

ลำดับ	รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับความ พึงพอใจ
1	นักเรียนรู้สึกชอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	3.90	1.07	มาก
2	นักเรียนรู้สึกสนุกเมื่อทำกิจกรรมการระบุปัญหา	4.20	1.01	มาก
3	นักเรียนรู้สึกสนุกเมื่อได้ร่วมกันระบุปัญหาจากสถานการณ์ในวิดีโอ	3.95	1.05	มาก
4	นักเรียนมีส่วนร่วมในการศึกษาค้นคว้าสาเหตุของปัญหา	3.95	0.83	มาก
5	นักเรียนสนุกเมื่อได้อภิปรายสาเหตุของปัญหาร่วมกัน	3.90	0.91	มาก
6	นักเรียนชอบการทำใบงานแบบออนไลน์เพื่อเลือกวิธีแก้ปัญหา	3.85	1.02	มาก
7	นักเรียนเข้าใจถึงผลที่เกิดขึ้นเมื่อแก้ปัญหาในใบงานแล้ว	3.95	1.00	มาก
8	นักเรียนรู้สึกพอใจกับวิธีการที่ใช้ในการแก้ปัญหา	4.15	0.81	มาก
9	นักเรียนรู้สึกสนุกเมื่อได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้	4.50	0.89	มาก
10	นักเรียนสามารถนำวิธีแก้ปัญหาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.40	0.68	มาก
เฉลี่ยรวม		4.08	0.12	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐานในภาพรวมอยู่ที่ระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.08 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.12 เมื่อพิจารณาแยกแต่ละรายการ พบว่า ลำดับ 9 นักเรียนรู้สึกสนุกเมื่อได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.89

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 ผู้วิจัยนำสรุปผลการวิจัยมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. การพัฒนาการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน ให้มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

วงจรปฏิบัติการที่ 1 มีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คะแนนการคิดแก้ปัญหาร้อยละ 70 จำนวน 15 คน และไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 5 คน จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ พบว่า ในขั้นตอนการ



จัดการเรียนรู้ที่นักเรียนไม่สามารถระบุปัญหาได้ถูกต้อง จึงทำให้ขั้นตอนต่อไปในการคิดแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นไม่ได้ อีกทั้งนักเรียนยังขาดความมั่นใจในการอธิบาย และแสดงความคิดเห็น ทำให้นักเรียนไม่เข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้น และไม่สามารถคิดแก้ปัญหา ตามกระบวนการคิดแก้ปัญหาได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Wier (1974, อ้างถึงใน เจษฎายุทธ ไกรกลาง, 2560) ที่กล่าวว่า การคิดแก้ปัญหามี 4 ขั้นตอน คือ ขั้นระบุปัญหา ขั้นวิเคราะห์ปัญหา ขั้นเสนอวิธีการแก้ปัญหา และขั้นตรวจสอบผลลัพธ์ ซึ่งการคิดแก้ปัญหามีกระบวนการในการคิดเป็นขั้นตอนตามลำดับขั้น ไม่สามารถข้ามขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งได้ หากไม่สามารถระบุปัญหาได้ ก็ไม่สามารถแก้ปัญหาในขั้นตอนต่อไปได้ ผู้วิจัยจึงได้ปัญหานี้ไปปรับปรุงพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อดำเนินการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2

วงจรปฏิบัติการที่ 2 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์การคิดแก้ปัญหาทุกคน เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ทุกคน ทั้งนี้เป็นผลเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และฝึกให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาคำตอบจากสถานการณ์ปัญหา ได้แสวงหาความรู้ใหม่ ๆ ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะแนวทาง และมีการร่วมกันอภิปรายการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ ระบุปัญหา นำไปสู่การหาสาเหตุ วิธีการแก้ปัญหา และบอกผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา ส่งผลให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการในการคิดแก้ปัญหา และแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ John Dewey (ไพศาล สุวรรณน้อย, 2559, หน้า 2) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้เกิดจากการปฏิบัติหรือได้ลงมือทำด้วยตนเอง (Learning by doing) นักเรียนได้ฝึกการคิด ทำให้สามารถคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเองได้

นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กรชนก วุฒิชัยภูมิ (2561) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับแผนผังความคิด ผลการวิจัย พบว่า ในเมื่อสิ้นสุดวงจรปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนมีการคิดแก้ปัญหา คิดเป็นร้อยละ 62.36 อยู่ในเกณฑ์ระดับพอใช้ เมื่อสิ้นสุดวงจรปฏิบัติการที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 71.84 อยู่ในเกณฑ์ระดับดีตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการคิดแก้ปัญหา ด้านการระบุปัญหา และด้านการวิเคราะห์ปัญหา สามารถบอกปัญหา และสาเหตุของปัญหาได้ดี ในด้านการกำหนดวิธีการแก้ปัญหานักเรียนสามารถกำหนดวิธีการที่สอดคล้อง ได้หลากหลายทางเลือก นักเรียนสามารถอธิบายและบอกรายละเอียดได้ชัดเจน ถูกต้อง สมบูรณ์ตามขั้นตอนการคิดแก้ปัญหา ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรัชญา นวนกระโทก (2561) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการใช้คำถามระดับสูง ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ และความสามารถในการคิดแก้ปัญหา เรื่องอาหารกับการดำรงชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัย พบว่า ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการใช้คำถามระดับสูงหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของมยุรี เทพถิล (2561) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิชาชีววิทยา โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับผังกราฟิก เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า มีการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยในการจัดการเรียนรู้มีการใช้สถานการณ์ที่เป็นปัญหามาเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ ผู้เรียนเป็นผู้ทำความเข้าใจ คิดหาวิธีการแก้ปัญหา และบอกถึงผลของการใช้วิธีการแก้ปัญหานั้น เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้สามารถส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียนให้สูงขึ้นได้

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19

พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.08 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.12 เมื่อพิจารณาแยกแต่ละรายการ พบว่า ลำดับที่ 9 นักเรียนรู้สึกสนุกเมื่อได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.89 ผลปรากฏว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ได้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน และรู้สึกสนุกกับการเรียนรู้ และสามารถนำกระบวนการที่ได้ฝึกปฏิบัติไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ดิณณภพ มาลาพุด (2562) ที่ได้กล่าวว่า การตอบสนองความต้องการที่รู้สึกดี ประทับใจ ความรู้สึกชอบ สนุกสนาน พอใจ หรือการแสดงพฤติกรรมเชิงบวกต่อสิ่งนั้น ๆ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชมพูนุช จันทร์ติน (2558) ที่ได้ศึกษาความ



ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา ซึ่งในภาพรวม
นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการคิดแก้ปัญหาของนักเรียน ครูต้องเข้าใจ
รายละเอียดในขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เป็นอย่างดี คอยกระตุ้น และเป็นผู้คอยชี้แนะแนวทางให้นักเรียน
2. การจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐาน มีข้อจำกัดของเวลาในแต่ละขั้นตอน
หากเป็นการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ ครูควรใช้เวลาให้เหมาะสม กระชับ ในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้
3. ในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ครูควรให้นักเรียนค้นคว้าจากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย
เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและระบุปัญหาได้ และให้นักเรียนได้อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในประเด็นนั้น ๆ
4. นักเรียนที่มีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ควรมีแบบฝึกหัดเพิ่มเติมที่ช่วยฝึกกระบวนการ
การคิดแก้ปัญหาของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนเข้าใจและช่วยพัฒนาการคิดแก้ปัญหาได้ดียิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการคิด
แก้ปัญหาไปปรับประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้อื่น เช่น คณิตศาสตร์ และระดับชั้นอื่นด้วย
2. ควรศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการสอน
อื่น ๆ ไปใช้ในการทำวิจัยเพื่อพัฒนาตัวแปรอื่นร่วมด้วย เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กรชนก วุฒิชัยภูมิ. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี
ที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับแผนผังความคิด. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชน
สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- จิรัชญา นวนกระโทก. (2560). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการใช้คำถามระดับสูงที่มี
ผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และความสามารถในการคิดแก้ปัญหา เรื่อง อาหารกับ
การดำรงชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอน
วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เจษฎายุทธ ไกรกลาง. (2560). การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานต่อการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.
วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชมพูนุช จันทรรัตน์. (2558). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอนาคต
เรื่อง ปัญหาสิ่งแวดล้อม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ดิณณภพ มาลาพุด. (2562). การเปรียบเทียบผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดการ
เรียนรู้ด้วยวิธีสืบเสาะหาความรู้ในเนื้อหาวิชาสุขศึกษา เรื่อง อาหารและโภชนาการ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ปริญญาโท
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นราลักษณ์ ผ่องปัญญา และยศวีร์ สายฟ้า. (2561, เมษายน-มิถุนายน). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
โดยใช้แนวคิดการใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านกระบวนการกลุ่มเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดแก้ปัญหา
ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 13(2) 1-15.



- นาฏนลิน ภูลสวัสดิ์. (2562). การจัดการเรียนรู้ เรื่อง เซลล์และการหายใจระดับเซลล์ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ไพศาล สุวรรณน้อย. (2559). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL). [Online]. Available: <https://ph.kku.ac.th/thai/images/file/km/pbl-he-58-1.pdf> [2564, ธันวาคม 2].
- มยุรี เทพถิล. (2561). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาชีววิทยาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับผังกราฟิก เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ส.วาสนา ประवालพฤษ์. (2538). นักวางแผนวิจัยปฏิบัติการ. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). แนวทางการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564. [Online]. Available: <https://zhort.link/tKo> [2564, พฤษภาคม 13].





การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในชั้นเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

Development of Science and Technology Learning Activities by Applying Gamification to Encourage Motivation in the Classroom of Matthayomsuksa 2 Students

ธิติยา ขุราศรี¹ อังคาร อินทนิล² และศศิธร แสนพันตร²
Titiya Kurasre¹, Angkhan Intanin² and Sasitorn Sanpundorn²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) ศึกษาผลการส่งเสริมแรงจูงใจในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากได้รับการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมฟิเคชัน 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 22 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน 2) แบบวัดแรงจูงใจในชั้นเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเป็นร้อยละ 73.85 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ มีค่าเป็นร้อยละ 70.77 โดยมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์ 70/70 2) ผลการส่งเสริมแรงจูงใจในชั้นเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: แนวคิดเกมฟิเคชัน / แรงจูงใจในชั้นเรียน / กิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop and find the effectiveness of science and technology learning activities by applying the gamification concept of Matthayomsuksa 2 students; 2) to study the effect of encouraging motivation in the classroom of Matthayomsuksa 2 students after receiving learning through science and technology learning activities by applying gamification concept; 3) to study the satisfaction of students in science and technology learning activities by applying the concept of gamification. The sample group was 22 students in Matthayomsuksa 2/2. The research instruments were 1) 8 learning management plans 2) classroom motivation assessment form 3) satisfaction questionnaire. The results showed that 1) the efficiency of the learning management plan was 73.85 percent and the efficiency of the results was 70.77 percent with efficiency passing the criteria of 70/70 2) The results of encouraging motivation in the classroom were at the highest level and 3) the satisfaction with the learning activities was at the highest level.

Keywords: gamification / Classroom Motivation / Scientific and Technological Learning Activities

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาประเทศให้มีการพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน โดยเป็นพื้นฐานในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบัน มากกว่านั้น วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



ยังเป็นรากฐานของการนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับนานาประเทศ
ทั่วภูมิภาคของโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 30) ทั้งนี้ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ
พุทธศักราช 2542 มาตรา 22 ระบุว่า การจัดการเรียนรู้จะต้องยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากผู้เรียนทุกคนมีความรู้
ความสามารถที่จะพัฒนาตนเองได้ การจัดการเรียนรู้จะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือทำด้วยตนเอง และส่งเสริมให้
ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามธรรมชาติได้อย่างเต็มศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 13) ในการเรียน
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหากเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองได้ จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ด้วยตนเอง
มากยิ่งขึ้น เกิดทักษะกระบวนการในด้านต่าง ๆ จากวิธีการต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวิธีการสังเกต การสำรวจตรวจสอบ
การทดลอง เพื่อจัดระบบความรู้ให้เป็นหลักการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 92)

สิ่งสำคัญประการหนึ่งสำหรับผู้เรียนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจำเป็นต้องมีคือ แรงจูงใจ ซึ่งในการเรียนรู้ของ
ผู้เรียนทั่วไปถือได้ว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ นักเรียนจะเกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นและ
เอาใจใส่ต่อการเรียนด้วยความเต็มใจจำเป็นต้องมีแรงจูงใจเป็นพื้นฐานที่สำคัญเสมอ แรงจูงใจจึงเป็นตัวกระตุ้นที่ทำให้
ให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่มีเป้าหมายและทำให้พฤติกรรมนั้นคงอยู่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วรณีย์ ลิ้มอักษร
(2551, อ้างถึงใน ศุภกร ถิรมงคลจิต, 2559, หน้า 451 - 452) กล่าวว่า การจูงใจเป็นการกระตุ้นให้บุคคลแสดง
พฤติกรรมด้วยความเต็มใจเมื่อมีการกระทำ หรือได้ปฏิบัติงานตามเงื่อนไขแล้วก็จะได้รับสิ่งตอบแทนตามที่บุคคล
ต้องการโดยที่ผู้รับมีความพึงพอใจตามมาดังนั้นการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนจึงมีแรงจูงใจเป็นตัวกำหนดระดับและ
ทิศทางของพฤติกรรมเพื่อให้นักเรียนมีความสนใจที่จะมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนมี
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทิศทางที่สูงขึ้นจนประสบความสำเร็จในการเรียนได้ด้วยดี บทบาทของครูในการส่งเสริม
แรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนคือการปรับปรุงวิธีการสอนของครูโดยตรงซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ
สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2556, อ้างถึงใน ศุภกร ถิรมงคลจิต, 2559, หน้า 452) ครูผู้สอนจึงต้องอาศัยทฤษฎีหรือแนวคิด
หลาย ๆ แบบมาใช้เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่นักเรียน และแนวคิดของ วรณีย์ ลิ้มอักษร (2551, อ้างถึงใน
ศุภกร ถิรมงคลจิต, 2559, หน้า 452) ได้เสนอวิธีการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนด้วยการสร้างทัศนคติที่ดีและ
ทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของสิ่งที่เรียน ซึ่งอาจทำได้โดยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความสุขสนุกสนานใน
บางบทเรียนครูผู้สอนอาจออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปของเกมทางการศึกษาเพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้และ
ความสนุกสนานควบคู่กันไป

แนวคิดเกี่ยวกับเกมที่กำลังได้รับความสนใจและใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการธุรกิจนั้นคือ แนวคิด
เกมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นแนวคิดที่จะถูกนำมาประยุกต์ให้เข้ากับวงการการศึกษาโดยใช้เป็นแนวทางใน
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เกมิฟิเคชันเป็นแนวคิดที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมมากขึ้น
(Glover, 2013 อ้างถึงใน มนริธา ชื่นชุมพุทธ และคณะ, 2563, หน้า 99) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยอาศัย
แนวคิดเกมิฟิเคชันเป็นการประยุกต์นำเอาองค์ประกอบของเกมมาทำให้เกิดขึ้นกับสถานการณ์ ที่ไม่ใช่เกม ซึ่ง
รวมไปถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนของครูผู้สอน โดยองค์ประกอบของแนวคิดเกมิฟิเคชัน ได้แก่ 1)
คะแนนสะสม (Points) 2) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) 3) ระดับชั้น (Level) 4) ตารางอันดับ (Leaderboard)
และ 5) ความท้าทาย (Challenges) จากองค์ประกอบตามแนวคิดเกมิฟิเคชันที่กล่าวมานั้นอยู่บนพื้นฐานของหลัก
พฤติกรรมศาสตร์และจิตวิทยาของมนุษย์ที่มุ่งเน้นให้เกิดกระบวนการสร้างแรงจูงใจในการเล่นเพื่อให้ผู้ที่ใช้งาน
สามารถใช้เวลากับเกมได้โดยไม่เกิดความรู้สึกละเลยและมีความรู้สึกร่วมไปกับการทำกิจกรรม (วร
วิสุทธิ ภิญโญยาง, 2556 อ้างถึงใน ชำนาญ ด่านคำ, 2560) และยังสอดคล้องกับทฤษฎีการวิเคราะห์ แบบ
แปดเหลี่ยม (Yu – Kai, 2013 อ้างถึงใน มนริธา ชื่นชุมพุทธ และคณะ, 2563, หน้า 99 - 100) คือ 1) ความหมาย
(Meaning) 2) ความสำเร็จ (Accomplishment) 3) การเพิ่มความสามารถ (Empowerment) 4) ความเป็นเจ้าของ
(Ownership) 5) อิทธิพลของสังคม (Social Influence) 6) ความขาดแคลน (Scarcity) 7) ความไม่แน่นอน
(Unpredictability) และ 8) การหลีกเลี่ยง (Avoidance)

จากการปฏิบัติงานวิชาชีพครูในสถานศึกษา ผู้วิจัยเข้าสังเกตพฤติกรรมเรียนการสอนในชั้นเรียน และ
ผู้วิจัยได้มีการศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ และพฤติกรรมของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนยังมีแรงจูงใจในชั้นเรียน
ที่ยังต่ำอยู่ ผู้เรียนยังไม่มีภาวะกระตือรือร้น สนใจงานวิชาอื่นมากกว่าการร่วมตอบคำถาม ไม่สนใจกิจกรรมที่ครูกำลัง
พาทำและการจัดการเรียนรู้ยังไม่สามารถดึงดูด หรือกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียน อยากมีส่วนร่วมในการเรียน
เท่าที่ควร ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการนำแนวคิดเกมิฟิเคชันมาใช้พัฒนาผู้เรียนของ



มนธิรา ชื่นชมพุทธ และคณะ (2563, หน้า 98 - 110) และ ศุภกร ถิรมงคลจิต (2559, หน้า 450 - 465) พบว่า การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนระดับชั้นต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

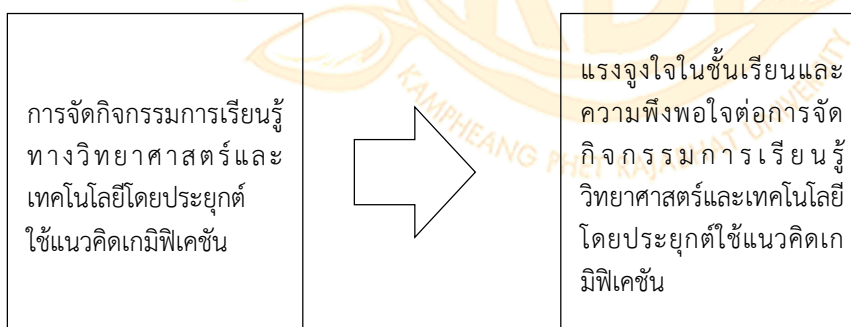
จากที่ความสำคัญและปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญที่จะนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยใช้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประยุกต์มาจากขั้นตอนการสอนของ ชำนาญ ด้านคำ (2560) ซึ่งผู้วิจัยได้ประยุกต์เป็นขั้นตอนการสอนของผู้วิจัยเอง ทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นสร้างแรงจูงใจ 2) ขั้นสร้างความเข้าใจ 3) ขั้นปฏิบัติการกิจ 4) ขั้นสะท้อนคิดประเมินผล เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้เพิ่มขึ้นไปจากเดิมอย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 70/70
2. เพื่อศึกษาผลการส่งเสริมแรงจูงใจในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากได้รับการเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในชั้นเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นการวิจัยในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อศึกษาผลการส่งเสริมแรงจูงใจในชั้นเรียน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจที่ผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

1. ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 44 คน จำนวน 2 ห้อง นักเรียนชาย 26 คน นักเรียนหญิง 18 คน โรงเรียนขมิ้นพิทยาสรรพ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 22 คน นักเรียนชาย 14 คน นักเรียนหญิง 8 คน โรงเรียนขมิ้นพิทยาสรรพ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง



2. ด้านเนื้อหา

เนื้อหาวิทยานิพนธ์พื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หน่วยที่ 6 โลกและการเปลี่ยนแปลง
ภาคเรียนที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนการขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
(ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560)

3. ด้านระยะเวลาในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้เวลาในการทำวิจัย 1 ปีการศึกษา ปี 2564 ใช้เวลาในการทดลอง 12 ชั่วโมง

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนานักกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น เพื่อส่งเสริม
แรงจูงใจในชั้นเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ครั้งนี้ เป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and
Development) ซึ่งผู้วิจัย ได้แบ่งวิธีการดำเนินการวิจัยเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันและความต้องการรูปแบบการจัดการเรียนรู้
ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 44 คน จำนวน
2 ห้อง นักเรียนชาย 26 คน นักเรียนหญิง 18 คน โรงเรียนขมิ้นพิทยาสรรพ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 22 คน
นักเรียนชาย 14 คน นักเรียนหญิง 8 คน โรงเรียนขมิ้นพิทยาสรรพ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบวัดแรงจูงใจในชั้นเรียน ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและแนวคิดทฤษฎี รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ
แรงจูงใจในชั้นเรียน กำหนดองค์ประกอบของแบบวัดแรงจูงใจในชั้นเรียน จากนั้นสร้างข้อคำถามเกี่ยวกับแรงจูงใจ
ในชั้นเรียนที่พัฒนามาจากแบบวัดของ (นิภารัตน์ รูปไข่, 2557)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแบบวัดแรงจูงใจในชั้นเรียน ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนขมิ้น
พิทยาสรรพ์ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบ และเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดแรงจูงใจในชั้นเรียน ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน
มาตรฐาน

ระยะที่ 2 สร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยประยุกต์ใช้
แนวคิดเกมพีเคชั่น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 44 คน จำนวน
2 ห้อง นักเรียนชาย 26 คน นักเรียนหญิง 18 คน โรงเรียนขมิ้นพิทยาสรรพ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 22 คน
นักเรียนชาย 13 คน นักเรียนหญิง 9 คน โรงเรียนขมิ้นพิทยาสรรพ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น จำนวน
8 แผน

2. แบบวัดแรงจูงใจในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์
และเทคโนโลยี โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น และแบบวัดแรงจูงใจในชั้นเรียน จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญทำการ
ประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเค
ชั่น และแบบวัดแรงจูงใจในชั้นเรียน หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ทำการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์



และเทคโนโลยี โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน และแบบวัดแรงจูงใจในชั้นเรียน กับกลุ่มตัวอย่าง แล้วนำผลที่ได้มาทำการพัฒนา และปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน และแบบวัดแรงจูงใจในชั้นเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ระยะที่ 3 ประเมินและทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 44 คน จำนวน 2 ห้อง นักเรียนชาย 26 คน นักเรียนหญิง 18 คน โรงเรียนขมิ้นพิทยาสรรพ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 22 คน นักเรียนชาย 14 คน นักเรียนหญิง 8 คน โรงเรียนขมิ้นพิทยาสรรพ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน จำนวน 8 แผน รวมเวลา 12 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบไปด้วย แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เชื้อเพลิงซากดึกดำบรรพ์ เวลา 1 ชั่วโมง 40 นาที แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ผลกระทบการใช้เชื้อเพลิงซากดึกดำบรรพ์ เวลา 50 นาที แผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง พลังงานทดแทน เวลา 1 ชั่วโมง 40 นาที แผนการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง โครงสร้างโลก เวลา 1 ชั่วโมง 40 นาที แผนการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การผุพังและการกร่อน เวลา 1 ชั่วโมง 40 นาที แผนการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง กระบวนการเกิดดิน เวลา 1 ชั่วโมง 40 นาที แผนการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง สมบัติของดิน เวลา 1 ชั่วโมง 40 นาที แผนการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การใช้หน้าตัดดินและการปรับปรุงคุณภาพดิน เวลา 1 ชั่วโมง 40 นาที

2. แบบวัดแรงจูงใจในชั้นเรียนต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันจำนวน 12 ข้อคำถาม ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน จำนวน 14 คำถาม ลักษณะของแบบประเมินเป็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ พอใจมากที่สุด พอใจมาก พอใจปานกลาง พอใจน้อย พอใจน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

นำแผนการจัดการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน ทั้ง 8 แผน แบบวัดแรงจูงใจในชั้นเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพอีกครั้ง จากนั้นทำการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน แบบวัดแรงจูงใจในชั้นเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ กับกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลประสิทธิภาพ E1/E2 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ

2. วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแรงจูงใจในชั้นเรียน โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของตัวแปร แรงจูงใจในชั้นเรียน (นิภารัตน์ รูปไข่, 2557) ดังนี้

ระดับคะแนน 1.00-1.49	หมายถึง มีระดับแรงจูงใจในชั้นเรียนน้อยที่สุด
ระดับคะแนน 1.50-2.49	หมายถึง มีระดับแรงจูงใจในชั้นเรียนน้อย
ระดับคะแนน 2.50-3.49	หมายถึง มีระดับแรงจูงใจในชั้นเรียนปานกลาง
ระดับคะแนน 3.50-4.49	หมายถึง มีระดับแรงจูงใจในชั้นเรียนมาก
ระดับคะแนน 4.50-5.00	หมายถึง มีระดับแรงจูงใจในชั้นเรียนมากที่สุด



3. วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการ
กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ประยุกต์แนวคิดเกมมิฟิชั่น โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และมีเกณฑ์
แปลผล (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 99-100) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00	หมายถึง มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50	หมายถึง มีระดับความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50	หมายถึง มีระดับความพึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50	หมายถึง มีระดับความพึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50	หมายถึง มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน
เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในชั้นเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพ
ของกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อศึกษาผลการส่งเสริมแรงจูงใจในชั้นเรียน และเพื่อศึกษา
ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดย
ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในชั้นเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แสดงดังตารางที่
1

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดย
ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)	40	29.54	73.85
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2)	40	28.31	70.77

จากตารางที่ 1 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลของค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) และค่าประสิทธิภาพของ
ผลลัพธ์ (E2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ ปรากฏว่าค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ คือ
73.38/70.77 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70

1. ผลการศึกษาการส่งเสริมแรงจูงใจในชั้นเรียน หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และ
เทคโนโลยี โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในชั้นเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวัดแรงจูงใจในชั้นเรียน หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ข้อที่	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ แรงจูงใจ
แรงจูงใจภายใน				
1	ข้าพเจ้าตั้งใจเรียนเพราะจะได้มีความรู้มากขึ้น	4.69	0.61	มากที่สุด
2	ข้าพเจ้าอ่านหนังสือก่อนและหลังเรียนเพื่อให้เข้าใจบทเรียน มากยิ่งขึ้น	4.62	0.49	มากที่สุด
3	ข้าพเจ้าซักถามครูเกี่ยวกับบทเรียนที่ไม่เข้าใจ เพราะอยากรู้สิ่ง ที่สงสัย	4.38	0.74	มาก
4	ข้าพเจ้าชอบแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน	4.46	0.75	มาก
5	ข้าพเจ้าจดจำสิ่งที่ครูสอนได้และคิดว่าเนื้อหาบทเรียนมี ประโยชน์กับข้าพเจ้า	4.31	0.72	มาก



ตารางที่ 2 ผลการวัดแรงจูงใจในชั้นเรียน หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ แรงจูงใจ
แรงจูงใจภายใน				
6	ข้าพเจ้าสนใจทำกิจกรรมในชั้นเรียน เพราะรู้สึกสนุกและได้รับความรู้	4.77	0.42	มากที่สุด
เฉลี่ยแรงจูงใจภายใน		4.54	0.62	มากที่สุด
แรงจูงใจภายนอก				
7	ข้าพเจ้าตั้งใจฟังครูสอน เพราะกลัวตอบคำถามไม่ได้	4.62	0.62	มากที่สุด
8	ข้าพเจ้ามักจะแสดงความคิดเห็น เพราะต้องการให้เพื่อนยอมรับในความสามารถของฉัน	4.46	0.84	มาก
9	ข้าพเจ้าพยายามทำคะแนนให้ได้ดี เพราะอยากให้พ่อแม่ชื่นชมฉัน	4.69	0.46	มากที่สุด
10	ข้าพเจ้าตั้งใจเรียนเพื่อได้รับคำชมจากครูและเพื่อน	4.31	0.72	มาก
11	ข้าพเจ้าจะตอบคำถามเมื่อครูให้คะแนน	4.62	0.62	มากที่สุด
12	ข้าพเจ้าตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย เพราะครูจะให้รางวัล	4.62	0.62	มากที่สุด
เฉลี่ยแรงจูงใจภายนอก		4.55	0.65	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.54	0.63	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจในชั้นเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย = 4.54 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.63 จากการพิจารณา นักเรียนมีแรงจูงใจภายนอกมากกว่าแรงจูงใจภายใน ซึ่งแรงจูงใจภายนอกมี ค่าเฉลี่ย = 4.55 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.65

1. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิพีเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิพีเคชัน

ข้อที่	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ ความพึง พอใจ
1	กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ	4.62	0.62	มากที่สุด
2	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.52	0.50	มากที่สุด
3	กิจกรรมการเรียนรู้ มีการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้	4.46	0.63	มาก
4	กิจกรรมการเรียนรู้มีการใช้สื่อ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้	4.38	0.62	มาก
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีการใช้สื่อ และเครื่องมือที่แปลกใหม่	4.31	0.72	มาก
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีการใช้เนื้อหา และสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม	4.62	0.49	มากที่สุด
7	กิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน และบรรยากาศในห้องเรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้	4.38	0.62	มาก



ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดย
ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมฟิเคชัน (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ ความพึง พอใจ
8	กิจกรรมการเรียนรู้มีการใช้อุปกรณ์ และสื่อการเรียนรู้ที่มีความ พร้อม	4.38	0.84	มาก
9	นักเรียนมีความมั่นใจในตนเองในระหว่างการจัดกิจกรรม	4.62	0.49	มากที่สุด
10	นักเรียนได้รับคำแนะนำและความช่วยเหลือจากครู	4.62	0.49	มากที่สุด
11	นักเรียนได้รับความสนุกสนานจากการปฏิบัติกิจกรรมการ เรียนรู้	4.54	0.63	มากที่สุด
12	นักเรียนได้รับความรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้	4.46	0.75	มาก
13	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.54	0.63	มากที่สุด
14	นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาและมีทักษะการแก้ปัญหาด้วย ตนเองเพิ่มมากขึ้น	4.77	0.42	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.52	0.60	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย = 4.52 และ ส่วนเบี่ยงเบน
มาตรฐาน = 0.55 เมื่อพิจารณาพบว่า นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาและมีทักษะการแก้ปัญหาด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น
กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และนักเรียน
ได้รับความสนุกสนานจากการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ มีคะแนนค่าเฉลี่ยสูง อยู่ในสามอันดับแรก

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยประยุกต์ใช้
แนวคิดเกมฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในชั้นเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นการวิจัยในรายวิชา
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์
และเทคโนโลยี เพื่อศึกษาผลการส่งเสริมแรงจูงใจในชั้นเรียน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการ
เรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดย
ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมฟิเคชัน ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดย
ประยุกต์แนวคิดเกมฟิเคชัน หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผลการพัฒนาการเรียนรู้เป็นไปตาม
เกณฑ์ร้อยละ 70 ตามที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เป็นผลเนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและเป็น
ระบบ ซึ่งในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยได้กำหนดกฎเกณฑ์ในการเรียนและการทำกิจกรรม และในแต่ละ
กิจกรรม การเรียนรู้ผู้วิจัยจะมีการมอบหมายภารกิจให้แก่ผู้เรียน เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมอบหมาย
ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้เรียนจะได้รับเหรียญคะแนนเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ในการสะสมแต้มในตารางคะแนนสะสม
จนกระทั่งจบการเรียนรู้ในช่วงสุดท้ายผู้เรียนที่มีคะแนนสะสมตามที่กำหนดจะเป็นผู้ชนะในเกมนี้ ซึ่งในแต่ละภารกิจ
ที่มอบหมายให้กับผู้เรียนจะไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการทำภารกิจที่ผู้วิจัย
มอบหมายให้ และนอกจากนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ผู้วิจัยได้มีการสร้างแรงจูงใจ
ให้กับผู้เรียนในการเรียนหรือการทำกิจกรรม เช่น การเพิ่มคะแนนพิเศษ ของรางวัล คะแนนโบนัส X2 เป็นต้น ซึ่ง
เป็นการกระตุ้นและเพิ่มแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนต่อไป Maslow (1943, อ้างอิงใน ชำนาญ คำคำ, 2560) ได้
กล่าวไว้ว่า การจัดกิจกรรมจะเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ทำให้เกิดความสนุกสนานในการ
จัดกิจกรรมการเรียนรู้ และสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนได้ ซึ่งการดำเนินกิจกรรมจะมีการกำหนดจุดมุ่งหมาย
การแข่งขัน กติกา และจำนวนของผู้เข้าร่วมกิจกรรม สอดคล้องกับแนวคิดของ วรวิสุทธิ์ ภิญญูยาง (2556, อ้างถึง



ใน ขำนาญ ด่านคำ, 2560) กล่าวว่า การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยอาศัยแนวคิดเกมพีเคชั่นเป็นการประยุกต์นำเอาองค์ประกอบของเกมมาทำให้เกิดขึ้นกับสถานการณ์ที่ไม่ใช่เกม ซึ่งรวมไปถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนของครูผู้สอน โดยองค์ประกอบของแนวคิดเกมพีเคชั่น ได้แก่ 1) คะแนนสะสม (Points) 2) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) 3) ระดับขั้น (Level) 4) ตารางอันดับ (Leaderboard) และ 5) ความท้าทาย (Challenges) จากองค์ประกอบตามแนวคิดเกมพีเคชั่นที่กล่าวมานั้นอยู่บนพื้นฐานของหลักพฤติกรรมศาสตร์และจิตวิทยาของมนุษย์ที่มุ่งเน้นให้เกิดกระบวนการสร้างแรงจูงใจในการเล่นเพื่อให้ผู้ที่ใช้งานสามารถใช้เวลากับเกมได้โดยไม่เกิดความรู้สึกเบื่อและมีความรู้สึกร่วมไปกับการทำกิจกรรม และสอดคล้องกับทฤษฎีการกำหนดเป้าหมาย (Goal Setting Theory) ของ Edwin (1976, อ้างถึงใน ขำนาญ ด่านคำ, 2560) กล่าวว่า เป้าหมายคือสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนพยายามจะทำให้สำเร็จ โดยมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป้าหมายจะระบุสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจง เป้าหมายจะเป็นแรงจูงใจในการทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ Edwin (1976, อ้างถึงใน ขำนาญ ด่านคำ, 2560) ได้เสนอแนวทางในการกำหนดเป้าหมายไว้ดังต่อไปนี้ 1) การตั้งเป้าหมายที่ยากลำบากจะทำให้เกิดประสิทธิภาพว่าการการตั้งเป้าหมายอย่างง่าย 2) การตั้งเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงจะทำให้เกิดประสิทธิภาพว่าการกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมาย 3) การกระตุ้นทำให้เกิดความพยายาม (Mobilizing Effort) เป็นเครื่องมือที่ทำให้เกิดเป้าหมาย เป็นการสร้างแรงจูงใจและเป็นทิศทางในการพยายามในการปฏิบัติกิจกรรม อย่างใดอย่างหนึ่งให้สำเร็จ 4) ผลย้อนกลับ (Feedback) เป็นแสดงผลในการทำงานของกิจกรรม และมีความจำเป็นต่อการกำหนดเป้าหมาย 5) การให้รางวัลหรือสิ่งตอบแทนจะช่วยให้การกำหนดเป้าหมายเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการศึกษาการส่งเสริมแรงจูงใจในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้เกมพีเคชั่น พบว่า แรงจูงใจในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย = 4.54 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.63 ทั้งนี้เป็นผลเนื่องจาก ในการจัดกิจกรรมในแต่ละชั่วโมงของการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้มีการกระตุ้นแรงจูงใจภายในของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนนึกถึงคุณค่าความรู้ที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร และมีประโยชน์ต่อตัวเราอย่างไร นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกมพีเคชั่นมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายนอกของผู้เรียนโดยการมอบเหรียญคะแนนให้กับผู้เรียนที่สามารถปฏิบัติได้ตามภารกิจที่ผู้วิจัยได้มอบหมายไว้ในแต่ละครั้ง ตั้งแต่ชั่วโมงแรกจนถึงชั่วโมงสุดท้ายของการจัดการเรียนการสอนซึ่งมีเป้าหมายเป็นผู้ชนะในเกมนี้ และในแต่ละครั้งผู้วิจัยจะมีตัวช่วยในการเสริมแรงให้กับผู้เรียนเพื่อเป็นตัวช่วยในการเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียนให้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ศุภกร ธีรมงคลจิต, 2559, หน้า 450) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคชั่น เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่านักเรียน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วชิราพร ภักค์คุณพันธ์ (2561, หน้า 206) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.5 และแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.5.

3. ผลการศึกษาคำถามพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชั่น หลังจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย = 4.52 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.55 ทั้งนี้เป็นผลเนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยได้มีการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนไม่มีความตึงเครียด ละลายพฤติกรรมผู้เรียนให้มีความผ่อนคลาย นำแนวคิดเกมพีเคชั่นช่วยในการสร้างบรรยากาศที่ผู้เรียนสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนไม่ตึงเครียด รู้สึกผ่อนคลายพร้อมต่อการ



เรียนการสอน สอดคล้องกับแนวคิดของ สุเทพ เมฆ (2532; อ้างถึงใน ดลฤดี ไชยศิริ, 2563) กล่าวว่า ความรู้สึกพอใจในสภาพการจัดองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ซึ่งมีความสำคัญในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างมีชีวิตชีวา มีความเจริญงอกงามมีความกระตือรือร้น เพื่อจะเรียนให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง และสอดคล้องกับแนวคิดของ Arty (2010, อ้างถึงใน อภิสิทธิ์ เจริญชัย, 2563) กล่าวว่า การนำเทคนิคของเกมพีเคขึ้นเพื่อทำให้งิจกรรมนี้น่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจและความสนุกสนาน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคขึ้น เป็นการนำเอากระบวนการในเกมมาช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน ความกระตือรือร้น และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ผู้สอนจึงต้องจัดหากิจกรรมที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ เพื่อช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมในชั้นเรียนครั้งต่อไป

2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคขึ้น ครูผู้สอนต้องทำความเข้าใจและศึกษาชั้นเรียนการสอนอย่างละเอียดเพราะจุดประสงค์การพัฒนาพฤติกรรม การประเมินพฤติกรรม และหน้าที่ของครูในแต่ละชั้นจะต่างกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี และเลือกกิจกรรมให้เหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคขึ้น ที่มีผลต่อผู้เรียนในด้านอื่น ๆ เช่น ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม(ฉบับที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ร.ส.พ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560). กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ชำนาญ ด่านคำ. (2560). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี. ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษามหาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ดลฤดี ไชยศิริ. (2563). การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมพีเคขึ้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- นิภารัตน์ รูปไข่. (2557). อิทธิพลของความสามารถในการฟังและความคิดรวบยอดทางวิชาการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยมีแรงจูงใจในการเรียนเป็นตัวแปรส่งผ่าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิธีวิทยาการวิจัยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- มนิธา ชื่นชมพุทธ, พงศธร มหาวิจิตร และนิภารัตน์ แสงจันทร์. (2563, พฤษภาคม-สิงหาคม). การพัฒนากิจกรรมคณิตศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคขึ้นเพื่อเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ศึกษาศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 4(2), 98-110.
- วชิราพร ภักค์คุณพันธ์. (2561). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคขึ้นร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ รายงานสืบเนื่องจากการประชุมทางวิชาการ ด้านนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้และสิ่งประดิษฐ์ (น. 206 – 215). ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.



ศุภกร ธีรมงคลจิต. (2559, ตุลาคม-ธันวาคม). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 11(4), 450-464.

อภิสิทธิ์ เจริญชัย. (2563). การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนวานนิवास. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.





การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

The Development of Science-Learning Activities Using the Inquiry-Based Learning
to Develop Creativity for Mattayomsuksa 2

อรวรรณ หรเพ็ด¹ ศศิธร แสนพันดร์² และอังคาร อินทนิล²

Orawan Horapert¹, Sasitorn Sanpundorn² and Angkhan Intannin²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์ 70/70 2) เพื่อศึกษาผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากได้รับการเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ด้วยรูปแบบการสืบเสาะหาความรู้ ให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ด้วยรูปแบบการสืบเสาะหาความรู้ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแก่นางาจารย์พิทยาคม จำนวน 13 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ 2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ เท่ากับ 76.92/75.13 2) ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนเท่ากับ 3.04 คิดเป็นร้อยละ 75.96 3) นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การสืบเสาะหาความรู้ / ความคิดสร้างสรรค์ / ความพึงพอใจ

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop and find the effectiveness of science-learning activities by using inquiry-based learning to develop creativity for Mathayomsuksa 2 students to achieve efficiency pass the 70/70 criteria; 2) to study the results of creative development of Mathayomsuksa 2 students after receiving learning through science-learning activities with inquiry-based learning to pass the criteria of 70 percent; 3) to study the students' satisfaction with science-learning activities using the inquiry-based learning. The sample group in this research was 13 students in Kaeng Na Chan Pittayakom School. The research tools were 1) a science-learning management plan using inquiry-based learning; 2) a creativity test; 3) a satisfaction questionnaire. The statistics used were percentage, mean, standard deviation. The statistics used were percentage, mean, and standard deviation.

The results of the research were as follows: 1) the effectiveness of the learning management plan by using the search for knowledge model was 76.92/75.13; 2) the students' creativity development result was 3.04, representing 75.96%; 3) the students' satisfaction with science learning activities was at a high level.

Keywords: Inquiry-based learning / Creativity / Satisfaction



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิทยาศาสตร์มีบทบาทสำคัญในสังคมปัจจุบันและในอนาคต เป็นสิ่งที่ช่วยพัฒนาให้เกิดเทคโนโลยี เพื่ออำนวยความสะดวกสบายในชีวิต อีกทั้งในการทำงานจะต้องนำความรู้วิทยาศาสตร์ผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์และศาสตร์อื่น ๆ ซึ่งวิทยาศาสตร์เป็นวัฒนธรรมของโลกสมัยใหม่เป็นสังคมแห่งความรู้ ดังนั้น ทุกคนจึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ทางวิทยาศาสตร์คิดอย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งช่วยให้มีทักษะในการค้นหาความรู้ ทักษะการแก้ปัญหาทักษะในการคิดอย่างเป็นระบบ สามารถตัดสินใจได้โดยใช้ข้อมูลที่หลากหลายและเลือกใช้ข้อมูลอย่างถูกต้องเหมาะสม เนื่องจากความรู้วิทยาศาสตร์เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโลกธรรมชาติมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทุกคนจึงต้องเรียนรู้ เข้าใจเพื่อนำองค์ความรู้ไปใช้ในชีวิต และการประกอบอาชีพ เมื่อผู้เรียนได้เรียนวิทยาศาสตร์โดยได้รับการกระตุ้นให้เกิดอยากรู้ เกิดคำถามรู้สึกตื่นเต้นท้าทายกับการพบเห็นสถานการณ์หรือปัญหา ร่วมกันใช้ความคิดหาวิธีแก้ปัญหา ลงมือปฏิบัติจริง ผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ วิทยาศาสตร์กับวิชาอื่น ๆ และการดำรงชีวิตทำให้สามารถอธิบายทำนายเหตุการณ์สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล การประสบความสำเร็จในการเรียนวิทยาศาสตร์ จะเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจมุ่งมั่นที่จะสังเกต สำรวจ ตรวจสอบสืบค้นความรู้ที่มีคุณค่าเพิ่มขึ้นอย่างไม่หยุดยั้ง (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2544)

ปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว และมีความสลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้นการแก้ปัญหาด้วยวิธีการเดิม ๆ มักใช้ไม่ได้ผลจึงจำเป็นต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์เข้ามาช่วยในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการใหม่ ๆ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จึงมีความจำเป็นสำหรับผู้เรียนทุกคน เพราะความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้องค์กรเห็นโอกาสที่นำไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ การประดิษฐ์คิดค้น และก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ไม่หยุดยั้งการมีความคิดสร้างสรรค์จะทำให้ผู้เรียนแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เข้ามาได้อย่างรวดเร็ว และพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ได้โดดเด่นกว่าผู้อื่น ในปัจจุบันทุกอาชีพต้องการคนที่มี ความคิดสร้างสรรค์ เพราะโลกของการแข่งขันทำให้ต้องมีการพัฒนาสิ่งต่าง ๆ อย่างไม่หยุดนิ่งทุกหน่วยงานทุกองค์กรต้องพัฒนาตนเอง เพื่อปรับปรุงผลงานหรือผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ให้ดีขึ้นกว่าเดิมอยู่เสมอเพื่อพร้อมก้าวเข้าสู่อนาคต (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2556, หน้า 30 - 40)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถอย่างหนึ่งของมนุษย์ซึ่งเป็นปัจจัยที่สำคัญในการสนับสนุน และส่งเสริมให้ประเทศชาติเจริญก้าวหน้าพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ อาร์ พินธัมณี (2557) ที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณภาพที่มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน หากได้รับการส่งเสริมพัฒนา และนำไปใช้ให้เหมาะสม ก็จะก่อให้เกิดประโยชน์อย่างมหาศาล ดังนั้น หากประชาชนในสังคมใดมีทรัพยากรมนุษย์ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง ก็ย่อมจะเป็นแรงขับเคลื่อนให้สังคมนั้นพัฒนาก้าวหน้าไปได้อย่างรวดเร็ว การได้รับการพัฒนาศักยภาพของสมองในส่วน “ความคิดสร้างสรรค์” ให้มีประสิทธิภาพจะพบว่าทุก ๆ ปัญหาหามีคำตอบดี ๆ ที่สามารถปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลที่แสดงความคิดหลากหลายทิศทางหลายแง่มุม โดยนำประสบการณ์ที่ผ่านมาเป็นพื้นฐานทำให้เกิด ความคิดใหม่อันนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นต่าง ๆ ที่แปลกใหม่ อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสภาพการดำรงชีวิตของมนุษย์

นอกจากนี้ สภาพปัญหาการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นประสบปัญหาเป็น อย่างมากในด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนสอนของครู ส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ ให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหา ทฤษฎีตามที่ครูสอนมากกว่าที่จะให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า ไม่ได้ทำการปฏิบัติการทดลองด้วยตนเองนักเรียนชอบ ศึกษาค้นคว้าด้วยการปฏิบัติการโดยการทดลอง แต่เนื่องจากโรงเรียนอาจมีอุปกรณ์การทดลอง วัสดุอุปกรณ์ และสารเคมี ไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน ส่งผลถึงกระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (กรมวิชาการ, 2551) สอดคล้องกับแนวคิดของ Guilford (1967) ทำได้โดยการออกแบบ กิจกรรมให้นักเรียนได้ตอบคำถาม หรือคิดหาคำตอบของปัญหาที่ครูกำหนดให้ลักษณะของกิจกรรม ให้นักเรียนได้ ตอบคำถามหรือคิดหาคำตอบ ปัญหาที่ครูกำหนดให้ลักษณะของกิจกรรมนี้ มีความสอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการ เรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ที่ครูผู้สอนสามารถตั้งคำถามหรือออกคำสั่งที่ทำให้ นักเรียนได้ฝึกคิดที่เป็นองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์วิชาวิทยาศาสตร์ โดยการสอนเป็นการสอนที่นักเรียนมี โอกาสที่ได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง อย่างมีขั้นตอน (ภพ เลหาไพบูลย์, 2542 หน้า 156) และเป็นการพัฒนา ศักยภาพด้านสติปัญญา ให้นักเรียนเป็นนักริเริ่มสร้างสรรค์สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

จากการศึกษาสภาพปัญหา ซึ่งผู้วิจัยได้สังเกตการณ์สอน และได้สัมภาษณ์ครูผู้สอน พบว่า นักเรียนจะตอบ คำถามใกล้เคียงกับคำตอบที่ครูยกตัวอย่าง และนักเรียนมีคำตอบที่เหมือนกัน ไม่กล้าตอบแตกต่างจากเพื่อน



นอกจากนี้ยังไม่กระตือรือร้นในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับที่ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์กับนักเรียนโรงเรียนแก่นางาจารย์พิทยาคม จำนวน 13 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยร้อยละ 58.33 ซึ่งยังไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70/70 ตามที่โรงเรียนกำหนด ซึ่งควรปรับปรุงให้ผ่านเกณฑ์ 70/70 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลายแปลกใหม่จากการเรียนรู้ ตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นอาจมีหลายรูปแบบแต่ที่ได้รับความนิยม และถูกนำมาพูดถึงมากที่สุดคือรูปแบบสืบเสาะหาความรู้ เพราะการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้เหมาะกับวิชาวิทยาศาสตร์ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญส่งเสริมการพัฒนาความคิดอย่างเป็นระบบขั้นตอน นักเรียนมีโอกาสได้พัฒนาความคิดได้อย่างเต็มที่ เปิดโอกาสฝึกคิดและลงมือปฏิบัติเอง และประเมินความก้าวหน้าของตัวเอง ซึ่งรูปแบบสืบเสาะหาความรู้มีแนวคิดเริ่มต้นมาจาก Bybee and Landes (1990) เริ่มต้นการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ จากรูปแบบวงจรการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นสำรวจ ขั้นสร้าง และขั้นค้นพบ ต่อมาได้พัฒนารูปแบบของวงจรการเรียนรู้เป็น 5 ขั้นตอน 1) ขั้นสร้างความสนใจ 2) ขั้นสำรวจและค้นหา 3) ขั้นอธิบายและสรุป 4) ขั้นขยายความรู้ และ 5) ขั้นประเมิน

จากเหตุผล และความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ให้เพิ่มขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์ 70/70
2. เพื่อศึกษาผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากได้รับการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ด้วยรูปแบบการสืบเสาะหาความรู้ ให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ด้วยรูปแบบการสืบเสาะหาความรู้

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนขมิ้นพิทยาสรรพ์ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 44 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 13 คน ชาย 6 คน หญิง 7 คน โรงเรียนแก่นางาจารย์พิทยาคม จังหวัดกาฬสินธุ์

ด้านเนื้อหา

สาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รหัสวิชา ว 22102 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560)



ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ 1 ปีการศึกษา 2564

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ครั้งนี้ ใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งผู้วิจัย ได้แบ่งวิธีดำเนินการวิจัยเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันและความต้องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแก่นนครวิทยาคม จำนวน 13 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง หลังทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 58.33 ซึ่งไม่ผ่านเกณฑ์ 70/70 ตามเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบไปใช้โรงเรียนแก่นนครวิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยให้กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบและเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ และการวิเคราะห์เนื้อหา กับข้อมูลเชิงคุณภาพ

ระยะที่ 2 สร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสืบเสาะหาความรู้

กลุ่มเป้าหมาย

ในขั้นตอนการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ มีกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน และดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนขมิ้นพิทยาสรรพ์ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 นักเรียนชายจำนวน 26 คน นักเรียนหญิงจำนวน 18 คน รวมนักเรียนทั้งหมดจำนวน 44 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากนักเรียนในห้องนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นเดียวกัน จึงมีลักษณะไม่แตกต่างกันมาก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้แบบสืบเสาะหาความรู้
2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ทำการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ และได้ทำการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ โดยผู้วิจัยทำการทดลองใช้ด้วยตนเองกับกลุ่มเป้าหมาย ใช้รูปแบบทดสอบก่อนและหลัง และนำผลที่ได้ทำการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ระยะที่ 3 ประเมินและทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนแก่นนครวิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ นักเรียนชายจำนวน 6 คน นักเรียนหญิงจำนวน 7 คน รวมนักเรียนทั้งหมดจำนวน 13 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 แผน รวมเวลา 12 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง โครงสร้างภายในโลก เวลา 1 ชั่วโมง 40 นาที แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การผุดผ่องอยู่กับที่ การกร่อน และการสะสมตัวของตะกอน เวลา 1 ชั่วโมง 40 นาที แผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ที่ ชั้นหน้าตัดดิน เวลา 1 ชั่วโมง 40 นาที แผนการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ที่ สมบัติของดิน เวลา 1 ชั่วโมง 40 นาที แผนการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง แหล่งน้ำผิวดินและแหล่งน้ำใต้ผิวดิน เวลา 1 ชั่วโมง 40 นาที แผนการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง แหล่งน้ำในท้องถื่น เวลา 50 นาที

2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 4 ข้อ รวม 16 คะแนน

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ ที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบสอบถามแบบใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ พอใจมากที่สุด พอใจมาก พอใจปานกลาง พอใจน้อย พอใจน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ ที่ทำการพัฒนาในระยะที่ 2 ไปทดลองใช้ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้กับกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณเพื่อเปรียบเทียบความรู้ และการวิเคราะห์เชิงตัวเลขของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการสืบเสาะหาความรู้ ด้วยสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ E_1, E_2

ผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์ 70/70 แสดงดังตารางที่ 1 ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้

การวัดความคิดสร้างสรรค์	คะแนนเต็ม	จำนวนนักเรียน	$\bar{X}$	ร้อยละ
ระหว่างเรียน (E_1)	60	13	46.15	76.92
หลังเรียน (E_2)	30	13	22.54	75.13

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประสิทธิภาพของ กระบวนการ (E_1) คิดเป็นร้อยละ 76.92 และ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) คิดเป็นร้อยละ 75.13 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 70/70

2. ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากได้รับการเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ด้วยการสืบเสาะหาความรู้ ให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ หลังใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้

องค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	เกณฑ์ร้อยละ 70
1. ความคิดริเริ่ม	3.00	0.58	75.00	ผ่าน
2. ความคิดยืดหยุ่น	3.31	0.63	82.69	ผ่าน
3. ความคิดคล่องแคล่ว	3.00	0.58	75.00	ผ่าน
4. ความคิดละเอียดลออ	2.85	0.69	71.15	ผ่าน
เฉลี่ยรวม	3.04	0.63	75.96	ผ่าน



จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้มีคะแนนเฉลี่ย 1) ความคิดริเริ่ม มีค่าเฉลี่ย 3.00 คิดเป็นร้อยละ 75.00 2) ความคิดยืดหยุ่น มีค่าเฉลี่ย 3.31 คิดเป็นร้อยละ 82.69 3) ความคิดคล่องแคล่ว มีค่าเฉลี่ย 3.00 คิดเป็นร้อยละ 75.00 4) ความคิดละเอียดลออ มีค่าเฉลี่ย 2.85 คิดเป็นร้อยละ 71.15 ค่าเฉลี่ยทุกด้านเท่ากับ 3.04 จากคะแนนเต็ม 4 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.96 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 70/70 แสดงว่า หลังใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ นักเรียนมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้งรายด้านและภาพรวมผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

3. ผลความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ด้วยการสืบเสาะหาความรู้ แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1.	นักเรียนชอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้	4.46	0.63	มาก
2.	นักเรียนพึงพอใจในระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.46	0.75	มาก
3.	นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลายทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	4.54	0.75	มากที่สุด
4.	นักเรียนชอบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดและแก้ปัญหา	4.46	0.75	มาก
5.	นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างเต็มที่	4.08	0.62	มาก
6.	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.15	0.66	มาก
7.	นักเรียนพึงพอใจต่อสื่อที่ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้	4.31	0.72	มาก
8.	นักเรียนมีความสุข สนุกสนานจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้	4.77	0.58	มากที่สุด
9.	นักเรียนได้รับความรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้	4.46	0.63	มาก
10.	นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหา และมีทักษะการแก้ปัญหาด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น	4.38	0.84	มาก
เฉลี่ยรวม		4.41	0.69	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 10 ข้อ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย = 4.41, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.69 เมื่อพิจารณาแต่ละรายการ พบว่า ลำดับ 3 และ 8 นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลายทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ และนักเรียนรู้สึกสนุกเมื่อได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.54 และ 4.77 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.75 และ 0.58

อภิปรายผลการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง มีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ทั้ง 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ โดยใช้สื่อที่มีเสียง สร้างสถานการณ์ ใช้เกมหรือกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงสิ่งที่นักเรียนสนใจ ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหา นักเรียนดำเนินการสำรวจ ค้นหา และรวบรวมข้อมูล หรือศึกษาปัญหาประเด็นที่นักเรียนสนใจ ขั้นที่ 3 อธิบายและลงข้อสรุป นักเรียนนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสำรวจและค้นหา มาวิเคราะห์ สรุปและอภิปราย พร้อมทั้งนำเสนอผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ขั้นที่ 4 ขยายความรู้ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ขยายหรือเพิ่มเติมความรู้ความเข้าใจให้กว้างขึ้น ขั้นที่ 5 ประเมินผล นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องของความรู้ที่ได้ เช่น การวิเคราะห์ วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.30 และเมื่อได้นำไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการ



เรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีคะแนนจากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนซึ่งเป็นคะแนนกระบวนการ เฉลี่ยร้อยละ 76.92 และมีคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นคะแนนของผลลัพธ์ เฉลี่ยร้อยละ 75.13 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้การสืบเสาะหาความรู้ มีประสิทธิภาพ 76.92/75.13 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังที่ ภพ เลหาไพบุลย์ (2542, หน้า 119) ได้กล่าวว่า การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้เป็นการสอนที่เน้นกระบวนการแสวงหาความรู้ที่จะช่วยให้นักเรียนได้ค้นพบความจริงต่าง ๆ ด้วยตนเองให้นักเรียนได้มีประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้เนื้อหาวิชา ครูวิทยาศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการเตรียมสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ศึกษาโครงสร้างของกระบวนการสอนการจัดลำดับเนื้อหาโดยครูทำหน้าที่คล้ายผู้ช่วย และนักเรียนทำหน้าที่คล้ายกับผู้จัดวางแผนการเรียนนักเรียนเป็นผู้เริ่มต้นการจัดการเรียนการสอนด้วยตนเอง มีความกระตือรือร้นที่จะศึกษาหาความรู้โดยวิธีการเช่นเดียวกับการทำงานของนักวิทยาศาสตร์และเปลี่ยนแนวความคิดจากการที่เป็นผู้รับความรู้มาเป็นผู้แสวงหาความรู้และใช้ความรู้ และสอดคล้องกับ ทิศนา ขแมมณี (2559, หน้า 141) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ หมายถึง การดำเนินการเรียนการสอนโดยผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถามเกิดความคิด และลงมือแสวงหาความรู้เพื่อนำมาประมวลผลคำตอบหรือข้อสรุปด้วยตนเองโดยที่ผู้สอนช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน เช่น ในด้านการสืบค้นหาแหล่งความรู้ การศึกษาข้อมูลการวิเคราะห์การสรุปข้อมูลการอภิปรายโต้แย้งทางวิชาการและการทำงานร่วมกับผู้อื่น และสอดคล้องกับ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2548) ได้ให้ความหมายการสืบเสาะหาความรู้ว่าเป็นกระบวนการสำรวจ ตรวจสอบ ที่ทำเป็นกระบวนการต่อเนื่องกันไป เพื่อแก้ปัญหา เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบโดยอาศัยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ในการแก้ปัญหา

2. ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากได้รับการเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ด้วยการสืบเสาะหาความรู้ มีค่าเฉลี่ยทุกด้านเท่ากับ 3.04 จากคะแนนเต็ม 4 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.96 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ กิจกรรมในแต่ละชั้นจะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 องค์ประกอบคือ คิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น คิดคล่องแคล่ว และคิดละเอียดลออ เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยแต่ละด้านขององค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ด้านคิดละเอียดลออมีคะแนนต่ำที่สุด ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.85 จากคะแนนเต็ม 4 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 71.15 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะความคิดละเอียดลออต้องใช้เวลาในการคิดในในช่วงเวลาจำกัดทำให้นักเรียนต้องแข่งกับเวลา จึงส่งผลให้นักเรียนพัฒนาความคิดละเอียดลออได้ไม่เต็มที่ แต่สามารถพัฒนาต่อบทเรียนอื่นได้ คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ด้านคิดยืดหยุ่น มีคะแนนสูงที่สุดเท่ากับ 3.31 จากคะแนนเต็ม 4 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.69 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ เน้นให้นักเรียนมีอิสระในการคิด และสามารถคิดได้หลากหลายทิศทาง จึงทำให้นักเรียนสนุกสนานจากกิจกรรมตลอดจนส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ และการมีปฏิสัมพันธ์กับครูในขณะร่วมทำกิจกรรมในห้อง มีการพูดคุยเพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนที่เป็นกันเอง ผ่อนคลาย โดยครูเป็นผู้คอยกระตุ้นให้นักเรียนกล้าที่จะคิดและกล้าตัดสินใจ และช่วยแนะนำช่วยเหลือตามความเหมาะสม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีโครงสร้างทางปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford, 1967) ที่กล่าวได้ว่า ความคิดริเริ่มจะเกิดขึ้นจากความสามารถที่คิดหาสิ่งที่ต้องการ หรือการคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากเดิมและสอดคล้องกับ สมศักดิ์ ภูวิภาวรรณ (2535) กล่าวว่า นักเรียนจะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของคนได้ดี เมื่อนักเรียนมีความรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า มีพลัง รู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม รู้จักเคารพตนเองและผู้อื่น และบรรยากาศที่เหมาะสมกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ก็คือ บรรยากาศแห่งความไว้วางใจและการสนับสนุนซึ่งกันและกัน เนื่องจากคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำมักจะกล้าแสดงความคิดเห็นที่แตกต่าง ไม่มั่นใจในตนเองมักจะต้องการแรงเสริมจากกลุ่ม ซึ่งการเรียนเป็นกลุ่มโดยมีกิจกรรมร่วมกัน แลกเปลี่ยนข้อมูลช่วยเหลือซึ่งกันจะทำให้ผู้เรียนรู้สึกอบอุ่นปลอดภัย ไม่กดดัน กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นประกอบกับชั้นนำเสนอผลงานผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานของตนให้มีความแปลกใหม่ มีความคิดจินตนาการของตนได้อย่างอิสระ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สูงได้ สอดคล้องกับ วิมลชนา หงษ์พานิช (2560) ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้วิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน 2 เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ



สอดคล้องกับผลการจัดการเรียนรู้ของ ศศิวิมล สนิทบุญ (2559) ผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับการใช้คำถามเชิงวิเคราะห์ที่มีต่อมโนทัศน์และการคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง ฟิสิกส์อะตอม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง ฟิสิกส์อะตอม หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับการใช้คำถามเชิงวิเคราะห์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 ส่วนความคิดสร้างสรรค์นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ความคิดสร้างสรรค์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ จำนวน 39 คน พบว่า นักเรียนทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์ คือ ด้านคิดคล่องแคล่ว คิดยืดหยุ่น คิดริเริ่ม คิดละเอียดลออ อยู่ในระดับมากที่สุด มีคะแนนเฉลี่ย 3.45 ถึง 3.85 แต่เมื่อคิดเป็นรายด้านจะเห็นได้ว่า คะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อย คือ ความคิดริเริ่ม 3.81 ความคิดคล่องแคล่ว 3.59 ความคิดยืดหยุ่น 3.54 และความคิดละเอียดลออ 3.49 ตามลำดับ แสดงว่าการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งศิริกาญจน์ โกสุมภ์ และดารณี คำวังนัง (2549, หน้า 74) กล่าวถึง ความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นจินตนาการประยุกต์ที่สามารถนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์คิดค้นใหม่ทางเทคโนโลยีเป็นความคิดในลักษณะที่คนอื่นคาดไม่ถึงเป็นความคิดที่หลากหลายคิดได้กว้างไกลเป็นได้ทั้งปริมาณ และคุณภาพ จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางการคิดแต่ละบุคคลในการเกิดความคิดที่แตกต่างไปจากผู้อื่นคิดอย่างหลากหลายคิดไม่ซ้ำแบบเดิมเพื่อแก้ปัญหาที่เผชิญหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ

3. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ด้วยการสืบเสาะหาความรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 เมื่อพิจารณาแต่ละรายการ พบว่า ลำดับ 3 และ 8 นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลายทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ และนักเรียนรู้สึกสนุกเมื่อได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้เพราะกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน เน้นให้นักเรียนมีอิสระในการคิด เพื่อให้เกิดแนวคิดที่แตกต่างจากเดิม ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และสนใจการทำกิจกรรม และการมีปฏิสัมพันธ์กับครูในขณะร่วมทำกิจกรรมในห้อง มีการพูดคุยเพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนที่เป็นกันเอง ผ่อนคลาย โดยครูเป็นผู้คอยกระตุ้นให้นักเรียนกล้าที่จะคิดและกล้าตัดสินใจ และช่วยแนะนำช่วยเหลือตามความเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ ชัชพิชฌา วรวงศ์ (2557) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหารกับการดำรงชีวิตโดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัย พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ วิมลธนา หงส์พานิช (2560) ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้วิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน 2 เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ในระดับมาก และสอดคล้องกับ บุญศรี พรหมมาพันธุ์ (2554) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความชอบความพอใจ ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความรู้สึกพึงพอใจเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับในสิ่งที่ต้องการเป็นความรู้สึกทางด้านบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รับผลสำเร็จ ตามความมุ่งหมาย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนให้แก่ผู้เรียน โดยการตอบคำถาม และให้คำปรึกษาในข้อสงสัยของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจมากขึ้น
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ ทั้ง 5 ขั้น ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในกลุ่ม และสามารถดำเนินตามขั้นตอนได้สำเร็จ ทั้งนี้ครูผู้สอนจึงมีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษาในการทำกิจกรรมการเรียนรู้แก่นักเรียนให้ครบทุกคนอย่างทั่วถึง
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ จำเป็นต้องใช้สื่อหรืออุปกรณ์การเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพของแต่ละบุคคล



ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การทำวิจัยโดยนำแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ไปใช้ในระดับชั้นที่สูงขึ้น โดยปรับกิจกรรมและเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนแต่ละช่วงวัย

เอกสารอ้างอิง

- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2556). **การคิดเชิงสร้างสรรค์** (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: ชัดเชส มีเดีย.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ศูนย์พัฒนาหนังสือกรมวิชาการ
- ชัยพิชฌา วรวงศ์. (2557). **ผลการใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหารกับการดำรงชีวิตโดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาด้านหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ทิตนา แหมมณี. (2559). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญศรี พรหมมาพันธุ์. (2554). **การสังเคราะห์งานวิจัยจากวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวกับการวัดและประเมินผล การศึกษา**. สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ภพ เลหาไฟบุลย์. (2542). **แนวการสอนวิทยาศาสตร์** (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- วิมลธนา หงส์พานิช. (2560). **ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้วิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน 2 เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการทำงานเป็นทีมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาด้านหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ และดารณี คำวัจนัง. (2549). **สอนเด็กให้คิดเป็น**. กรุงเทพฯ: เมธิปส์.
- ศศิวิมล สนิทบุญ. (2559, พฤษภาคม-สิงหาคม). **ผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับการใช้คำถามเชิงวิเคราะห์ที่มีต่อมนต์ทัศน์และกระบวนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง ฟิสิกส์อะตอม**. วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน, 8(22), 197-207.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2548). **เอกสารเผยแพร่รูปแบบการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้**. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2544). **หนังสือเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เล่ม 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ศูนย์กลางฯ.
- สมศักดิ์ ภูวิภาคารวรรณ. (2537). **เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- อารี พันธมณี. (2557). **ฝึกคิดให้เป็นคิดให้สร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: ไยไหม.
- Bybee, R., & Landes, N. M. (1990). Science for life and living: An elementary school science Program from biological sciences improvement study (BSCS) . *American Biology teacher*, 52(2), 92-98
- Guilford, J.P. (1967). **The nature of human intelligence**. New York: McGraw-Hill.



การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับ
กิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4: ห้องเรียนในยุค
NEW NORMAL COVID-19

The Development of Critical Thinking Skills Using Inquiry-based Learning
Management (5E) in Conjunction with Conditional Situational Activities of 10th
Grade Students: Classroom in the NEW NORMAL COVID-19

สุกัญญารัตน์ เพือกปาน¹ ดุสิตา ไชยสวัสดิ์² และเสาวรส ยิ่งวรรณ³
Sukanyarat puakpan¹ Duseda Chaisawat² and Saowaros Yingwanna³

¹นิสิตระดับปริญญาตรี หลักสูตร กศ.บ.ชีววิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ สงขลา

²ครูชำนาญการ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนรัตภูมิวิทยา สงขลา

³อาจารย์ประจำสาขาการประเมินผลและวิจัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ สงขลา

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข ที่ส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 2) เพื่อศึกษาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข ซึ่งกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนรัตภูมิวิทยา จังหวัดสงขลา ปีการศึกษา 2564 จำนวน 34 คน การวิจัยนี้ใช้กระบวนการ PAOR โดยเน้นวิจัยปฏิบัติการที่จัดการเรียนรู้ในยุค NEW NORMAL COVID-19 และใช้เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) โจทย์กิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข จำนวน 5 โจทย์ บันทึกการสะท้อนหลังสอนของผู้วิจัย ผลการวิจัยพบว่านักเรียนเกิดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในทุกๆ วงจรการปฏิบัติ โดยวงจรรอบที่ 1 นักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณคิดเป็นร้อยละ 8.82 วงจรรอบที่ 2 นักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณคิดเป็นร้อยละ 38.23 และวงจรรอบที่ 3 นักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณคิดเป็นร้อยละ 61.76 จะเห็นได้ว่านักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพิ่มขึ้นตามลำดับ

คำสำคัญ: ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ / การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E)

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop Inquiry-based learning management (5E) in conjunction with conditional situational activities. 2) To study critical thinking skills of 10th Grade students by Inquiry-based learning (5E) in conjunction with conditional situational activities. The target group were 34 students in 10th Grade students, Rattaphum Wittaya School, Songkhla Province, Academic Year 2021. This research used the PAOR process, emphasizing on self-study practice research that manages learning in the NEW NORMAL COVID-19 era. and use of data collection tools, including: Inquiry-based learning management plans (5E), 5 conditional thinking activities problems, post-teaching notes of the researcher. The results indicated that students developed critical thinking skills in every practice cycle. In the first cycle, students had 8.82 percent of the critical thinking skills, and in the second cycle, students had 38.23 percent of the critical thinking skills. and the third cycle, students had 61.76 percent of the critical thinking skills. It can be seen that the students have increased their critical thinking skills accordingly.

Keywords: critical thinking skills / Inquiry-based learning Management (5E)



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคปัจจุบัน และในอนาคตข้างหน้า โลกจะเปลี่ยนแปลง เติบโต และเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วในทุกมิติ และเป็นไปในทิศทางที่หลายคนอาจคาดไม่ถึง ซึ่งเกิดจากหลายเหตุผล โดยเฉพาะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต เศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม เมื่อเทคโนโลยีก้าวหน้า การเดินทางติดต่อไปมาหาสู่กัน และการเชื่อมโยงผ่านโลกออนไลน์จึงเกิดขึ้นอย่างมากมาย ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับอาชีพ ความต้องการของผู้บริโภคเปลี่ยนไป อาชีพเก่าๆ หลายอาชีพจะหายไปและมีอาชีพใหม่ๆ ที่เราไม่รู้จักเกิดขึ้น การมีข้อมูล สารสนเทศ และความรู้ใหม่ๆ เกิดขึ้นมาก เราสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้โดยใช้เวลาเพียงไม่กี่นาที การแสดงความคิดเห็นอย่างเสรีและรวดเร็วผ่านสื่อต่างๆ ที่หลากหลายแนวคิด โดยเฉพาะนักเรียนในยุคศตวรรษที่ 21 ที่เข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้สะดวก รวดเร็ว ผ่านโลกอินเทอร์เน็ต นักเรียนสามารถหาข้อมูลที่ต้องการได้ทันที ทุกเวลาที่ต้องการ การเข้าถึงข้อมูลอย่างรวดเร็วของนักเรียนอาจจะส่งผลกระทบต่อด้านบวกและด้านลบ (ชนาพร แสนสมบัติ, 2559) การที่นักเรียนสืบค้นข้อมูลได้อย่างรวดเร็วก็จริง แต่การที่นักเรียนเลือกที่จะเชื่อเช่นนั้น ไม่ควรทำเพราะนักเรียนควรมีการคิดวิเคราะห์ แยกแยะ เชื่อมโยงความเป็นเหตุเป็นผล หรือควรมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อน ๆ จากแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579 ได้กำหนดเป้าหมายด้านนักเรียนโดยมุ่งพัฒนานักเรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยทักษะที่เรียกตามคำย่อว่า 3Rs + 8Cs ซึ่งทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นหนึ่งในทักษะที่จำเป็น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 15-16) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดทักษะการคิดจึงจำเป็นต้องมีการจัดการเรียนรู้โดยเน้นกระบวนการเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการคิด แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการคิด ควรหลีกเลี่ยงการสอนโดยบรรยาย และจะต้องมีกิจกรรมหลายรูปแบบที่จะกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (บุญยาพร ยอดรัตน์, 2563)

การจัดการกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Based Learning) เป็นที่รู้จักกันมานาน จากพื้นฐานปรัชญาการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติของ จอร์น ดิวอี้ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) โดยมีองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ คือ คำถาม หรือการถามคำถาม ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เป็นกระบวนการ วิธีคิด วิธีแก้ปัญหาที่นักเรียนจะต้องมีการสังเกต รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล และลงข้อสรุป รวมทั้งการใช้ทักษะการถามคำถามตั้งคำถามเพื่อการสืบเสาะ และทักษะในการแก้ปัญหา ซึ่งทักษะต่างๆดังกล่าวถ้ามีการฝึกใช้อย่างสม่ำเสมอ นักเรียนสามารถที่จะประยุกต์ใช้ในอนาคตได้ เนื่องจากการศึกษาไม่สามารถให้ข้อมูลทุกอย่างที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ได้ทั้งหมด การศึกษาจึงควรให้เครื่องมือสำหรับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตให้กับนักเรียน (Lifelong Learning) และการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ สามารถใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้หลากหลายกลุ่มสาระการเรียนรู้โดยเฉพาะสังคมศึกษา และวิทยาศาสตร์ วิธีจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็นกระบวนการถามและศึกษาคำตอบ และตอบคำถามต่างๆโดยเฉพาะนักเรียนเป็นผู้กำหนดคำถามเพื่อการสืบเสาะหาความรู้และคำตอบ คุณลักษณะพิเศษของการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้คือ “กิจกรรมของนักเรียนโดยครูเป็นผู้ส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ของนักเรียน” (จินตนา ศิริธัญญรัตน์, 2561)

จากบันทึกการสะท้อนหลังสอนและการสังเกตชิ้นงานหลังทำกิจกรรมของนักเรียนของผู้วิจัยที่ฝึกประสบการณ์วิชาชีพพบว่า ในชั้นเรียนออนไลน์ เมื่อให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเพื่อใช้ประกอบการทำกิจกรรม นักเรียนจะสืบค้นข้อมูลผ่านสื่อออนไลน์ จากนั้นจะทำการคัดลอกข้อความมาทั้งหมด โดยไม่พิจารณาความถูกต้องและความน่าเชื่อถือ ที่สำคัญนักเรียนไม่สามารถนำข้อมูลที่ได้รับมาเรียบเรียงเป็นความคิดของตนเองได้ นักเรียนไม่สามารถอธิบายได้ตรงประเด็นกับคำถามในกิจกรรมได้ ถ้าหากเป็นคำถามในลักษณะที่ต้องคิดวิเคราะห์ หรือคำถามที่ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นหรือให้เหตุผล นักเรียนจะไม่มั่นใจในคำตอบหรือตอบไม่ตรงคำถาม ทำให้ผู้วิจัยสนใจการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข โดยนำสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันมาใช้ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่จะทำให้นักเรียนได้ฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณ ได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองบนพื้นฐานของความถูกต้อง อีกทั้งการคิดอย่างมีวิจารณญาณถือเป็นสมรรถนะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในปัจจุบัน และเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-

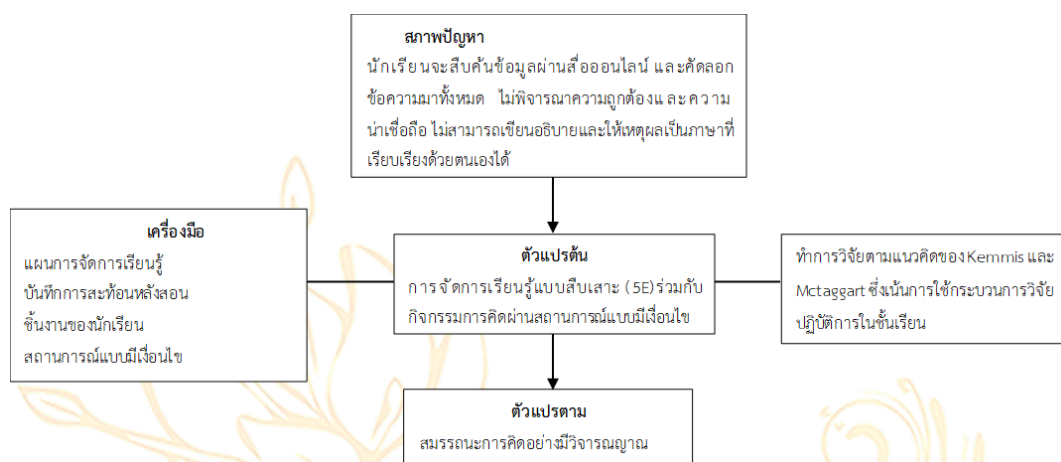


19) ยังคงรุนแรง ทางโรงเรียนมีมติให้จัดการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ผู้วิจัยจึงใช้ google meet ในการจัดการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้ทำการวิจัยโดยใช้กระบวนการวิจัยผ่านวงจร PAOR

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข
2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไขที่ส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนรัตภูมิ จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 34 คน แผนการเรียนวิทยาศาสตร์-ตำรวจ ซึ่งเป็นแผนการเรียนที่เน้นการสอนวิทยาศาสตร์ โดยมีการเพิ่มเติมรายวิชาพลศึกษาและกฎหมายนักเรียนห้องนี้มีความสนใจที่จะศึกษาต่อในสายงานตำรวจนักเรียนส่วนใหญ่มีสนใจในกิจกรรมต่างๆ ที่ผู้วิจัยจัดระหว่างการจัดการเรียนรู้ และมีความตั้งใจที่จะทำกิจกรรมทุกครั้ง แต่พบว่า เมื่อผู้วิจัยให้นักเรียนทำกิจกรรมที่ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลด้วยตนเองก่อน จากนั้นสรุปและอภิปรายร่วมกัน นักเรียนส่วนใหญ่จะทำคัดลอกข้อความจากแหล่งข้อมูลไปสืบค้นมาทั้งหมด โดยไม่สรุปข้อมูลตามความเข้าใจของนักเรียนเนื่องจากเชื่อแหล่งข้อมูลที่สืบค้น และเมื่อผู้วิจัยใช้คำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจนักเรียนส่วนใหญ่จะตอบทันที แต่หากผู้วิจัยให้ระบุเหตุผลนักเรียนไม่สามารถระบุเหตุผลได้ หรือในบางครั้งนักเรียนจะตอบว่า เดา เนื่องจากไม่สามารถอธิบายคำตอบที่เรียบเรียงเป็นความเข้าใจของตนเองเพื่อให้คนอื่นเข้าใจได้ จากนั้นผู้วิจัยได้วางแผนการดำเนินการตามวงจรการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนตามแนวคิดการวิจัยปฏิบัติการ ของเคมมิสและแมคแทกการ์ท (Kemmis and McTaggart) ซึ่งประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1. ขั้นวางแผน (Planning) 2. ขั้นปฏิบัติการ (Action) 3. ขั้นการสังเกต (Observe) และ 4. ขั้นการสะท้อนผล (Reflection) โดยมีวงจรการปฏิบัติการ 3 วงจร และแผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผน จำนวน 9 คาบเรียน ดังนี้

ตารางที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย

วงจรที่	แผนการจัดการเรียนรู้	จำนวนคาบ
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สารอินทรีย์	3
2	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง โปรตีน	3
3	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ลิพิด	3



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข 2) โจทย์กิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข จำนวน 5 ข้อ 3) บันทึกการสะท้อนหลังสอนของผู้วิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการดำเนินการตามวงจร PAOR โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการทั้งสิ้น 3 วงรอบ ดังนี้

วงจรรอบที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ที่ผู้วิจัยได้ทำการสอนในรายวิชาชีววิทยาเพิ่มเติม ว31241 โดยผู้วิจัยได้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ในหน่วยที่ 2 เคมีพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต เรื่อง สารอนินทรีย์

ขั้นวางแผน (Planning: P) ผู้วิจัยได้ศึกษาโครงสร้างรายวิชา คำอธิบายรายวิชาและผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากนั้นมีการวางแผนร่วมกับครูพี่เลี้ยงและเพื่อนนิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เพื่อออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับนำไปใช้สอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1

ขั้นการปฏิบัติ (Action: A) ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ไปตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น โดยจัดการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ยังคงรุนแรง ทางโรงเรียนมีมติให้จัดการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ผู้วิจัยจึงใช้ google meet ในการจัดการเรียนรู้

ขั้นการสังเกต (Observe: O) ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น โดยสังเกตจากการตอบคำถามระหว่างการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นจัดการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมนักเรียนได้ไม่ทั่วถึง ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 เมื่อให้นักเรียนไปสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง จากนั้นผู้วิจัยจะใช้คำถาม ในการตรวจสอบความเข้าใจ ถ้าผู้วิจัยใช้คำถามแบบคำตอบตายตัว นักเรียนจะมีการตอบคำถามทันที แต่เมื่อผู้วิจัยถามต่อว่ามั่นใจในคำตอบไหม นักเรียนก็จะไม่มั่นใจในคำตอบของตนเองทันที เมื่อผู้วิจัยใช้คำถามที่ให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ นักเรียนก็จะเงียบ ครูต้องกระตุ้นให้นักเรียนลองค้นหาคำตอบ เมื่อนักเรียนค้นหาแล้ว ส่วนใหญ่จะอ่านข้อความจากแหล่งข้อมูลที่สืบค้นเจอทันที โดยไม่เรียบเรียงเป็นความเข้าใจของตนเอง

ขั้นการสะท้อนผล (Reflect: R) ผู้วิจัยได้เชิญครูพี่เลี้ยงและเพื่อนฝึกประสบการณ์วิชาชีพพร้อมสะท้อนผลที่เกิดขึ้นหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นในรูปแบบออนไลน์ สะท้อนผลนักเรียนได้ว่า เมื่อผู้วิจัยได้ตั้งคำถามและให้นักเรียนไปสืบค้นข้อมูล นักเรียนจะทำการคัดลอกข้อความที่ค้นพบมาทั้งหมด โดยไม่มีกรวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปเป็นความเข้าใจของตนเองโดยการเรียบเรียงข้อมูลใหม่ ทำให้เมื่อตั้งคำถามใหม่นักเรียนจะไม่เข้าใจและไม่สามารถตอบคำถามได้ และผู้วิจัยควรใช้คำถามที่มาจากสถานการณ์ที่นักเรียนค้นหาคำตอบโดยตรงจากแหล่งข้อมูลไม่ได้

วงจรรอบที่ 2 ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลเมื่อใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข โดยผู้วิจัยได้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ในหน่วยที่ 2 เคมีพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต เรื่อง โปรตีน

ขั้นวางแผน (Planning: P) ผู้วิจัยได้เล็งเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนจึงนำปัญหาไปปรึกษากับครูพี่เลี้ยงและเพื่อนนิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เพื่อหาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนได้ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผู้วิจัยจึงได้ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ตึงเงื่อนไขเพื่อให้ นักเรียนได้อ่านและวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ เพื่อให้สามารถอธิบายสถานการณ์ โดยมีการเรียบเรียงข้อมูลใหม่และหาเหตุผลอธิบายคำตอบของตนเองได้

ขั้นการปฏิบัติ (Action: A) ผู้วิจัยได้มีการนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ไปตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นออนไลน์ เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)



ยังคงรุนแรง ทางโรงเรียนมีมติให้จัดการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ผู้วิจัยจึงใช้ google meet ในการจัดการเรียนรู้

ขั้นการสังเกต (Observe: O) ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น โดยสังเกตจากการตอบคำถามระหว่างการเรียนรู้

ขั้นการสะท้อนผล (Reflect: R) ผู้วิจัยได้ร่วมสะท้อนผลที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นโดยผู้วิจัยนำบันทึกการสะท้อนหลังสอนของผู้วิจัย มาสะท้อนกับครูพี่เลี้ยงและเพื่อนนิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เพื่อสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และร่วมกันพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ต่อไป

วงจรรอบที่ 3 ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลเมื่อใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข โดยผู้วิจัยได้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ในหน่วยที่ 2 เคมีพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต เรื่อง ลิพิด

ขั้นวางแผน (Planning: P) ผู้วิจัยได้นำผลสะท้อนจากวงจรรอบที่ 2 มาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน

ขั้นการปฏิบัติ (Action: A) ผู้วิจัยได้มีการนำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข ที่สร้างขึ้นไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ไปตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น แต่เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ทางโรงเรียนมีมติให้โรงเรียนเปิดเรียนได้ตามปกติ โดยจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ควบคู่กับการเรียนในห้องเรียนปกติ โดยให้นักเรียนตัดสินใจเลือกเรียนตามความเหมาะสมของตนเอง ผู้วิจัยจึงใช้ google meet ประกอบในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่เลือกเรียนแบบออนไลน์ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนปกติ

ขั้นการสังเกต (Observe: O) ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น โดยสังเกตจากพฤติกรรมนักเรียน การตอบคำถามระหว่างเรียน

ขั้นการสะท้อนผล (Reflect: R) ผู้วิจัยได้ร่วมสะท้อนผลที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ด้วยการใช้กิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไขที่สร้างขึ้น โดยผู้วิจัยนำบันทึกการสะท้อนหลังสอนของผู้วิจัย มาสะท้อนกับครูพี่เลี้ยงและเพื่อนนิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู พบว่ากิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข สามารถทำให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล และนำมาเรียบเรียงใหม่พร้อมทั้งระบุเหตุผลได้มากขึ้น เนื่องจากนักเรียนมีการวิเคราะห์และสรุปข้อมูลที่จำเป็นต่อการตอบคำถามได้ ระหว่างทำกิจกรรม นักเรียนจะเกิดข้อสงสัยและมีการถามผู้วิจัยมากขึ้น ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบประเด็นต่างๆ ในเนื้อหาที่นักเรียนยังสับสนอยู่และสามารถเพิ่มเติมข้อมูลให้นักเรียนได้ครบถ้วนมากขึ้น

สรุปผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัย 1) เพื่อศึกษาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข ที่ส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผู้วิจัยนำเสนอข้อค้นพบ ดังนี้

ผลการศึกษาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข

วงจรรอบที่ 1

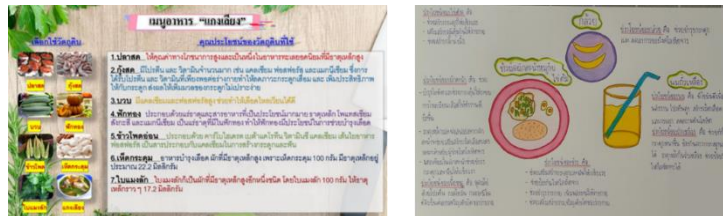
ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมสถานการณ์แบบมีเงื่อนไขในวงจรรอบที่ 1 ซึ่งในวงจรนี้ผู้วิจัยจัดการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ผ่าน google meet ผู้วิจัยให้นักเรียนตอบคำถามในสมุดหรือกระดาษ A4 โดยเขียนหรือพิมพ์ก็ได้ตามความสะดวกของนักเรียน โดยให้นักเรียนออกแบบเมนูอาหาร พร้อมระบุวัตถุดิบที่ใช้ประกอบและแนบภาพอาหารประกอบ ผู้วิจัยได้ตั้งสถานการณ์แบบมีเงื่อนไขว่า

“นิตหน้อยเป็นโรคโลหิตจางและต้องการเพิ่มความแข็งแรงให้กระดูกและฟัน ควรกินอะไรดี”



โดยผู้วิจัยให้นักเรียนทำการบ้าน เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์คำตอบจากชิ้นงานของนักเรียน โดยลักษณะของคำตอบในชิ้นงานของนักเรียน ประกอบไปด้วย

1. ชิ้นงานของนักเรียน มีการอธิบายเหตุผลประกอบการเลือกวัตถุดิบได้สอดคล้องกับความรู้ที่เรียนมาและเรียบเรียงคำตอบเป็นของตนเอง จำนวน 3 คน



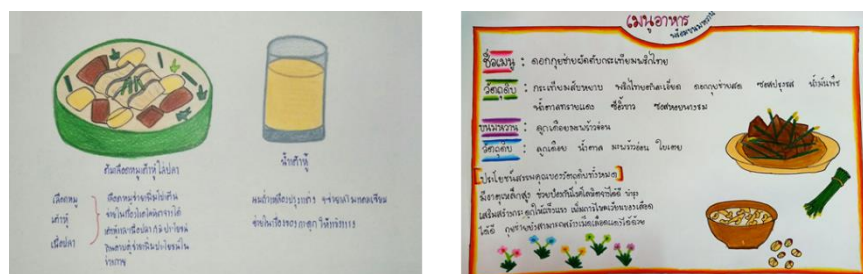
ภาพที่ 2 ชิ้นงานของนักเรียน มีการอธิบายเหตุผลประกอบการเลือกวัตถุดิบได้สอดคล้องกับความรู้ที่เรียนมาและเรียบเรียงคำตอบเป็นของตนเอง

2. ชิ้นงานของนักเรียน มีการอธิบายเหตุผลประกอบในการเลือกวัตถุดิบได้สอดคล้องกับเรื่องที่เรียนมา โดยมีการคัดลอกข้อความจากอินเทอร์เน็ตมาตอบ จำนวน 13 คน



ภาพที่ 3 ชิ้นงานของนักเรียน มีการอธิบายเหตุผลประกอบการเลือกวัตถุดิบได้สอดคล้องโดยมีการคัดลอกข้อความจากอินเทอร์เน็ตมาตอบ

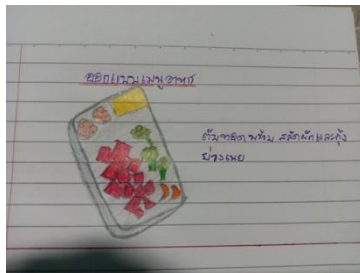
3. ชิ้นงานของนักเรียน มีการให้เหตุผลประกอบการอธิบายในการเลือกวัตถุดิบ แต่อธิบายไม่ครบทุกเงื่อนไขของสถานการณ์จำนวน 11 คน



ภาพที่ 4 ชิ้นงานของนักเรียน มีการให้เหตุผลประกอบการอธิบายการเลือกวัตถุดิบ แต่อธิบายไม่ครบทุกเงื่อนไขของสถานการณ์



4. ชิ้นงานของนักเรียน ไม่มีการให้เหตุผลประกอบการอธิบาย จำนวน 7 คน



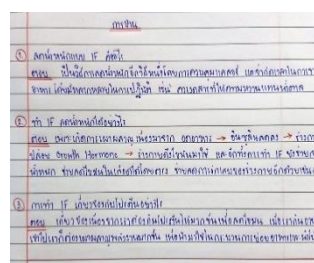
ภาพที่ 5 ชิ้นงานของนักเรียน ไม่มีการให้เหตุผลประกอบการอธิบาย

จากผลการทดลองในวงจรรอบที่ 1 พบว่า คำตอบที่แสดงให้เห็นถึงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ ในข้อที่ 1 ซึ่งนักเรียนสามารถอธิบายและให้เหตุผลในการตอบคำถามได้ โดยนักเรียนสามารถสรุปความรู้จากการไปสืบค้นข้อมูลและสรุปเป็นภาษาที่เรียบเรียงด้วยตนเองได้อย่างถูกต้องสอดคล้องกับเรื่องที่เรียนมา โดยมีจำนวนนักเรียน 3 คน ที่ตอบคำถามได้ตามข้อที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 8.82 และพบว่า นักเรียนจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 38.23 ที่คัดลอกข้อความจากอินเทอร์เน็ตมาตอบคำถาม อาจเกิดมาจากสถานการณ์ที่ผู้วิจัยยกมา อาจจะค้นหาคำตอบได้ง่าย

วงจรรอบที่ 2

หลังจากผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขแนวทางการจัดการเรียนรู้จากวงจรรอบที่ 1 ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข ในวงจรนี้ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ โดยผู้วิจัยให้นักเรียนตอบคำถามลงในสมุด โดยมีคำถามทั้งหมด 3 ข้อ เกี่ยวกับการทำ IF 1) IF คืออะไร 2) IF ช่วยลดน้ำหนักได้อย่างไรและ 3) IF เกี่ยวข้องกับโปรตีนอย่างไร โดยในวงจรรอบนี้ผู้วิจัยได้ตั้งเงื่อนไขในการตอบคำถามของนักเรียนให้ตอบคำถามทั้ง 3 ข้อ แค่ 8 บรรทัด ซึ่งคำถามที่ผู้วิจัยยกมาเป็นประเด็นที่ไม่ได้พูดถึงในคาบเรียนแต่มีความเกี่ยวข้องกับบทเรียน โดยคำถามข้อที่ 1) 2) เพื่อให้ให้นักเรียนได้ไปสืบค้นข้อมูลและสรุปความรู้ด้วยตนเอง ส่วนในข้อที่ 3) เพื่อให้สามารถระบุเหตุผลในการอธิบายคำตอบได้ โดยการเรียบเรียงคำตอบเป็นของตนเอง โดยให้นักเรียนทำกิจกรรมเป็นการบ้าน เมื่อผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบคำถามของนักเรียน โดยลักษณะของคำตอบของนักเรียน ประกอบไปด้วย

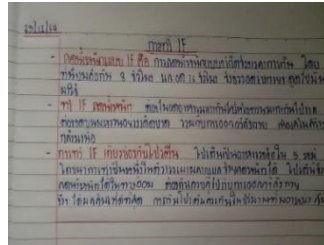
1. คำตอบของนักเรียนมีการอธิบายได้ถูกต้อง สอดคล้องกับความรู้ที่เรียนมาและเรียบเรียงคำตอบเป็นของตนเองและปฏิบัติตามเงื่อนไข และมีการยกตัวอย่างประกอบ จำนวน 2 คน



ภาพที่ 6 คำตอบของนักเรียนมีการอธิบายได้ถูกต้อง สอดคล้องกับความรู้ที่เรียนมาและเรียบเรียงคำตอบเป็นของตนเองและปฏิบัติตามเงื่อนไข และมีการยกตัวอย่างประกอบ

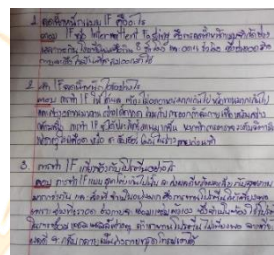


2. คำตอบของนักเรียนมีการอธิบายได้ถูกต้อง สอดคล้องกับความรู้ที่เรียนมาและเรียบเรียงคำตอบเป็นของตนเองและปฏิบัติตามเงื่อนไข จำนวน 11 คน



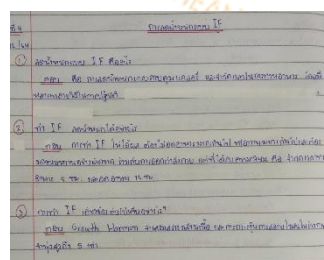
ภาพที่ 7 คำตอบของนักเรียนมีการอธิบายได้ถูกต้อง สอดคล้องกับความรู้ที่เรียนมาและเรียบเรียงคำตอบเป็นของตนเองและปฏิบัติตามเงื่อนไข

3. คำตอบของนักเรียนมีการอธิบายได้ถูกต้อง สอดคล้องกับความรู้ที่เรียนมา แต่มีการคัดลอกข้อความจากอินเทอร์เน็ตมาตอบ และปฏิบัติตามเงื่อนไข จำนวน 14 คน



ภาพที่ 8 คำตอบของนักเรียนมีการอธิบายได้ถูกต้อง สอดคล้องกับความรู้ที่เรียนมา แต่มีการคัดลอกข้อความจากอินเทอร์เน็ตมาตอบ และปฏิบัติตามเงื่อนไข

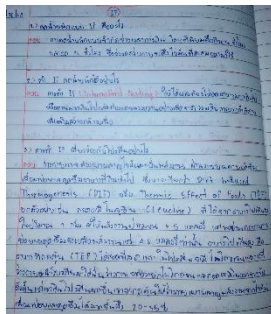
4. คำตอบของนักเรียนมีการให้เหตุผลประกอบการอธิบายได้ถูกต้องในข้อที่ 1 และ 2 แต่ข้อที่ 3 ไม่ถูกต้อง และมีการคัดลอกข้อความจากอินเทอร์เน็ตมาตอบ และปฏิบัติตามเงื่อนไข จำนวน 6 คน



ภาพที่ 9 คำตอบของนักเรียนมีการให้เหตุผลประกอบการอธิบายได้ถูกต้องในข้อที่ 1 และ 2 แต่ข้อที่ 3 ไม่ถูกต้อง และมีการคัดลอกข้อความจากอินเทอร์เน็ตมาตอบ



5. คำตอบของนักเรียนมีการให้เหตุผลประกอบการอธิบายได้ถูกต้องในข้อที่ 1 และ 2 แต่ข้อที่ 3 ไม่ถูกต้อง และไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไข จำนวน 1 คน



ภาพที่ 10 คำตอบของนักเรียนมีการให้เหตุผลประกอบการอธิบายได้ถูกต้องในข้อที่ 1 และ 2 แต่ข้อที่ 3 ไม่ถูกต้อง และไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไข

จากผลการทดลองในวงจรรอบที่ 2 พบว่า คำตอบที่แสดงให้เห็นถึงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ ในข้อที่ 1 และ 2 ซึ่งนักเรียนสามารถอธิบายและให้เหตุผลในการตอบคำถามได้ โดยนักเรียนสามารถสรุปความรู้จากการสืบค้นข้อมูลและสรุปเป็นภาษาที่เรียงเรียงด้วยตนเองได้อย่างถูกต้องสอดคล้องกับเรื่องที่เรียนมา โดยมีจำนวนนักเรียน 13 คน ที่ตอบคำถามได้ตามข้อที่ 1 และ 2 คิดเป็นร้อยละ 38.23 แต่ในวงจรรอบที่ 2 ผู้วิจัยยังพบว่า มีนักเรียนที่คัดลอกข้อความในอินเทอร์เน็ตมาตอบ โดยไม่มีการวิเคราะห์และเรียบเรียงใหม่ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 58.82 อาจเป็นเพราะสถานการณ์ที่ยกมา นักเรียนสามารถค้นหาได้ง่ายแต่ไม่สามารถนำมาตอบคำถามของผู้วิจัยได้โดยตรง นักเรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ ทำให้เลือกที่จะคัดลอกข้อมูลที่ค้นพบมาตอบ

วงจรรอบที่ 3

หลังจากผู้วิจัยได้ปรับแก้แนวทางการจัดการเรียนรู้ในวงจรรอบที่ 2 ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมสถานการณ์แบบมีเงื่อนไขในวงจรรอบที่ 3 ต่อ โดยผู้วิจัยได้ยกสถานการณ์ทั้งหมด 3 สถานการณ์ให้นักเรียนตอบคนละ 1 สถานการณ์ดังนี้

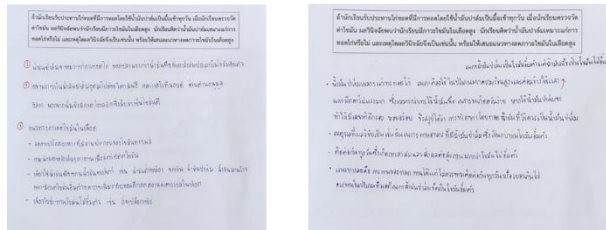
สถานการณ์ที่ 1 “ถ้านักเรียนรับประทานโรตีสีที่มีการทอดโดยใช้มาร์การีน นักเรียนคิดว่ามีมาร์การีนเหมาะแก่การทอดโรตีสีหรือไม่ จงอธิบายอย่างละเอียด ถ้าไม่เหมาะให้แนะนำวิธีที่เหมาะสมประกอบ”

สถานการณ์ที่ 2 “ถ้านักเรียนรับประทานไก่ทอดที่มีการทอดโดยใช้น้ำมันปาล์มเป็นมือเข้าทุกวัน เมื่อนักเรียนตรวจวัดค่าไขมัน ผลวินิจฉัยพบว่า นักเรียนมีภาวะไขมันในเลือดสูง นักเรียนคิดว่าน้ำมันปาล์มเหมาะแก่การทอดไก่หรือไม่ และเหตุใดผลวินิจฉัยจึงเป็นเช่นนั้น พร้อมเสนอแนวทางลดภาวะไขมันในเลือดสูง”

สถานการณ์ที่ 3 “ถ้านักเรียนรับประทานขนมปังทาเนย เป็นอาหารว่างทุกวัน นักเรียนคิดว่าการรับประทานขนมปังทาเนย มีความเสี่ยงต่อการเพิ่มไตรกลีเซอไรด์ในกระแสเลือดหรือไม่เพราะเหตุใด”

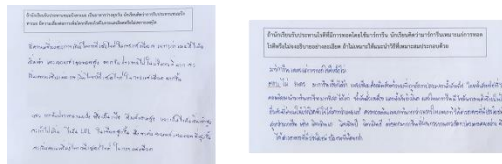
ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่นักเรียนไม่สามารถสืบค้นจากแหล่งข้อมูลได้โดยตรง นักเรียนต้องใช้ความคิดในการวิเคราะห์ และสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยนักเรียนต้องใช้คำสืบค้นที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์ของตนเอง เพื่อใช้ในการระบุเหตุผลในการอธิบายคำตอบ และในวงจรรอบนี้ผู้วิจัยให้นักเรียนเรียนทำกิจกรรมในชั้นขยายความรู้ ของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น เนื่องจากวงจรรอบที่ 3 ผู้วิจัยได้จัดการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบห้องเรียนปกติ เมื่อผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบคำถามของนักเรียนในใบกิจกรรมที่ผู้วิจัยแจกให้ประกอบไปด้วย

1. นักเรียนอธิบายและให้เหตุผลได้ถูกต้องสอดคล้องกับความรู้ที่เรียนมา โดยสามารถอธิบายเป็นภาษาของตนเองได้ และระบุแหล่งสืบค้นข้อมูลประกอบการตอบคำถามอย่างน้อย 3 แหล่ง จำนวน 6 คน



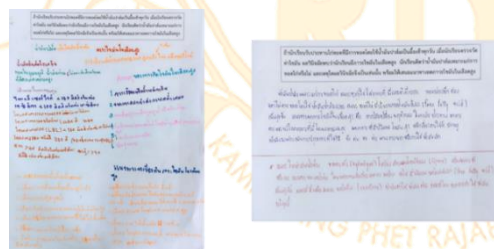
ภาพที่ 11 การอธิบายและให้เหตุผลได้ถูกต้องสอดคล้องกับความรู้ที่เรียนมา โดยสามารถอธิบายเป็นภาษาของตนเองได้ และระบุแหล่งสืบค้นข้อมูลประกอบการตอบคำถามอย่างน้อย 3 แหล่ง

2. นักเรียนอธิบายและให้เหตุผลได้ถูกต้องสอดคล้องกับความรู้ที่เรียนมา โดยสามารถอธิบายเป็นภาษาของตนเองได้ และระบุแหล่งสืบค้นข้อมูลประกอบการตอบคำถามน้อยกว่า 3 แหล่ง จำนวน 15 คน



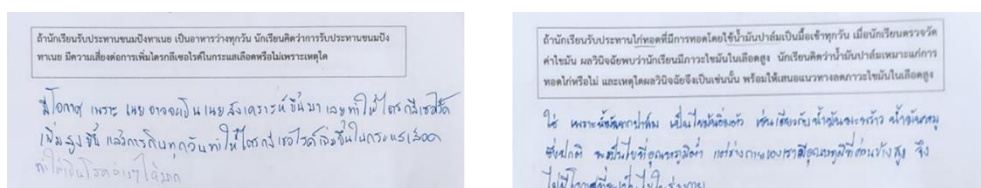
ภาพที่ 12 อธิบายและให้เหตุผลได้ถูกต้องสอดคล้องกับความรู้ที่เรียนมา โดยสามารถอธิบายเป็นภาษาของตนเองได้ และระบุแหล่งสืบค้นข้อมูลประกอบการตอบคำถามน้อยกว่า 3 แหล่ง

3. นักเรียนอธิบายและให้เหตุผลได้ถูกต้องสอดคล้องกับความรู้ที่เรียนมา โดยยังมีข้อความบางส่วนที่คัดลอกมาจากแหล่งข้อมูลที่สืบค้น และระบุแหล่งสืบค้นข้อมูลประกอบการตอบคำถามน้อยกว่า 3 แหล่ง จำนวน 8 คน



ภาพที่ 13 การอธิบายและให้เหตุผลได้ถูกต้องสอดคล้องกับความรู้ที่เรียนมา โดยยังมีข้อความบางส่วนที่คัดลอกมาจากแหล่งข้อมูลที่สืบค้น และระบุแหล่งสืบค้นข้อมูลประกอบการตอบคำถามน้อยกว่า 3 แหล่ง

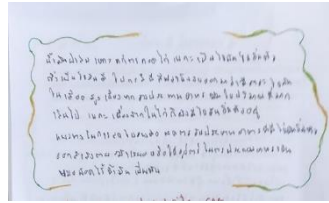
4. นักเรียนอธิบายและให้เหตุผลได้ถูกต้องแต่ยังตอบไม่สมบูรณ์ทุกคำถาม และระบุแหล่งสืบค้นข้อมูลประกอบการตอบคำถามน้อยกว่า 3 แหล่ง จำนวน 4 คน



ภาพที่ 14 การอธิบายและให้เหตุผลได้ถูกต้องแต่ยังตอบไม่สมบูรณ์ทุกคำถาม และระบุแหล่งสืบค้นข้อมูลประกอบการตอบคำถามน้อยกว่า 3 แหล่ง



5. นักเรียนอธิบายและให้เหตุผลได้ไม่ถูกต้อง และระบุแหล่งสืบค้นข้อมูลประกอบการตอบคำถามน้อยกว่า 3 แหล่ง จำนวน 1 คน

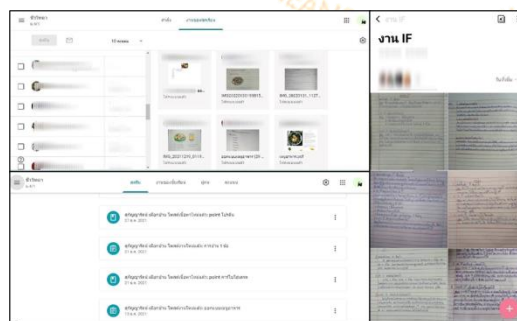


ภาพที่ 15 การอธิบายและให้เหตุผลได้ไม่ถูกต้อง และระบุแหล่งสืบค้นข้อมูลประกอบการตอบคำถามน้อยกว่า 3 แหล่ง

จากผลการทดลองในวงจรรอบที่ 3 พบว่า สิ่ง que แสดงให้เห็นทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ คือ ข้อที่ 1 และ 2 โดยนักเรียนตอบคำถามจากสถานการณ์ โดยมีการอธิบายและให้เหตุผลเป็นภาษาของตนเอง ซึ่งการที่นักเรียนจะสามารถอธิบายเป็นภาษาของตนเองได้นั้น นักเรียนต้องผ่านการสรุปความ การคิดวิเคราะห์ข้อมูลจากความรู้ที่เรียนมาและข้อมูลที่สืบค้นมาประกอบกัน อีกทั้งนักเรียนสามารถตัดสินใจเลือกสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ โดยเลือกสืบค้นจากแหล่งข้อมูลในอินเทอร์เน็ตมากกว่า 1 เว็บไซต์ โดยนักเรียนสืบค้นจากแหล่งข้อมูลในอินเทอร์เน็ตที่หลากหลายมากกว่าวิกิพีเดีย หรือเพียงจากแหล่งข้อมูลแรกที่ปรากฏหลังใส่คำค้นหาในกูเกิล พบว่า มีนักเรียนจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 61.76 ที่แสดงให้เห็นทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ ตามข้อที่ 1 และ 2 และในวงจรรอบที่ 3 ยังพบว่านักเรียนคัดลอกข้อความจากอินเทอร์เน็ตมาแค่บางส่วนและมีจำนวนลดลงจากวงจรรอบที่ 2

ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ จึงได้พัฒนากิจกรรมที่จะส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณโดยใช้กิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข แต่เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ทำให้ผู้วิจัยต้องจัดการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบออนไลน์และแบบห้องเรียนปกติควบคู่รูปแบบออนไลน์ โดยผู้วิจัยจะใช้ google classroom และกลุ่มไลน์เป็นพื้นที่ในการสื่อสารและมอบหมายงาน



ภาพที่ 16 การมอบหมายงานใน Google classroom และกลุ่มไลน์

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยมีประเด็นในการอภิปรายผล ดังนี้

ผลการศึกษาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข



การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข สามารถพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้ โดยเมื่อนักเรียนทำกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข จะแสดงให้เห็นถึงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน ในวงจรรอบที่ 1 2 และ 3 เพิ่มขึ้นตามลำดับ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข ทำให้นักเรียนสามารถฝึกการศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยนักเรียนต้องวิเคราะห์สถานการณ์แบบมีเงื่อนไข ว่ามีความเกี่ยวข้องกับคำถามในสถานการณ์ที่นักเรียนต้องอธิบายและให้เหตุผลอย่างไร และนักเรียนต้องสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลใดบ้างที่มีความน่าเชื่อถือ โดยนักเรียนต้องสืบค้นข้อมูลจากหลายแหล่งและต้องพิจารณาเลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ได้ถูกต้อง เพื่อจะทำให้นักเรียนสามารถเขียนอธิบายและให้เหตุผลประกอบได้ถูกต้อง ซึ่งนักเรียนต้องอาศัยการสรุปความจากข้อมูลที่สืบค้น จากนั้นนำมาวิเคราะห์ให้สอดคล้องกับความรู้ที่เรียน โดยเขียนอธิบายเป็นภาษาที่นักเรียนเรียบเรียงเองได้ ทำให้นักเรียนเกิดทักษะ และมีความรู้ (ดำรงศักดิ์ สุดเสน่ห์, 2562) เนื่องจากสถานการณ์โรคโควิด-19 กำลังระบาดอยู่ในขณะที่ผู้วิจัยฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูอยู่ ทำให้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดการจัดการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบออนไลน์และแบบห้องเรียนตามปกติควบคู่รูปแบบออนไลน์ ทำให้ในวงจรรอบที่ 1 และ 2 ผู้วิจัยจัดการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ทำให้ผู้วิจัยออกแบบการจัดการเรียนรู้ได้ไม่ครอบคลุม เนื่องจากความพร้อมของทั้งตัวผู้วิจัยเองและนักเรียน และจากการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ผู้วิจัยไม่สามารถสังเกตพฤติกรรมขณะเรียนของนักเรียนได้ทุกคน เนื่องจากนักเรียนปิดกล้องขณะเรียนออนไลน์ ผู้วิจัยจึงสังเกตความเข้าใจของนักเรียนผ่านการตอบคำถามขณะจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้กิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข โดยให้นักเรียนไปทำเป็นการบ้าน และนำคำตอบของนักเรียนมาวิเคราะห์และในวงจรรอบที่ 3 ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้ในรูปแบบห้องเรียนตามปกติควบคู่กับรูปแบบออนไลน์ เนื่องจากมีนักเรียนบางคนประสงค์ที่จะไม่มาโรงเรียน ทำให้ผู้วิจัยสามารถให้นักเรียนทำกิจกรรมในคาบเรียน ในขั้นที่ 4 ขยายความรู้ของการจัดการเรียนแบบสืบเสาะ (5E) ในระหว่างทำกิจกรรมผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำกิจกรรมพบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ถึงแม้บางคนจะบอกว่ายากก็ตาม แต่นักเรียนพยายามที่จะสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลและนั่งทำกิจกรรมด้วยตนเอง เนื่องจากนักเรียนที่นั่งโต๊ะใกล้กันจะได้รับสถานการณ์แบบมีเงื่อนไขที่แตกต่างกัน นักเรียนต้องใช้ความคิดในการวิเคราะห์ว่าต้องสืบค้นข้อมูลอย่างไร ได้ข้อมูลมาแล้วต้องสรุปความเพื่อให้สามารถอธิบายและให้เหตุผลคำตอบได้ โดยการเขียนเรียบเรียงเป็นของตนเอง

ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) ร่วมกับกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ส่งเสริมให้ผู้วิจัยเกิดการเปลี่ยนแปลงตนเองในทางที่ดีขึ้น โดยการเขียนบันทึกการสะท้อนหลังสอน การสะท้อนคิดร่วมกับครูพี่เลี้ยงและเพื่อนนิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ทำให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจในกระบวนการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนมากขึ้น การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนมีเป้าหมายเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงของชั้นเรียน รวมทั้งสร้างการเปลี่ยนแปลงในตัวครูด้วย (วิจารณ์ พานิช, 2562, หน้า 27) เพื่อนำสู่การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนได้อย่างดี ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอน ซึ่งการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการคิดอย่างมีวิจารณญาณนั้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้การคิดอย่างมีวิจารณญาณกับวิธีการสอนได้หลากหลายขึ้นอยู่กับการเลือกใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์นักเรียนต้องฝึกฝนทักษะด้วยตนเอง (สิริณัฐมารศรี, 2562) จึงได้พัฒนากิจกรรมที่จะสามารถส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้กิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข ซึ่งเป็นไปตามกระบวนการสืบเสาะ (5E) ที่ให้ความสำคัญกับนักเรียน มีการฝึกให้นักเรียนได้รู้จักค้นคว้าหาความรู้โดยใช้กระบวนการคิดหาเหตุผล ทำให้นักเรียนมีความรู้ ทักษะและสมรรถนะที่เกิดกับนักเรียน (จรรยา โทะนานบุตร, 2560) ถือเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัยให้มีความหลากหลาย ได้รู้จักวางแผนการจัดการเรียนรู้ได้รอบคอบ แต่เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ทำให้ผู้วิจัยต้องจัดการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบออนไลน์และแบบห้องเรียนปกติควบคู่รูปแบบออนไลน์ ถือเป็นการฝึกแก้ไขปัญหาต่างๆในระหว่างจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัยด้วย



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

การให้นักเรียนทำกิจกรรมการคิดผ่านสถานการณ์แบบมีเงื่อนไข ควรจัดให้อยู่ในชั้นการอธิบายและ
ลงข้อสรุป ของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E)

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาปัจจัยระหว่างการเรียนรู้แบบออนไลน์และการเรียนแบบห้องเรียนปกติควบคู่กับแบบ
ออนไลน์เพิ่มเติม หรือควรปฏิบัติวงจรในขณะที่จัดการเรียนรู้ในรูปแบบเดียวกัน

เอกสารอ้างอิง

- จรรยา โทะนาบุตร. (2560). รูปแบบการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E ในศตวรรษที่ 21. [Online]. Available: <https://www.kroobannok.com/83399> [2564, พฤศจิกายน 30].
- จินตนา ศิริธัญญลักษณ์. (2561). การออกแบบระบบการจัดการเรียนรู้. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชนาพร แสนสมบัติ. (2559). การสอนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อการดำรงชีพในศตวรรษที่ 21. วารสาร
วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง. [Online], 5, (2). Available: <https://so04.tcithaijo.org/index.php/NBJ/article/view/253073> [2564, ธันวาคม 15].
- ดำรงศักดิ์ สุดแสนห. (2562). กระบวนการสร้างเสริมศักยภาพการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนในศตวรรษที่
21 ตามธรรมชาติวิชาวิทยาศาสตร์. [Online]. Available: <http://www.ska2.go.th/reis/?name=research&file=readresearch&id=163> [2564, พฤศจิกายน 30].
- บุญยาพร ยอดรัตน์. (2563). การพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณผ่านการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ เรื่อง
ความหลากหลายทางชีวภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. [Online]. Available: https://mis.sci.tsu.ac.th/sciservice/WebSci/pdf_aca/2021-06-02_133705.pdf 163 [2564, พฤศจิกายน 30].
- วิจารณ์ พานิช. (2562). วิจัยชั้นเรียนเปลี่ยนครู. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- สภาการศึกษา, สำนักงานเลขาธิการ. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- สิริธัญญา มารศรี. (2562). การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในศตวรรษที่ 21. วารสาร มจร นครน่าน
ปริทรรศน์. [Online], 3, (2). Available: <http://www.ojs.mcu.ac.th/index.php/mcu-nan/article/viewFile/4503/3282> [2564, ตุลาคม 17].



สีย้อมธรรมชาติจากส่วนประกอบของกล้วยไข่:

วิสาหกิจชุมชนแปลงใหญ่กล้วยไข่ ตำบลท่าพุทรา อำเภอคลองขลุง จังหวัดกำแพงเพชร

Natural Dyeing from the Color of the Components of Kluay Khai:

The Plaeng Yai Kluay Khai Community Enterprise Tha Phutsa,

Khlong Khlung, Kamphaeng Phet

ทัตพงศ์ จรรย์วัฒน์¹ กรรจนตร ขุนทอง¹ ไพรยา สืบปันอู๊ด¹ และมณฑา หมีไพรพฤกษ์²

Thatphong Chariyapiwat¹ Kanchanet Khunthong¹ Praiya Suebpanaud¹ and
Montha Meepripruk²

¹นักศึกษา สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการย้อมผ้าจากสีของส่วนประกอบต่าง ๆ ของกล้วยไข่ ศึกษาสารช่วยย้อมได้แก่ สารส้ม และน้ำสนิม และศึกษาความคงทนของสี นำผ้าที่ผ่านการย้อมสีจากส่วนประกอบต่าง ๆ ของกล้วยไข่มาทดสอบความคงทนด้วยการตากแดด การซัก และการแช่ในผงซักฟอก นำผ้าที่ผ่านการทดสอบมาวิเคราะห์ค่าเฉดสีด้วยเครื่อง Hunter lab color meter แปลงเป็นแถบสี โดยใช้โปรแกรม Nix pro color sensor ผลการวิจัยพบว่าผ้าที่ไม่ได้ใช้สารช่วยย้อมมีค่าเฉดสีดังนี้ ผลการศึกษาคุณสมบัติสารช่วยย้อมทั้ง 2 ชนิด พบว่าสารส้มทำให้ผ้ามีความสว่างเห็นได้จากค่าความสว่างที่เพิ่มขึ้นของใบตองสดจาก 62.78 เป็น 67.27 และผ้าที่ย้อมโดยใช้สารช่วยย้อมน้ำสนิมนั้นทำให้ผ้ามีสีที่เข้มเห็นได้จากสีของใบตองสดจาก 62.78 ลดลงเป็น 59.98 และค่าเฉดสีที่ได้จากใบตองแห้งมีเฉดสีน้ำตาลอ่อน ใบตองสดมีเฉดสีเหลือง กาบปลีกล้วยไข่มีเฉดสีม่วง เปลือกกล้วยสุกและเปลือกกล้วยดิบนั้นไม่มีสี ผลของความคงทนพบว่าผ้าที่ใช้สารช่วยย้อมน้ำสนิมมีความคงทนสูงสุดเห็นได้จากค่าความสว่างของผ้าที่ย้อมจากใบตองสดยังไม่ผ่านการทดสอบมีค่าL*(ความสว่าง) จาก 59.98 หลังจากการทดสอบมีค่าความสว่างเพิ่มขึ้นเป็น 61.68 รองลงมาคือผ้าที่ไม่ได้ใช้สารที่ช่วยย้อมจากใบตองสดมีค่าL*(ความสว่าง) จาก 62.78 หลังจากการทดสอบมีค่าความสว่างเพิ่มขึ้นเป็น 67.20 และผ้าที่ใช้สารช่วยย้อมสารส้มที่ย้อมจากใบตองสดมีค่าL*(ความสว่าง) จาก 67.27 หลังจากการทดสอบมีค่าความสว่างลดลงเป็น 56.26 จึงทำให้เห็นว่าสารส้มใช้เป็นสารช่วยย้อมที่ทำให้สีของผ้ามีความสว่าง แต่มีความคงทนของสีต่อแสงน้อยกว่าน้ำสนิม ส่วนสารช่วยย้อมน้ำสนิมนั้นจะทำให้สีของผ้ามีโทนเข้มและมีความคงทนมากสารช่วยย้อมสารส้ม

คำสำคัญ: สารช่วยย้อม/สีจากส่วนต่าง ๆ ของกล้วย/ความคงทนของสี

Abstract

The objectives of this research were to study the dyeing of fabrics from the colors of various components of Kluay Khai, to study the dyeing aids such as alum and rust water, and to study the color fastness. Fabrics that have been dyed from various components of Kluay Khai were tested for durability by sun drying, washing and soaking in detergent. Take the tested fabric to analyze the shade values with the Hunter lab color meter and convert it to color bands Using Nix pro color sensor program. The results showed that the fabrics that did not use dyeing agents had the following color shades: The results of the study on the properties of both dyeing agents showed that alum brightened the fabrics as seen from the increase in brightness of fresh banana leaves from 62.78 to 67.27. The darker color can be seen from the color of fresh banana leaves from 62.78 to 59.98 and the color hue of dried banana leaves has a light brown shade. Fresh banana



leaves have a yellow tint. Banana leaves have a purple hue. Ripe and unripe banana peels are colorless. The results of the fastness showed that the fabric treated with rust water dyeing agent had the highest durability as evidenced by the brightness of the untested fabric dyed from fresh banana leaves with a value of L^* (brightness) of 59.98. The luminance value increased to 61.68, followed by the fabric without substance dyed from fresh banana leaves had the L^* (brightness) value from 62.78 after the test, the brightness was increased to 67.20. Alum dyed from fresh banana leaves had an L^* (brightness) value from 67.27. After the test, the brightness was reduced to 56.26. Thus, it was seen that alum was used as a dyestuff that brightens the fabric's color. But has less color fastness to light than rust water As for the rust dyeing agent, it makes the color of the fabric have a darker tone and is very durable.

Keywords: drying agent/different color of banana/color fastness

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันวิธีการย้อมสีผ้ามีด้อมนั้นจะใช้สีสังเคราะห์ในการย้อมเพราะมีความสะดวกต่อการใช้งานและมีสีที่สดุดตา แต่สีสังเคราะห์จากวิทยาศาสตร์บางประเภทก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้ผลิตและผู้บริโภค ซึ่งสีส่วนใหญ่ มักจะผสมสารเคมีเป็นปริมาณมากจึงส่งผลต่อระบบทางเดินหายใจ โรคผิวหนัง โรคเมะเร็ง ที่เกิดจากการสะสมของสารเคมี จนทำให้หันมาสนใจในการย้อมสีผ้าจากธรรมชาติซึ่งไม่ส่งผลอันตรายต่อผู้ผลิตและผู้บริโภค สีที่ใช้ในการย้อมเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติและเป็นความรู้ดั้งเดิมที่สืบทอดกันมา แหล่งวัตถุดิบที่ให้สีสามารถหาได้จาก ส่วน ใบ ลำต้น เปลือก ผล และรากของพืช นอกจากนี้การย้อมด้วยสีธรรมชาติเป็นการช่วยลดการใช้สารเคมีที่ และสีจากธรรมชาติมีคุณสมบัติพิเศษคือ ให้สีที่สวย เย็นตา และไม่ฉูดฉาด (กาญจนา วงศ์กระจ่าง และปณิธาน สุระยศ, 2560)

ผลิตภัณฑ์ผ้ามีด้อมที่ได้จากสีธรรมชาติเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์ในรูปแบบการย้อมและสีที่ได้จากธรรมชาติ จึงทำให้เป็นเอกลักษณ์ของผ้ามีด้อมแบบเรียบง่าย ผู้วิจัยจึงได้นำส่วนต่าง ๆ ของกล้วยไข่ในชุมชนวิสาหกิจแปลงใหญ่กล้วยไข่ ตำบลท่าพุทรา อำเภอลองขลุง จังหวัดกำแพงเพชร มาใช้ในการสกัดสีเพื่อที่จะนำไปย้อมสีผ้า เนื่องจากในชุมชนมีการเพาะปลูกกล้วยไข่จำนวนมาก กล้วยไข่เป็นพืชล้มลุกเมื่อเก็บผลผลิตแล้วต้นกล้วยจะถูกตัดทิ้งจึงทำให้ไม่เกิดประโยชน์หรือมูลค่าใด ๆ ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นว่าควรนำมาทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดโดยนำส่วนต่าง ๆ ของกล้วยไข่มาสกัดเป็นสีเพื่อนำไปย้อมสีผ้าและเพิ่มมูลค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์ที่เป็นผ้ามีด้อม และเป็นการลดปัญหาการแพ้สารเคมีที่สะสมจากสีสังเคราะห์ทางเคมี ผู้วิจัยจึงได้เริ่มตระหนักถึงภัยที่จะเกิดขึ้น และพยายามที่จะหาทางออกหรือทางเลือกที่ทำให้อยู่ได้อย่างปลอดภัย และวิธีการที่จะสามารถอยู่ได้อย่างปลอดภัยก็คือ การกลับเข้าสู่ระบบของธรรมชาติ ทั้งสิ่งทอรวมถึงขบวนการย้อม สีย้อมจากธรรมชาติได้ถูกละเลยไปและได้มีการใช้สารเคมีมานาน ในการกลับมาใช้สีธรรมชาติถึงแม้ว่าจะยังไม่ใช้ที่นิยม และความสวยงามที่แตกต่างไปจากสีสังเคราะห์ แต่การกลับมาใช้สีธรรมชาติเป็นการฟื้นฟูในหลายด้าน คือฟื้นฟูธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สีธรรมชาติจะได้มาจากวัสดุธรรมชาติใกล้ ๆ ตัว จากพืช สัตว์ เช่น ใบไม้ ดอกไม้ ผลไม้ เปลือกไม้ ในขบวนการย้อมสีธรรมชาติจึงไม่สร้างมลภาวะให้กับสิ่งแวดล้อม นอกจากจะไม่เป็นการทำลายสิ่งแวดล้อมแล้วการย้อมสีธรรมชาติจะเป็นการฟื้นฟูธรรมชาติ เพราะขบวนการย้อมสีจากธรรมชาติเป็นกระบวนการที่พึ่งพิงกับวัสดุธรรมชาติ เป็นการใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ และการย้อมสีจากธรรมชาติไม่ใช่การใช้ประโยชน์เพียงอย่างเดียวยังเป็นการเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับธรรมชาติอีกด้วย เนื่องจากนำวัสดุจากธรรมชาติมาทำการย้อมสีกับสิ่งทอต่าง ๆ ทำให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ซึ่งอาจก่อให้เกิดประโยชน์อีกมากมายกับผู้ผลิต

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นทำการศึกษาการย้อมผ้าจากสีของส่วนประกอบต่าง ๆ ของกล้วยไข่ เนื่องจากยังไม่มี การวิจัยโดยใช้ส่วนประกอบจากกล้วยไข่มาทำการย้อมผ้า โดยมีการศึกษาคุณสมบัติของสารช่วยย้อม ความคงทนของสี ค่าเผดสีของผ้าที่ผ่านการย้อมจากส่วนต่าง ๆ ของกล้วยไข่ และใช้กระบวนการย้อมร้อนในการย้อมผ้ามีด้อมจากส่วนต่าง ๆ ของกล้วยไข่ ในชุมชนวิสาหกิจแปลงใหญ่กล้วยไข่ ตำบลท่าพุทรา อำเภอลองขลุง จังหวัดกำแพงเพชร



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการย้อมผ้าจากสีของส่วนประกอบต่าง ๆ ของต้นกล้วยไข่
2. เพื่อศึกษาสารช่วยย้อมสีได้แก่ สารส้ม และน้ำสนิม
3. เพื่อศึกษาความคงทนของสีที่ได้จากส่วนประกอบของกล้วยไข่ในการย้อมสีผ้า

ขอบเขตการวิจัย

ในการทำวิจัยครั้งนี้ส่วนประกอบของกล้วยไข่ที่นำมาใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ ใบตองสด ใบตองแห้ง กาบปลีกล้วยไข่ เปลือกกล้วยไข่สุกและเปลือกกล้วยไข่ดิบ มีขอบเขตดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากร
งานวิจัยนี้ศึกษาสีจากธรรมชาติจากส่วนประกอบของกล้วยไข่ จากกลุ่มวิสาหกิจแปลงใหญ่กล้วยไข่ ตำบลท่าพุทรา อำเภอลองชุลง จังหวัดกำแพงเพชร
2. ขอบเขตด้านเนื้อหา
 - 2.1 ศึกษาชนิดสี
 - 2.2 ศึกษาความคงทนของสี
 - 2.3 ศึกษาสารช่วยย้อมสี
3. ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
 - 3.1 ตัวแปรต้น ใบตองสด ใบตองแห้ง กาบของปลีกล้วยไข่ เปลือกกล้วยไข่ดิบ และเปลือกกล้วยไข่สุก
 - 3.2 ตัวแปรตาม สีที่ได้จากการสกัด
 - 3.3 ตัวแปรควบคุม กรรมวิธีในการสกัดและการย้อม

กรอบแนวคิดการวิจัย

การย้อมสีธรรมชาติจากส่วนประกอบต่าง ๆ ของกล้วยไข่

1. สีย้อมผ้าจากส่วนประกอบต่าง ๆ ของกล้วยไข่
2. ผ้าที่ผ่านการย้อมสีจากส่วนประกอบต่าง ๆ ของกล้วยไข่
3. ผ้าที่ผ่านการทดสอบความคงทนของสีย้อมจากส่วนประกอบต่าง ๆ ของกล้วยไข่

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินงานวิจัยแบ่งเป็นขั้นตอน มีรายละเอียดการดำเนินงานดังนี้

การเตรียมผ้าสำหรับย้อม

นำผ้าฝ้ายที่มีสีขาวขนาด 15*15 เซนติเมตร นำมาล้างด้วยน้ำสะอาดหรือต้มด้วยน้ำอุ่นเพื่อขจัดสิ่งสกปรกแล้วนำผ้ามาผึ่งให้แห้งก่อนนำไปย้อม

การเตรียมสารช่วยย้อม (ดัดแปลงจาก กชกร สกุลบริสุทธิ์, สุธีลักษณ์ ไกรสุวรรณ และขจีจรัส ภิรมย์ธรรมศิริ, 2559)

การเตรียมน้ำสารส้ม นำสารส้มมาชั่งปริมาณ 5 กรัม เติมน้ำสะอาดปริมาณ 50 มิลลิลิตร ผสมให้เป็นเนื้อเดียวกัน ทิ้งน้ำสารส้มให้ตกตะกอน นำส่วนที่ใสมาผสมกับสีย้อม อัตราการใช้สารช่วยย้อม: น้ำสารส้ม (1: 10 มิลลิลิตร)

การเตรียมน้ำเหล็ก โดยการนำเหล็กมาเผาไฟให้ร้อนจนเหล็กเป็นสีแดงแล้วนำมาใส่ในน้ำตามปริมาณที่ต้องการ แช่ทิ้งไว้เป็นเวลา 3-7 วัน นำน้ำส่วนที่ใสมาใช้ในการย้อมสีผ้าด้วยสีย้อม: น้ำสนิม (1:10 มิลลิลิตร)

การสกัดสีจากส่วนประกอบของกล้วยไข่

(ดัดแปลงจาก ประภากร สุคนธมณี, 2560)

นำส่วนประกอบของกล้วยไข่ได้แก่ ใบตองสด ใบตองแห้ง กาบของหวัปลีกล้วยไข่(ส่วนนอก) เปลือกกล้วยไข่สุกและเปลือกกล้วยไข่ดิบ ล้างและผึ่งให้แห้ง แล้วหั่นเป็นชิ้นเล็กๆ นำไปต้มกับน้ำสะอาดในอัตราส่วน 1: 1 ต้มที่อุณหภูมิ 95 – 100 องศาเซลเซียส 60 นาทีกรองนำน้ำสีใช้ในขั้นตอนการย้อมผ้า



การย้อมผ้า(ดัดแปลงจาก ผ่องศรี รอดโพธิ์ทอง, 2560)

นำน้ำสีต้มฟ่อน ผสมสารช่วยย้อมในอัตรา 1:10 มิลลิลิตร นำผ้าฝ้ายที่เตรียมไว้ขนาด 15*15 เซนติเมตร ลงไปย้อมในน้ำสีที่ผสมกับสารช่วยย้อม ต้มผ้าโดยใช้ฟ่อนเป็นเวลา 60 นาที นำผ้าที่ย้อมมาพักไว้เป็นเวลา 12 ชั่วโมง แล้วนำผ้าที่ย้อมล้างในน้ำ และตากให้แห้ง

การทดสอบค่าเฉลี่ยความคงทนของสีและการทดสอบความคงทนของสีมีรายละเอียดดังนี้

การวัดค่าเฉลี่ย

การเตรียมการวัดค่าเฉลี่ยดัดแปลงจากวิธี Hunter color System และการแปรค่าผลจาก Nix Pro Color Sensor โดยการ นำตัวอย่างผ้าที่ต้องการตรวจมาใส่เครื่อง Hunter lab color meter บันทึกผลค่าสี นำค่าสีที่ได้ $L^*a^*b^*$ เข้าโปรแกรมโดยโปรแกรม Nix Pro Color Sensor เพื่อทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผ้าย้อม ทำการวัดค่าเฉลี่ยตัวอย่างละ 3 ซ้ำ

การทดสอบความคงทนของสี (ดัดแปลงจาก ญภัทร ยศยิ่งยง, 2557)

นำผ้าฝ้ายย้อมสีจากส่วนประกอบของกล้วยไข่ ขนาด 7*15 เซนติเมตร นำตากแดดเป็นเวลา 48 ชั่วโมง สังเกตการเปลี่ยนแปลงของสี นำไปตรวจวัดค่าสีด้วยเครื่อง Hunter lab colorimeter แปลงเป็นแถบสี โดยใช้โปรแกรม Nix pro color sensor

การทดสอบความคงทนของสีต่อการซัก (ดัดแปลงจาก ญภัทร ยศยิ่งยง, 2557)

นำผ้าฝ้ายย้อมสีธรรมชาติ ขนาด 7*15 เซนติเมตร ซักเป็นเวลา 5 นาที สังเกตการเปลี่ยนแปลง นำผ้าที่ผ่านการซักแล้วไปตรวจวัดค่าสีด้วยเครื่อง Hunter lab color meter นำค่าสีที่ได้จากเครื่อง Hunter lab color meter แปลงเป็นแถบสี โดยใช้โปรแกรม Nix pro color sensor

การทดสอบความคงทนของสีต่อการแช่ผงซักฟอก (ดัดแปลงจาก วิจิตร เชาววันกลาง และพิมพ์ลภา ปาสาจะ, 2556)

นำผ้าฝ้ายย้อมสีธรรมชาติ ขนาด 7*15 เซนติเมตร แช่โดยใช้ผงซักฟอกเป็นเวลา 30 นาที สังเกตการเปลี่ยนแปลง นำผ้าที่ผ่านการแช่ด้วยผงซักฟอกไปล้างน้ำสะอาดแล้วนำมาตรวจวัดค่าสีที่เครื่อง Hunter lab color meter นำค่าสีที่ได้จากเครื่อง Hunter lab color meter นำค่าสีที่ได้จากเครื่อง Hunter lab color meter แปลงเป็นแถบสี โดยใช้โปรแกรม Nix pro color sensor

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาผ้าฝ้ายย้อมจากสีของส่วนประกอบของกล้วยไข่: แปลงใหญ่กล้วยไข่ ตำบลท่าพุทรา อำเภอลองของ จ.กำแพงเพชร เป็นการศึกษาการย้อมผ้าจากสีของส่วนประกอบต่าง ๆ ของต้นกล้วยไข่ศึกษาสารช่วยย้อมสี 2 ชนิด ได้แก่ สารส้ม (Aluminium Sulphate) และสารช่วยย้อมน้ำสนิม (Iron (II) Sulphate) และศึกษาความคงทนของสีที่ผ่านการทดสอบความคงทนของสีต่อแสง ความคงทนต่อการซัก และความคงทนต่อการแช่ในผงซักฟอก มีผลการวิจัยดังนี้

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยที่ได้จากส่วนประกอบของกล้วยไข่

ตัวอย่างสีที่นำมา ย้อมผ้า	ไม่ใช้สารช่วยย้อม			สารส้ม			น้ำสนิม		
	L^*	a^*	b^*	L^*	a^*	b^*	L^*	a^*	b^*
ใบตองแห้ง	81.89	1.77	6.71	66.30	2.28	12.06	76.80	2.83	6.98
ใบตองสด	62.78	4.00	16.80	67.27	0.44	21.14	59.98	4.22	19.42
กาบปลีกล้วยไข่ (ชั้นนอก)	64.49	4.79	3.42	62.91	4.39	-2.93	61.73	3.87	0.25
เปลือกกล้วยไข่สุก	87.56	0.77	2.87	88.54	0.89	3.15	85.53	0.92	2.54
เปลือกกล้วยไข่ดิบ	88.97	0.67	2.54	89.78	0.76	2.42	87.65	0.65	1.45

จากตารางที่ 1 พบว่าค่าเฉลี่ยของผ้าฝ้ายที่ผ่านการย้อมสีจากส่วนต่าง ๆ ของกล้วยไข่ที่ไม่ได้ใช้สารช่วยย้อมมีค่าเฉลี่ยของผ้าที่ผ่านการย้อมด้วยใบตองแห้งมีค่าเฉลี่ย $L^* = 81.89$, $a^* = 1.77$, $b^* = 6.71$ ค่าเฉลี่ยของผ้ามีสี



น้ำตาลอ่อน ผ้าที่ผ่านการย้อมด้วยไบตองสดมีค่าเฉลี่ย $L^* = 62.78$, $a^* = 4.00$, $b^* = 16.80$ ค่าเฉลี่ยของผ้ามีสีเหลือง ผ้าที่ผ่านการย้อมด้วยกาบปลีกกล้วยไข่มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $L^* = 64.49$, $a^* = 4.79$, $b^* = 3.42$ ค่าเฉลี่ยของผ้ามีสีม่วง ผ้าที่ผ่านการย้อมจากเปลือกกล้วยดิบและเปลือกกล้วยสุกมีค่าความสว่างสูง (L^*) อยู่ที่ 88.97 และ 87.56 ซึ่งมีค่า a^* ที่ต่ำอยู่ที่ 0.67 และ 0.77 และมีค่า b^* ที่ต่ำอยู่ที่ 2.54 และ 2.87 ค่าเฉลี่ยที่ได้บ่งบอกว่าผ้าที่ย้อมจากเปลือกกล้วยดิบและเปลือกกล้วยสุกไม่มีสีสอดคล้องกับงานวิจัยการย้อมสีไหมด้วยวัสดุธรรมชาติ(บุษราคัม ป้อมทอง, 2560)

ผ้าที่ย้อมด้วยไบตองแห้งใช้สารช่วยย้อมสารส้มมีค่าเฉลี่ย คือ $L^* = 66.30$ $a^* = 2.28$, $b^* = 12.06$ มีเฉดสีสีน้ำตาลที่เข้มกว่าผ้าที่ไม่ได้ใช้สารช่วยย้อม ผ้าที่ย้อมจากไบตองสดค่าเฉลี่ย $L^* = 67.27$, $a^* = 0.44$, $b^* = 21.14$ มีค่า b^* สูง มีสีเหลืองสว่าง ผ้าที่ย้อมจากกาบปลีกกล้วยไข่มีค่าเฉลี่ย $L^* = 62.91$, $a^* = 4.39$, $b^* = -2.93$ ผ้ามีค่า b^* ต่ำผ้ามีโทนสีน้ำเงินจึงทำให้ผ้าเป็นสีม่วง ผ้าที่ผ่านการย้อมจากเปลือกกล้วยดิบและเปลือกกล้วยสุกมีค่าความสว่างสูง (L^*) อยู่ที่ 88.54 และ 89.78 ซึ่งมีค่า a^* ที่ 0.76 และ 0.9 และมีค่า b^* ที่ต่ำอยู่ที่ 2.42 และ 3.15 ค่าเฉลี่ยที่ได้บ่งบอกว่าผ้าที่ย้อมจากเปลือกกล้วยดิบและเปลือกกล้วยสุกนั้นไม่มีสีซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยการศึกษาผลของวิธีการสกัดและชนิดมอร์แตนท์ต่อคุณภาพของสีย้อมและการศึกษาสารในสีย้อมดอกดาวเรือง (กาญจนา วงศ์กระจำ และปณิธาน สุระยศ, 2560)

ผ้าที่ผ่านการย้อมโดยใช้สารช่วยย้อมน้ำสนิม พบว่าผ้าที่ผ่านการย้อมด้วยไบตองแห้งมีค่า $L^* = 76.80$ $a^* = 2.83$, $b^* = 6.98$ บ่งบอกว่าค่าเฉลี่ยของผ้ามีสีน้ำตาลอ่อน ผ้าที่ผ่านการย้อมด้วยไบตองสดมีค่าเฉลี่ย $L^* = 59.98$, $a^* = 4.22$, $b^* = 19.42$ บ่งบอกว่าค่าเฉลี่ยของผ้าเป็นสีเหลืองหม่นหรือสีเหลืองออกน้ำตาล ผ้าที่ผ่านการย้อมจากกาบปลีกกล้วยไข่มีค่าเฉลี่ย $L^* = 61.73$, $a^* = 3.87$ $b^* = 0.25$ บ่งบอกว่าค่าเฉลี่ยของผ้าไม่มีสีม่วงที่ไม่สว่าง ผ้าที่ผ่านการย้อมจากเปลือกกล้วยดิบและเปลือกกล้วยสุกมีค่าความสว่างสูง (L^*) อยู่ที่ 87.65 และ 85.53 ซึ่งมีค่า a^* ที่ต่ำอยู่ที่ 0.65 และ 0.92 และมีค่า b^* ที่ต่ำอยู่ที่ 1.45 และ 2.54 ค่าเฉลี่ยที่ได้บ่งบอกว่าผ้าที่ย้อมจากเปลือกกล้วยดิบและเปลือกกล้วยสุกนั้นไม่มีสี ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของผ้า พบว่าผ้าที่ย้อมโดยใช้สารช่วยย้อมสารส้มนั้นทำให้เกิดความสว่าง เห็นได้จากผ้าที่ย้อมด้วยไบตองสดที่ไม่ได้ใช้สารช่วยย้อมมีค่าความสว่างเพิ่มขึ้นหลังจากใช้สารช่วยย้อมสารส้มที่มีค่า L^* เพิ่มขึ้นจาก 62.78 เป็น 67.27 และผ้าที่ผ่านการย้อมด้วยสารช่วยย้อมน้ำสนิมจะทำให้สีของผ้ามีความเข้มของสีเห็นได้จากผ้าที่ย้อมด้วยไบตองสดที่ไม่ได้ใช้สารช่วยย้อมหลังการย้อมด้วยสารช่วยย้อมน้ำสนิม พบว่าสีของผ้ามีความเข้มขึ้นเห็นได้จากค่า L^* ที่ลดลงจาก 62.78 เป็น 59.98 นั้นแสดงว่าผ้ามีโทนสีที่เข้มขึ้นซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยผลของสารช่วยย้อมที่มีต่อความคงทนของสีผ้าฝ้ายธรรมชาติสีน้ำตาล (กชกร สกุลบริสุทธิ์ และคณะ, 2559) ได้นำค่าจากตารางที่ 1 มาแปลงค่าเฉลี่ยด้วยโปรแกรม Nix pro color sensor มีผลดังตารางที่ 2

ตัวอย่างที่นำผ้ามาย้อม	ไม่ใช้สารช่วยย้อม	สารส้ม	น้ำสนิม
ไบตองแห้ง			
ไบตองสด			
กาบปลีกกล้วยไข่ (ชั้นนอก)			
เปลือกกล้วยไข่สุก	ไม่พบเฉดสี	ไม่พบเฉดสี	ไม่พบเฉดสี
เปลือกกล้วยไข่ดิบ	ไม่พบเฉดสี	ไม่พบเฉดสี	ไม่พบเฉดสี

จากตารางที่ 2 พบว่าค่าเฉลี่ยพบว่าผ้าที่ย้อมจากไบตองแห้งมีเฉดสีน้ำตาลอ่อน ไบตองสดมีเฉดสีเหลือง กาบปลีกกล้วยไข่มีเฉดสีม่วง เปลือกกล้วยไข่ดิบและเปลือกกล้วยไข่สุกไม่มีสี เมื่อนำสีที่ได้มาช่วยย้อมโดยใช้สารช่วยย้อม 2 ชนิด ได้แก่ สารส้ม และน้ำสนิม พบว่าสีที่ช่วยย้อมโดยใช้สารช่วยย้อมสารส้มมีโทนสีของ ไบตองแห้งมีสีน้ำตาล ไบตองสดเหลืองสว่าง กาบปลีกกล้วยไข่มีสีม่วง และสีที่ช่วยย้อมโดยใช้สนิมมีสีน้ำตาล ไบตองสดมีเหลืองเหลืองหม่น กาบปลีกกล้วยไข่มีสีม่วงอมเทา นำผ้าที่ผ่านการย้อมสีมาทดสอบความคงทนต่อแสง ต่อการซักด้วย



ผงซักฟอก และความคงทนต่อการแช่ในผงซักฟอก เมื่อผ่านการทดสอบนำผ้ามาตรวจวัดค่าสีด้วยเครื่อง Hunter lab color meter ได้ค่าดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์การทดสอบความคงทนของสีต่อการทดสอบ

ส่วนของกล้วยไข่		ก่อนทดสอบ ความคงทน			ความคงทนต่อแสง			ความคงทนต่อการ ซักด้วยผงซักฟอก			ความคงทนต่อการ แช่ในผงซักฟอก		
		L*	a*	b*	L*	a*	b*	L*	a*	b*	L*	a*	b*
ไม่ใช้สารช่วยย้อม	ใบตองแห้ง	81.8 9	1.77	6.71	79.0 0	1.66	6.02	81.9 7	1.88	6.73	82.1 8	2.13	1.04
	ใบตองสด	62.7 8	4.00	16.8	67.2 0	5.30	17.5 8	66.7 5	7.09	14.8 8	64.1 1	11.3 3	16.6 1
	กาบปลีกล้วยไข่ (ชั้นนอก)	64.4 9	4.79	3.42	66.5 9	6.04	8.74	64.2 5	6.55	23.6 6	62.3 9	7.67	11.7 6
สารส้ม	ใบตองแห้ง	66.3 0	2.28	12.0 6	71.6 3	2.64	10.1 6	78.3 9	4.75	8.98	83.1 8	1.52	4.01
	ใบตองสด	67.2 7	0.44	21.1 4	56.2 6	4.31	16.4 3	67.3 3	5.34	18.5 3	67.2 2	12.7 6	12.7 6
	กาบปลีกล้วยไข่ (ชั้นนอก)	62.9 1	4.39	- 2.93	62.6 2	3.62	6.56	82.5 9	1.46	8.34	64.2 0	7.87	7.87
น้ำสัณนิม	ใบตองแห้ง	76.8 0	2.83	6.98	76.2 2	3.14	7.56	82.7 1	2.69	2.08	79.1 7	2.87	1.52
	ใบตองสด	59.9 8	4.22	19.4 2	61.6 8	4.58	19.3 2	62.7 0	8.12	13.3 3	58.0 5	9.24	13.9 4
น้ำสัณนิม	กาบปลีกล้วยไข่ (ชั้นนอก)	61.7 3	3.87	0.25	61.8 8	3.70	3.46	64.6 6	4.27	4.51	62.0 4	5.12	7.49

จากตารางที่ 3 การทดสอบความคงทนของสีต่อแสง พบว่าผ้าที่มีความคงทนมากที่สุดคือผ้าที่ใช้สารช่วยย้อมน้ำสัณนิม เห็นได้จากผ้าที่การย้อมด้วยใบตองสดโดยใช้สารช่วยย้อมน้ำสัณนิมเมื่อยังไม่ผ่านการทดสอบนั้นที่ค่า L* ความสว่างเท่ากับ 59.98 เมื่อนำไปทดสอบความคงทนต่อแสงด้วยการตากแดด 48 ชั่วโมง ผ้าที่ย้อมด้วยใบตองสดมีค่า L* ความสว่างเป็น 61.68 ซึ่งส่งผลให้ผ้ามีการเปลี่ยนแปลงน้อยที่สุดจึงทำให้ผ้ามีสีจางลงเล็กน้อย รองลงมาคือผ้าที่ไม่ได้ใช้สารช่วยย้อม เห็นได้จากผ้าที่การย้อมด้วยใบตองสดโดยไม่ใช้สารช่วยย้อมเมื่อยังไม่ผ่านการทดสอบนั้นที่ค่า L* ความสว่างเท่ากับ 62.78 เมื่อนำไปทดสอบความคงทนต่อแสงด้วยการตากแดด 48 ชั่วโมง ผ้าที่ย้อมด้วยใบตองสดมีค่า L* ความสว่างเป็น 67.20 ซึ่งทำให้สีของผ้าซีดลงไปจากเดิม และผ้าที่มีการเปลี่ยนมากที่สุดคือผ้าที่ย้อมโดยใช้สารช่วยย้อมสารส้ม เห็นได้จากผ้าที่การย้อมด้วยใบตองสดโดยใช้สารช่วยย้อมสารส้มเมื่อยังไม่ผ่านการทดสอบนั้นที่ค่า L* ความสว่างเท่ากับ 67.72 เมื่อนำไปทดสอบความคงทนต่อแสงด้วยการตากแดด 48 ชั่วโมง ผ้าที่ย้อมด้วยใบตองสดมีค่า L* ความสว่างเป็น 56.62 นั้นแสดงให้เห็นว่าผ้าที่ย้อมโดยใช้สารช่วยย้อมน้ำสัณนิมที่มีความคงทนมากที่สุดเกิดจากสารช่วยย้อมน้ำสัณนิมนั้นทำให้เส้นได้เปื่อยจึงทำให้สียัดติดได้ดีซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยผลของสารช่วยย้อมที่มีต่อความคงทนของสีผ้าฝ้ายสีธรรมชาติสีน้ำตาล (กชกร สกุลบริสุทธิ และคณะ, 2559)

การทดสอบความคงทนด้วยวิธีการซักเป็นเวลา 5 นาที ผ้าที่ผ่านการย้อมด้วยใบตองสด ใบตองแห้ง กาบปลีกล้วยไข่และใช้สารช่วยย้อมคือสารส้ม (Aluminium Sulphate) เมื่อนำไปทดสอบความคงทนด้วยการซักเป็นเวลา 5 นาที พบว่าผ้ามีสีที่ซีดลงไปจากเดิมเนื่องจากการซักหรือขยี้เพื่อเป็นการทำความสะอาดผ้าเมื่อผ้าเกิด



การถูหรือเสียดสีกันและผงซักฟอกที่นำมาซักทำปฏิกิริยากับผ้าผงซักฟอกมีสมบัติชำระล้างสิ่งสกปรกส่งผลทำให้สีที่ย้อมผ้าหลุดออกในขณะที่กำลังซักเห็นได้จากผ้าที่ย้อมด้วยกาบปลีกล้วยไข่ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงมากที่สุดคือมีค่า b^* ที่เพิ่มขึ้นมาจาก -2.93 เป็น 18.53 บ่งบอกว่าผ้าที่เปลี่ยนเฉดสีจากสีม่วงเป็นสีเทา รองลงมาคือผ้าที่ไม่ได้ใช้สารช่วยย้อมที่มีค่า b^* เพิ่มขึ้นจาก 3.42 เป็น 12.66 นั้นบ่งบอกว่าผ้ามีการเปลี่ยนแปลงที่น้อยกว่าสารช่วยติดสีสารสั่ม และผ้าที่มีความคงทนมากที่สุดคือผ้าที่ใช้สารช่วยย้อมน้ำสนิม ซึ่งมีค่า b^* ที่เพิ่มขึ้นจาก 0.25 เป็น 4.51 จึงทำให้ผ้าเกิดการเปลี่ยนแปลงน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับผ้าที่ไม่ได้ใช้สารช่วยย้อม และผ้าที่ใช้สารช่วยย้อมสารสั่ม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยศึกษาการย้อมผ้าไหมจากใบกล้วย (สุภาพ ฐักร, 2554)

การทดสอบความคงทนด้วยวิธีการแช่ผงซักฟอกเป็นเวลา 30 นาที ผ้าที่ผ่านย้อมด้วยใบตองสด ใบตองแห้ง กาบปลีกล้วยไข่และใช้สารช่วยย้อมคือสารสั่ม (Aluminium Sulphate) เมื่อนำไปทดสอบความคงทนด้วยวิธีการแช่ผงซักฟอกเป็นเวลา 30 นาที พบว่าผ้าที่ผ่านการทดสอบมีการเปลี่ยนแปลง เห็นได้จากผ้าที่ย้อมด้วยใบตองสดมีการเพิ่มขึ้นของค่าเฉดสี a^* จาก 4.00 เป็น 11.30 จึงทำให้ผ้าเปลี่ยนโทนสีจากสีเหลืองสว่างเป็นสีน้ำตาลอ่อน รองลงมาคือผ้าที่ไม่ได้ใช้สารช่วยย้อมที่มีค่า a^* เพิ่มขึ้นจาก 4.00 เป็น 9.00 บ่งบอกว่าผ้ามีการเปลี่ยนแปลงจากสีเหลืองหม่นเป็นสีน้ำตาลอ่อน และผ้าที่มีความคงทนมากที่สุดคือผ้าที่ใช้สารช่วยย้อมน้ำสนิมที่มีค่า a^* เพิ่มขึ้นจาก 4.22 เป็น 9.24 และมีค่า b^* ที่ลดลงน้อยกว่าผ้าที่ไม่ใช้สารช่วยย้อม และผ้าที่ใช้สารช่วยย้อมสารสั่มจึงทำให้ผ้ามีความคงทนกว่านั้นสอดคล้องกับงานวิจัยการศึกษาการย้อมผ้าไหมด้วยใบกล้วย (สุภาพ ฐักร, 2554)

นำข้อมูลจากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความคงทนต่อสีต่อการทดสอบ มาแปลงค่าเป็นแถบสีโดยผ่านโปรแกรม Nix Pro Color Sensor จะได้สีของผ้าดังตารางที่4

ตารางที่ 4 แถบสีของผ้าที่ผ่านการทดสอบความคงทน

ตัวอย่างสีของผ้า ที่นำมาทดสอบ	ก่อนทดสอบ	ความคงทนต่อแสง	ความคงทนต่อการ ซักด้วยผงซักฟอก	ความคงทนต่อการ แช่ในผงซักฟอก
ไม่ใช้สารช่วยย้อม	ใบตองแห้ง			
	ใบตองสด			
	กาบปลีกล้วยไข่ (ชั้นนอก)			
ใช้สารช่วยย้อมสารสั่ม	ใบตองแห้ง			
	ใบตองสด			
	กาบปลีกล้วยไข่ (ชั้นนอก)			
ใช้สารช่วยย้อมน้ำสนิม	ใบตองแห้ง			
	ใบตองสด			
	กาบปลีกล้วยไข่ (ชั้นนอก)			



จากตารางที่ 4 พบว่าผลการศึกษาความคงทนของผ้าที่ผ่านการทดสอบความคงทนต่อแสง ความคงทนต่อการซัก และความคงทนต่อการแช่ผงซักฟอก พบว่าผ้าที่ย้อมโดยใช้สารช่วยย้อมน้ำสนิม มีสีที่เข้มและมีความคงทนมากที่สุดนั้นเกิดจากการช่วยย้อมน้ำสนิมมีคุณสมบัติที่ทำให้เส้นด้ายเปื่อยจึงทำให้สีติดกับผ้าฝ้ายได้ดีและมีความคงทน รองลงมาคือผ้าที่ไม่ได้ใช้สารช่วยย้อมนั้นมีความคงทนกว่าผ้าที่ใช้สารช่วยย้อมสารส้ม นั้นเกิดจากผ้าที่ใช้สารช่วยย้อมสารส้มมีความสว่างและมีความคงทนน้อยกว่าผ้าที่ไม่ได้ใช้สารช่วยย้อมและใช้สารช่วยย้อมน้ำสนิม

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาผ้าย้อมจากสีของส่วนประกอบของกล้วยไข่ พบว่าคุณสมบัติของสารช่วยย้อมทั้ง 2 ชนิด ได้แก่ สารส้ม และน้ำสนิม พบว่า ใบตองสดที่ไม่ใช้สารช่วยย้อมมีค่า L^* (ความสว่าง) 62.78 ย้อมโดยใช้สารช่วยย้อมสารส้มพบว่าผ้ามีความสว่างเพิ่มขึ้นเห็นได้จากค่า L^* (ความสว่าง) ของผ้าเป็น 67.27 และผ้าที่ย้อมโดยใช้น้ำสนิมมีค่า L^* (ความสว่าง) ของผ้า 59.98 ผ้าที่ย้อมโดยใช้สารส้มมีความสว่างมากกว่าผ้าที่ย้อมโดยใช้น้ำสนิม ผ้าที่ย้อมโดยใช้สารส้มสีของผ้ามีความสว่างซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องการศึกษาค้นคว้าของวิธีการสกัดและชนิดของเม็ดสีต่อคุณภาพของสีย้อมและการศึกษาสารในสีย้อมดอกดาวเรือง (กาญจนา วงศ์กระจ่าง และปณิธาน สุระยศ, 2560) ค่าเฉลี่ยพบว่าผ้าที่ย้อมจากใบตองแห้งมีเม็ดสีน้ำตาลอ่อน ใบตองสดมีเม็ดสีเหลือง กาบปลีกล้วยไข่มีเม็ดสีม่วง เปลือกกล้วยไข่ดิบและเปลือกกล้วยไข่สุกไม่มีสี เมื่อนำสีที่ได้มาช่วยย้อมโดยใช้สารช่วยย้อม 2 ชนิด ได้แก่ สารส้ม และน้ำสนิม พบว่าสีที่ย้อมโดยใช้สารช่วยย้อมสารส้มมีโทนสีของ ใบตองแห้งมีสีน้ำตาล ใบตองสดเหลืองสว่าง กาบปลีกล้วยไข่มีสีม่วง และสีที่ย้อมโดยใช้น้ำสนิมมีโทนสีดังนี้ ใบตองแห้งมีสีน้ำตาล ใบตองสดมีเหลืองเหลืองหม่น กาบปลีกล้วยไข่มีสีม่วงอมเทา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องการย้อมสีไหมด้วยวัสดุธรรมชาติ (บุษราคัม ป้อมทอง, 2560) การทดสอบความคงทนของสีต่อแสง พบว่า ผ้าที่ย้อมโดยใช้สารสกัดจากใบตองสดโดยมีน้ำสนิมเป็นสารช่วยติดมีความคงทนมากที่สุด มีค่า L^* (จาก 59.98 เป็น 61.68) ค่า a^* (จาก 4.22 เป็น 4.58) ค่า b^* (จาก 19.42 เป็น 19.32) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยผลของสารช่วยย้อมที่มีต่อความคงทนของสีผ้าฝ้ายสีธรรมชาติสีน้ำตาล (กชกร สกุลบริสุทธิ์ และคณะ, 2559) การทดสอบความคงทนด้วยวิธีการซัก พบว่าผ้าที่ย้อมสีจากสารสกัดจากปลีกล้วยไข่ช่วยย้อมโดยมีน้ำสนิมเป็นสารช่วยติดที่มีความคงทนมากที่สุด มีค่า L^* (จาก 61.73 เป็น 64.66) ค่า a^* (จาก 3.87 เป็น 4.27) ค่า b^* (จาก 0.25 เป็น 4.51) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยศึกษาการย้อมผ้าไหมจากใบกล้วย (สุภาพ รุ่งการ, 2554) การทดสอบความคงทนด้วยวิธีการแช่ผงซักฟอก ผ้าที่มีความคงทนมากที่สุดคือผ้าที่ใช้ใบตองสดช่วยย้อมด้วยน้ำสนิมมีความคงทนมากที่สุด มีค่า L^* (จาก 59.98 เป็น 58.05) ค่า a^* (จาก 4.22 เป็น 9.24) ค่า b^* (จาก 19.42 เป็น 13.94) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยการศึกษาการย้อมผ้าไหมด้วยใบกล้วย (สุภาพ รุ่งการ, 2554) ผลการศึกษาความคงทนของผ้าที่ผ่านการทดสอบความคงทนต่อแสง ความคงทนต่อการซัก และความคงทนต่อการแช่ผงซักฟอก พบว่าผ้าที่ย้อมโดยใช้สารช่วยย้อมน้ำสนิม มีสีที่เข้มและมีความคงทนมากที่สุดนั้นเกิดจากการช่วยย้อมน้ำสนิมมีคุณสมบัติที่ทำให้เส้นด้ายเปื่อยจึงทำให้สีติดกับผ้าฝ้ายได้ดีและมีความคงทน รองลงมาคือผ้าที่ไม่ได้ใช้สารช่วยย้อมนั้นมีความคงทนกว่าผ้าที่ใช้สารช่วยย้อมสารส้ม นั้นเกิดจากผ้าที่ใช้สารช่วยย้อมสารส้มมีความสว่างและมีความคงทนน้อยกว่าผ้าที่ไม่ได้ใช้สารช่วยย้อมและใช้สารช่วยย้อมน้ำสนิม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

สามารถนำสีสกัดจากส่วนประกอบต่าง ๆ ของกล้วยไข่ พัฒนาไปเป็นผลิตภัณฑ์ของชุมชน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีเครื่องมือที่ชัดเจนในการทดสอบความคงทนเช่น ความคงทนของสีต่อแสง และความคงทนของสีต่อการทำความสะอาด
2. ควรศึกษาวิธีการเพิ่มความคงทนของสีที่ยึดติดกับผ้าให้มีความคงทนมากขึ้น



เอกสารอ้างอิง

- กชกร สกุลบริสุทธิ์, สุชีลักษณ์ ไกรสุวรรณ และชัจจิรัส ภิรมย์ธรรมศิริ. (2559, มกราคม - มิถุนายน). ผลของสารช่วยติดที่มีต่อความคงทนของสีผ้าฝ้ายธรรมชาติสีน้ำตาล. **วารสารมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ(สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี), 8(15), 1-11.**
- กาญจนา วงศ์กระจ่าง และปณิธาน สุระยศ. (2560, กรกฎาคม-ธันวาคม). การศึกษาผลของวิธีการสกัดและชนิดมอร์แดนต์ต่อคุณภาพของสีย้อมและการศึกษาสารในสีย้อมดอกดาวเรือง. **วารสารวิชาการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, 9(10), 31-44.**
- ณภัทร ยศยิ่งยง. (2557). การพัฒนาความคงทนของเจดสีของผ้าฝ้ายที่ย้อมด้วยวัสดุสีธรรมชาติ.(รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.
- บุษราคัม ป้อมทอง. (2560). เอกสารประกอบการอบรมโครงการถ่ายทอดเทคโนโลยีการย้อมสีไหมด้วยวัสดุธรรมชาติ. [Online]. Available : <http://www.clinictech.ops.go.th/online/techlist/attachFile/201212161218211.pdf> [2564, ธันวาคม 22].
- ประภากร สุคนธมณี. (2560, กันยายน - ธันวาคม). สีสันจากพันธุ์พุทธรักษา. **วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับภาษาไทย สาขาสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปะ, 37(3), 183-202.**
- ผ่องศรี รอดโพธิ์ทอง. (2560, กรกฎาคม-ธันวาคม).พืชพื้นเมืองสำหรับย้อมผ้าดำ. **วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล, 25(2), 163-175.**
- วิจิตร เขาวัวกลาง และพิมพ์ลภา ปาสาจะ. (2556). การศึกษาสารสกัดจากธรรมชาติในการย้อมผ้าฝ้าย.(รายงานการวิจัย).มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สุภาพ ฐิการ. (2554). การย้อมไหมด้วยใบกล้วย.วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์เพื่อพัฒนาชุมชนมหาวิทยาลัยรามคำแหง.



การปรับตัวของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนจากสถานการณ์แพร่ระบาดโรคโควิด 19
หมู่ที่ 7 บ้านท่าข้าม ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอลองขลุ้ง จังหวัดกำแพงเพชร
Adaptation of families with school-age children from the COVID-19 epidemic
situation Village No. 7, Ban Tha Kham, Klong Somboon Subdistrict, Khlung
Khlung District, Kamphaeng Phet Province

กนกวรรณ สวรรค์หลง¹ และธวาทินี ลาลิน²
Khanokwan Sawanlong¹ and Thawachinee Lalin²

¹นักศึกษาระดับปริญญาตรี/บัณฑิตศึกษาศาสาวิชาการพัฒนาสังคม มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำโปรแกรมวิชาการพัฒนาสังคม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องการปรับตัวของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนจากสถานการณ์แพร่ระบาดโรคโควิด 19 หมู่ที่ 7 บ้านท่าข้าม ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอลองขลุ้ง จังหวัดกำแพงเพชรครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดโรคโควิด 19 ของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนบ้านท่าข้าม 2) เพื่อศึกษาการปรับตัวจากผลกระทบการแพร่ระบาดโรคโควิด 19 ของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนบ้านท่าข้าม เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เป็นผู้ปกครองครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนจำนวน 10 ครอบครัว โดยใช้แบบสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผลการศึกษาผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดโรคโควิด 19 ของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนบ้านท่าข้าม พบว่า ครอบครัวมีค่าใช้จ่ายเพิ่มมากขึ้น รายได้ลดลง เนื่องจากการไม่มีการจ้างงาน ความสัมพันธ์ของคนในสังคมเปลี่ยนไป ครอบครัวถูกมองและถูกรังเกียจจากการอยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงผู้ติดเชื้อ และเด็กไม่มีปฏิสัมพันธ์กับเด็กวัยเดียวกัน และยังส่งผลในเรื่องการเรียน เด็กวัยเรียนขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียน ไปจนถึงความรู้ความเข้าใจและการขาดทักษะการสอนของผู้ปกครองให้เด็กสนใจในการเรียน และความพร้อมของอุปกรณ์ในการเรียนออนไลน์ที่เพิ่มภาระให้ผู้ปกครอง เด็กวัยเรียนยังได้รับผลกระทบสภาวะทางอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลง มีความฉุนเฉียว หงุดหงิดง่าย และส่งผลต่อความเครียด ความวิตกกังวลของผู้ปกครอง และผลกระทบทางสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ของเด็กวัยเรียน จากผลกระทบทำให้ผู้วิจัยศึกษาปรับตัวจากผลกระทบการแพร่ระบาดโรคโควิด 19 ของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนบ้านท่าข้าม ครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนมีการปรับตัว พบว่า ครอบครัวมีการวางแผนการใช้จ่าย ประหยัดค่าใช้จ่าย ครอบครัวมีการทำอาชีพเสริมให้มีรายได้ ครอบครัวปฏิบัติตามมาตรการทางสังคม รับผิดชอบต่อสังคมให้ไม่ถูกรังเกียจ เด็กวัยเรียนมีการปรับใช้เทคโนโลยีในการมีปฏิสัมพันธ์แทนการพบเจอ และการเรียนของเด็กวัยเรียนผู้ปกครองจัดหาเวลาทบทวนบทเรียนให้คำแนะนำเด็ก รวมถึงการจัดหาอุปกรณ์ในการเรียนออนไลน์ และการปรับตัวสภาวะทางอารมณ์ ขวนขวายทำกิจกรรมที่ชื่นชอบเพื่อลดความเครียด และการจัดเตรียมอุปกรณ์ป้องกันโรคโควิด และการปรับตัวในเรื่องของสภาพแวดล้อม ผู้ปกครองจัดหาและเตรียมสถานที่เหมาะต่อการเรียนของเด็ก

คำสำคัญ : ผลกระทบ/ การปรับตัว/ ครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน/ โรคโควิด 19

Abstract

Research on the adaptation of families with school-age children from the Covid-19 epidemic situation, Village No. 7, Ban Tha Kham, Khlung Somboon Subdistrict Khlung Khlung District Kamphaeng Phet Province. This is intended 1) to study the impact of the COVID-19 pandemic of families with school-aged children at Ban Tha Kham 2) to study adaptations from the impact of the COVID-19 pandemic of families with school-aged children at Ban Tha Kham. The samples used in



the research, a Purposive sampling, were parents of families with 10 households of school-aged children using interviews as a data collection tool.

The results of the research the impact of the COVID-19 pandemic of families with school-aged children at Ban Tha Kham. found that families had more expenses and lower incomes due to lack of employment. The relationship of people in society has changed. Families were viewed and shunned for being in the immediate vicinity of infected people. and children do not interact with children of the same age and also affects learning School-aged children lack the knowledge and understanding of how to change their learning style. to the parent's lack of knowledge and understanding of teaching skills and the availability of online learning equipment that increases the burden on parents School-age children are also affected by altered emotional states. and parental anxiety and the impact of inappropriate environmental conditions on learning of school-aged children. From the impact, the researcher studied the adaptation from the impact of the Covid-19 epidemic among families with school-aged children in Ban Tha Kham. It was found that families had planned expenditure, saved expenditure, and the relationship between family members. Their family, income, family and social measures are responsible for society. The results show that school-age children in the application of interactive technology, rather than display and learning, parents provide time to review lessons and give children suggestions. This includes providing online learning equipment and adjusting their emotional state, and encouraging children to do activities they like to relieve stress. Prevention and adaptation to environmental problems. Parents provide suitable learning places for their children.

Keywords: impact/ adaptation/ families with school-age children/ COVID-19

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ไวรัสโคโรนา หรือโควิด 19 (Covid-19) เกิดขึ้นในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 เริ่มจากการพบผู้ป่วยรายแรก ที่ติดเชื้อไวรัสที่เมืองอู่ฮั่น เมืองหลวงของมณฑลหูเป่ย์ ภาคกลางของประเทศจีน (กรณิการ์ แสนสุภา และคณะ, 2563, หน้า 84) โดยเป็นการแพร่ของเชื้อไวรัสโคโรนาจากสัตว์สู่คน มีสาเหตุจากการนำสัตว์ป่ามาขายในตลาดค้า สัตว์ป่าหรือตลาดขายอาหารทะเลสดที่เมืองอู่ฮั่น ทำให้มีผู้ติดเชื้อ และแพร่กระจายจากคนสู่คน ผ่านทางเดิน หายใจ การสัมผัสน้ำลาย การไอ การจาม ทางปาก จมูก และตา

โดยมีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาในวงกว้างไปทั่วโลก ส่งผลทำให้ในปัจจุบันยังมีประเทศและพื้นที่ ที่มีผู้ติดเชื้อทั่วโลก ทั้งหมดจำนวน 223 ประเทศ จำนวนผู้ติดเชื้อ รวม 93,194,922 คน และผู้เสียชีวิตจำนวน 2,014,729 คน และประเทศที่มีผู้ติดเชื้อมากที่สุดจำนวน 5 ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา อินเดีย บราซิล รัสเซีย สหราชอาณาจักร และยังมีผู้ติดเชื้อรายใหม่และเสียชีวิตเพิ่มมากขึ้น (World Health Organization, 2564)

รวมถึงประเทศไทยเป็นหนึ่งในพื้นที่ที่มีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา โดยรายแรกพบว่าเป็นคนขับ แท็กซี่ได้มีการขับรถรับส่งหญิงชาวจีน ที่เป็นผู้ติดเชื้อเดินทางมาจากเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน (กระทรวงสาธารณสุข, 2563) ทำให้สถานการณ์ในประเทศไทยยังคงมีผู้ติดเชื้อรายใหม่ ทั้งมาจากนักท่องเที่ยวจากนอกประเทศ เข้ามายัง ภายในประเทศ ทำให้สถานการณ์โควิด 19 ยังคงรุนแรงมีการแพร่ระบาดออกไปในแต่ละจังหวัด รวมถึงจังหวัด กาฬงเพชร ได้มีการประกาศจากผู้ว่าราชการจังหวัดกาฬงเพชร พบผู้ติดเชื้อจากโรคโควิด 19 จำนวน 2 ราย ผู้ติดเชื้อเป็นชายวัย 43 ปี จากอำเภอคลองขลุง และ ชายอายุ 43 ปี จากอำเภอนวนศรีบุรี (สำนักข่าวไทยพีบีเอส, 2563) ทำให้รัฐบาลไทยประกาศมาตรการการเฝ้าระวังสถานการณ์โควิด 19 เพื่อป้องกันการแพร่ระบาดโรคโควิด สั่งปิดสถานศึกษา สถานบันเทิง ห้างสรรพสินค้า ร้านค้า ร้านอาหารต่างๆ ที่มีผู้คนใกล้ชิดเป็นจำนวนมากให้ผู้คนอยู่ บ้าน งดการเดินทางไปในพื้นที่คนหมู่มาก การเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) พกเจลแอลกอฮอล์ล้าง มือ สวมใส่หน้ากากอนามัยในการป้องกันตัวเอง จึงทำให้การดำเนินชีวิตประจำวัน การเป็นอยู่ ต้องปรับเปลี่ยนไป จากเดิม ก่อให้เกิดผลกระทบในการใช้ชีวิตของคนในสังคมในหลายๆด้าน ในด้านสังคม ด้านเศรษฐกิจ ด้านการศึกษา รวมไปถึงคนในสังคมต้องมีการปรับตัวตามมาตรการการเฝ้าระวังโรคโควิด 19



จากสถานการณ์โควิด 19 ที่ส่งผลกระทบเป็นวงกว้าง ในเรื่องของวิถีชีวิต คุณภาพชีวิต ความเป็นอยู่ การทำงาน การเรียนการสอนต่างๆ และยังเกิดปัญหาต่างๆทางด้านสังคม ด้านเศรษฐกิจ ด้านสาธารณสุข ด้านการศึกษา และด้านของสภาพจิตใจ จึงจำเป็นต้องใช้มาตรการกักตวง รวมถึงในพื้นที่จังหวัดกาฬงเพชรที่มีผู้ติดเชื้อ จำนวน 2 ราย ผู้ติดเชื้อเป็นชายวัย 43 ปี จากอำเภอลองขลุ และชายอายุ 43 ปี จากอำเภอขามเฒ่าบุรี ผู้ติดเชื้อที่เป็นชายวัย 43 ปี จากอำเภอลองขลุ พักกักตัวที่บ้านท่าข้าม หมู่ที่ 7 ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอลองขลุ จังหวัดกาฬงเพชร ซึ่งเป็นหมู่บ้านที่มีการกักตัวแล้วตรวจพบผู้ป่วยที่ติดเชื้อโควิด 19 ที่เกิดจากการทำงานขับรถส่งอาหารทะเลตลาดแม่กลอง-ตลาดทะเลไทย พร้อมภรรยาและลูก จากนั้นเดินทางกลับบ้านในพื้นที่หมู่ 7 ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอลองขลุ จังหวัดกาฬงเพชร แล้วกักตัวสังเกตอาการที่บ้าน ก่อนจะได้รับแจ้งว่าติดเชื้อโควิด-19 จึงทำให้พื้นที่นี้มีความเสี่ยงมากกว่าพื้นที่อื่น

จึงส่งผลให้ในทุกๆครอบครัวได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โควิด ทำให้สมาชิกบางครอบครัวอาจจะต้องนำงานมาทำที่บ้าน (Work from home) แทนการไปทำงานในสถานที่ทำงาน รวมไปถึงการหยุดโรงเรียนในหมู่บ้าน เด็กๆจึงต้องกักตัวอยู่บ้าน และเรียนหนังสือผ่านสื่อออนไลน์ อาจมีผลทำให้เด็กขาดทักษะการเรียนรู้จากการเรียนในห้องเรียน ขาดการเสริมสร้างพัฒนาการ เพราะเป็นช่วงที่เด็กจะต้องมีการพัฒนาการที่เหมาะสมกับวัยเรียนรู้ในทุกๆด้าน เด็กสามารถพัฒนาการเรียนรู้อย่างรวดเร็วทั้งร่างกาย ความคิด จิตใจ รวมไปถึงบุคลิกภาพของเด็กที่ได้รับจากโรงเรียน เป็นเพราะโรงเรียนถูกสั่งปิด เด็กไม่สามารถไปโรงเรียนได้ จึงมีการหยุดการเรียนการสอนภายในโรงเรียน เพื่อความปลอดภัยในชีวิตของเด็ก ทางโรงเรียนจึงได้จัดให้มีการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online learning) ให้เด็กได้เรียนหนังสือ ซึ่งการเรียนในห้องเรียนมีสภาพแวดล้อมแตกต่างจากการเรียนอยู่ที่บ้าน การเรียนที่โรงเรียนนั้นเป็นช่วงที่เด็กอยู่ในโรงเรียน เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์ การเรียนรู้ ทักษะต่างๆ และการทำกิจกรรมร่วมกันของเด็กวัยเรียนอย่างเหมาะสม แต่เมื่อเด็กต้องกักตัวและเรียนออนไลน์อยู่ที่บ้าน ทำให้สมาชิกในครอบครัวมองเห็นว่าเด็กจะต้องเรียนอยู่บ้านนานพอสมควร การที่สมาชิกภายในครอบครัวนั้นต้องออกไปทำงานตามปกติ ครอบครัวจะต้องทำงานที่บ้านหรือนำงานมาทำที่บ้านเช่นเดียวกัน ทำให้ครอบครัวจะต้องมีวิธีการจัดการในเรื่องงานและการเอาใจใส่เด็กวัยเรียนเพิ่มมากยิ่งขึ้น

จากข้อมูลข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจในเรื่องการศึกษาการปรับตัวจากสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ต่อครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนในพื้นที่เสี่ยงที่มีผู้ติดเชื้อไวรัสโคโรนาเกิดขึ้นครั้งแรกในหมู่ที่ 7 บ้านท่าข้าม ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอลองขลุ จังหวัดกาฬงเพชร จากการแพร่ระบาดครอบครัวที่มีต่อเด็กวัยเรียนมีการปรับตัวอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนหมู่บ้านท่าข้าม ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอลองขลุ จังหวัดกาฬงเพชร
2. เพื่อศึกษาการปรับตัวจากผลกระทบการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน หมู่บ้านท่าข้าม ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอลองขลุ จังหวัดกาฬงเพชร

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาการปรับตัวของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนจากสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ในครั้งนี้ ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยผู้วิจัยจำแนกขอบเขตการวิจัย 3 ส่วน ดังนี้

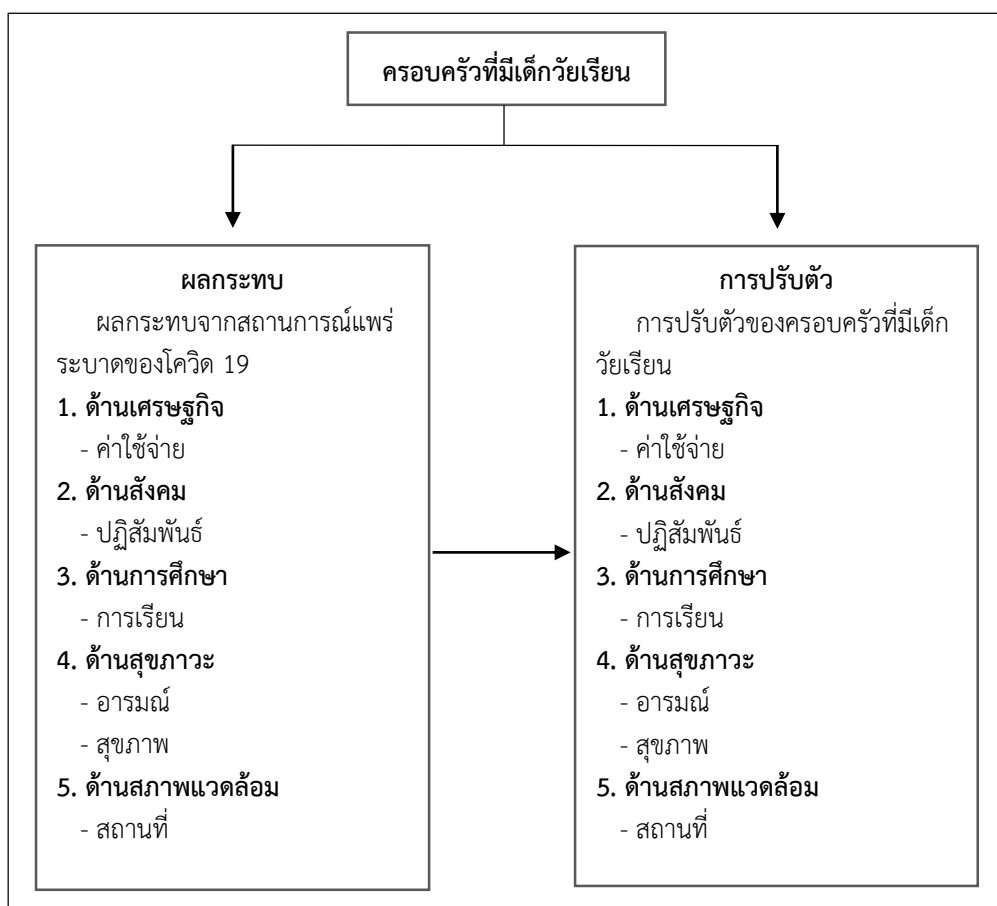
1. ขอบเขตเนื้อหา
 - 1.1 ผลกระทบของสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ที่ส่งผลต่อครอบครัวเด็กวัยเรียน
 - 1.2 การปรับตัวจากผลกระทบการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน
2. ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ประชากรหมู่บ้านท่าข้าม ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอลองขลุ จังหวัดกาฬงเพชร จำนวน 128 ครัวเรือน
 - 2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ คือ ผู้ปกครองครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน บ้านท่าข้าม ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอลองขลุ จังหวัดกาฬงเพชร จำนวน 10 ครัวเรือน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นการเลือกกลุ่มที่ผู้วิจัยใช้เหตุผลในการเลือกเพื่อความเหมาะสมในการวิจัย



3. ขอบเขตเวลาและพื้นที่

ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตด้านระยะเวลาการศึกษา ระยะเวลาตั้งแต่เดือนมกราคม ถึงเดือนตุลาคม พ.ศ. 2564 ในพื้นที่หมู่บ้านท่าข้าม ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอลองโขง จังหวัดกำแพงเพชร

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

แนวคิดที่ใช้

1.แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการปรับตัว

การปรับตัว และการให้ความช่วยเหลือบุคคลที่มีปัญหาในการปรับตัวเมื่อมีเหตุการณ์หรือการเปลี่ยนแปลงเข้ามาในชีวิต การปรับตัวเป็นกระบวนการและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการที่บุคคล มีความคิด และความรู้สึกจากการใช้ความตระหนักรู้ทางปัญญา และการสร้างสรรค์ในการบูรณาการระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อมให้กลมกลืน (นุชนาถ สุวรรณประทีป, 2558, หน้า 21-26)

2.แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัว

บุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปและมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยการเกิดการแต่งงานหรือการรับเป็นบุตรบุญธรรมและอาศัยอยู่ร่วมกันในบ้านเรือนหรือที่พักอาศัยเดียวกันหรืออาจแยกกันอยู่ชั่วคราวตามความจำเป็นด้านการศึกษาหรือการงานอาชีพ แต่ยังคงมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันอย่างต่อเนื่อง (ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัวไทย, 2553, หน้า 6)

3.แนวคิดเกี่ยวกับเด็กวัยเรียน

เด็กวัยเรียนหมายถึงเด็กที่มีอายุ 6 -12 ปี เด็กวัยนี้จะเจริญเติบโตและมีพัฒนาการทางร่างกายและจิตใจ เป็นช่วงที่เด็กเรียนรู้ได้ทุกด้าน ความสามารถที่เพิ่มขึ้นทุกอย่างจะกระตุ้นการทำงานและพัฒนาการของสมอง



เด็กจะพัฒนาความสามารถอย่างรวดเร็วทั้งร่างกาย จิตใจ ความคิด การใช้ภาษาและการแก้ปัญหา โดยนำความรู้ที่ได้มาปรับใช้จนมีความมั่นใจในตนเอง มีพื้นอารมณ์มั่นคง (สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย, 2557, หน้า 7)

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาการวิจัย เรื่อง การปรับตัวของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนจากสถานการณ์โควิด 19 บ้านท่าข้าม ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอลองคลองขลุง จังหวัดกำแพงเพชร โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้วิจัยจึงมีวิธีดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ประชากรหมู่บ้านท่าข้าม ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอลองคลองขลุง จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 128 ครัวเรือน (องค์การบริหารส่วนตำบลคลองสมบูรณ์, 2562)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ปกครองครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน บ้านท่าข้าม ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอลองคลองขลุง จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 10 ครัวเรือน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการพิจารณาคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเป็นครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนอายุ 6-12 ปี ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคโควิด 19 เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับจากกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) มาดำเนินการประมวลผลข้อมูลอันจะนำไปสู่ข้อค้นพบต่อไป

2. เครื่องมือในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์ (Interview) เป็นเครื่องมือที่ใช้ประกอบการสัมภาษณ์ ลักษณะของแบบสัมภาษณ์ คล้ายกับแบบสอบถาม และมีเครื่องมือที่ใช้ประกอบการสัมภาษณ์เป็นสื่อประเภทเครื่องบันทึกเสียง ซึ่งใช้อำนวยความสะดวกในการ บันทึกรายละเอียดของข้อมูล ช่วยให้ผู้สัมภาษณ์พิจารณาย้อนทวนข้อมูลได้ และสามารถสรุปข้อมูลได้อย่างถูกต้องชัดเจน

ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์ชนิดมีโครงสร้าง (Structured Interview) เป็นแบบสัมภาษณ์ที่ใช้กับการสัมภาษณ์ที่มีการกำหนดโครงสร้างกับข้อคำถามต่างๆ ที่ต้องการเก็บข้อมูลไวล่วงหน้า เพื่อให้ผู้สัมภาษณ์ใช้ประกอบการซักถามผู้ถูกสัมภาษณ์ด้วยข้อคำถาม

3. เก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

3.1. การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Research) ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี วารสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา สืบค้นข้อมูลหนังสือ บทความ วารสารวิชาการ และงานวิจัยที่มีผู้ศึกษาไว้ในแง่มุมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยที่ศึกษา

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ (Interview)

3.2.1 ผู้วิจัยได้กำหนดวัน เวลา และสถานที่สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล เพื่อทำความเข้าใจและแนะนำตัว

3.2.2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์โดยใช้วิธีการจดบันทึกการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล และขออนุญาตผู้ให้ข้อมูลในการบันทึกเสียงและเครื่องบันทึกภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูลทุกครั้ง

3.3 ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูล แล้วนำมาวิเคราะห์ พร้อมทั้งแยกแยะจับประเด็น อีกทั้งตัดคำพูดบางคำที่ไม่เหมาะสม และไม่เกี่ยวข้องกับการวิจัย เพื่อให้ข้อมูลนั้นเป็นไปตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ มาใช้ในกระบวนการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูล ดังนี้

สรุปประเด็นวิเคราะห์ข้อมูลแบบเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยการจำแนก ถ้อยคำ หรือข้อความที่กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็น แล้วนำมาตีความ สังเคราะห์ และวิเคราะห์ ด้วยหลักแห่งเหตุผล เรียบเรียงภาษา สรุปรายละเอียด คัดสรรข้อความต่างๆ ของข้อมูลที่ได้มา



ผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 ผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน

จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลจากครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน พบว่า ครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนได้ผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 เนื่องจากโรงเรียนต้องปิดตามมาตรการเพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ของรัฐบาล จึงส่งผลให้ครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนได้รับผลกระทบในเรื่องของ 1) ด้านเศรษฐกิจ ค่าใช้จ่ายที่เพิ่มมากขึ้น และยังส่งผลทำให้รายได้ของครอบครัวลดลงมาจากหลายสาเหตุ เช่น ครอบครัวบางครอบครัวไม่มีรายได้ เนื่องจากไม่มีการจ้างงาน และไม่สามารถออกไปทำงานได้ จนทำให้ขาดรายได้มาใช้ในการครอบครัว 2) ด้านสังคม ความสัมพันธ์ของคนในสังคมเปลี่ยนไป เพราะบางครอบครัวถูกมองว่าเป็นกลุ่มที่อยู่ในพื้นที่ที่ใกล้เคียงและเสี่ยงต่อการติดเชื้อ ทำให้คนรอบข้างหวาดกลัวหวาดระแวง และรังเกียจคนในครอบครัว และยังส่งผลต่อเด็กวัยเรียนในการถูกจำกัดพื้นที่ เนื่องจากเด็กวัยเรียนเป็นวัยที่ต้องการเรียนรู้จากการเข้าสังคมทำให้เด็กไม่มีปฏิสัมพันธ์กับเด็กวัยเดียวกัน จากการรักษาระยะห่างทางสังคม 3) ด้านการศึกษา เด็กวัยเรียนขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการเรียนเป็นส่วนใหญ่ทางโรงเรียนมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของการเรียน เด็กมีการเรียนรู้ที่ลดลง ไม่สนใจและเข้าใจไม่เทียบเท่าการเรียนในห้องเรียน ไปจนถึงความรู้ความเข้าใจในการขาดทักษะการสอนของผู้ปกครองให้เด็กสนใจ มีผลไปถึงการเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์การเรียนที่ต้องเพิ่มภาระให้ผู้ปกครองจัดหาอุปกรณ์ในการเรียนออนไลน์ของเด็กวัยเรียน 4) ด้านสุขภาพ เด็กวัยเรียนมีสภาวะทางอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลง เช่น เด็กมีความฉุนเฉียว และหงุดหงิดง่าย และยังส่งผลต่อความเครียด ความวิตกกังวลของผู้ปกครองในเรื่องของสุขภาพเด็ก ทั้งทางร่างกาย สุขภาพจิตใจ และกลัวเด็กติดโรคจากการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 5) ด้านสภาพแวดล้อม สภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ของเด็กวัยเรียน ไม่เหมือนอย่างโรงเรียนและห้องเรียนที่มีความสะดวกสบายและสื่อในการเรียนรู้ที่เหมาะสม

ส่วนที่ 2 การปรับตัวจากผลกระทบการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน

จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลจากครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน พบว่า การปรับตัวของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน มีการปรับตัวในเรื่องของ 1) ด้านเศรษฐกิจ มีการวางแผนการใช้จ่ายเพิ่มมากขึ้น การประหยัดค่าใช้จ่าย ลดการใช้จ่าย ครอบครัวบางส่วนยังมีการปรับตัวในการหาช่องทางในการทำอาชีพเสริมทำให้มีรายได้มาใช้ในการครอบครัว เช่น รับจ้างทั่วไป ทำของขาย ภายในหมู่บ้าน เป็นวิธีการปรับตัวที่จะช่วยให้ครอบครัวมีรายได้เข้ามาใช้จ่ายภายในครอบครัว 2) ด้านสังคม การปรับตัวของบางครอบครัวถูกมองว่าเป็นกลุ่มที่มีพื้นที่ที่ใกล้เคียงทำให้คนรอบข้างหวาดกลัวและรังเกียจ ครอบครัวมีวิธีการปรับตัวในการปฏิบัติตามมาตรการทางสังคม รับผิดชอบต่อสังคมในการเลือกที่ปฏิบัติให้คนในครอบครัวไม่ถูกมองและถูกรังเกียจ ในส่วนของเด็กไม่มีปฏิสัมพันธ์กับเด็กวัยเดียวกัน มีการปรับในการที่เด็กใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารในการพูดคุยแทนการพบปะระหว่างกัน 3) ด้านการศึกษา การปรับตัวเรื่องการเรียนรู้ ผู้ปกครองมีการจัดสรรเวลาและแบ่งเวลาสำหรับทบทวนบทเรียนให้คำแนะนำและช่วยเหลือในการอธิบายในสิ่งที่รู้ให้กับเด็ก ผู้ปกครองจึงจำเป็นต้องช่วยเหลือในเรื่องของการเรียน แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมรวมถึงการจัดหาอุปกรณ์การเรียนเพื่อใช้ในการเรียน 4) ด้านสุขภาพ เด็กวัยเรียนมีสภาวะทางอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลง ครอบครัวจึงมีการใช้วิธีในการชวนเด็กวัยเรียนทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นการรดน้ำต้นไม้ ปลูกผัก หรือทำกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบ เพื่อลดความเครียด และมีการจัดเตรียมอุปกรณ์ป้องกันโรค เตรียมหน้ากากอนามัย เจลแอลกอฮอล์ให้กับเด็กวัยเรียน และลดความวิตกกังวลต่อเด็กและผู้ปกครอง 5) ด้านสภาพแวดล้อม ผู้ปกครองจัดหาและเตรียมสถานที่สภาพแวดล้อมรอบข้างที่เหมาะสมต่อการเรียนของเด็ก เพื่อช่วยให้เด็กมีสมาธิจดจ่อกับการเรียน ไม่สนใจสิ่งรอบข้างที่มารบกวนเด็ก ในขณะที่เด็กวัยเรียนมีการเรียนหนังสือ

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน หมู่บ้านท่าข้าม ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอคลองขลุง จังหวัดกำแพงเพชร ครอบครัวมีค่าใช้จ่ายเพิ่มมากขึ้น รายได้ลดลง เนื่องจากการไม่มีการจ้างงาน ความสัมพันธ์ของคนในสังคมเปลี่ยนไป ครอบครัวบางครอบครัวบางโดนถูกมองและถูกรังเกียจจากการอยู่ในพื้นที่ที่ใกล้เคียงผู้ติดเชื้อ และเด็กไม่มีปฏิสัมพันธ์กับเด็กวัยเดียวกัน จากการเว้นระยะห่างทางสังคม และส่งผลในเรื่องการเรียนรู้ เด็กวัยเรียนขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการเรียนในการปรับเปลี่ยนรูปแบบของการเรียน ไปจนถึงความรู้ความเข้าใจการขาดทักษะด้านการสอนของผู้ปกครอง และความพร้อมของอุปกรณ์ในการเรียน



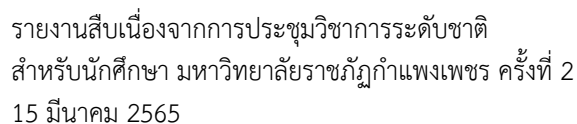
ออนไลน์ ที่เพิ่มภาระให้ผู้ปกครอง นอกจากนี้เด็กวัยเรียนได้รับผลกระทบสภาวะทางอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลง และ ความวิตกกังวลของผู้ปกครอง และผลกระทบทางสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ของเด็กวัยเรียน สอดคล้องกับงานวิจัย สุพัตรา รุ่งรัตน์ และคณะ (2564) ได้ศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมจากสถานการณ์ โควิด-19 ของประชาชนในเขตเทศบาลเมืองยะลา จังหวัดยะลา พบว่า ผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมใน ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลางมีการปรับตัวโดยการสวมหน้ากากอนามัย เพื่อไม่ให้รับเชื้อโควิด-19 ล้างมือด้วยสบู่ ก่อนและหลังปรุงอาหาร พกแอลกอฮอล์เจลบางครั้ง และเว้นระยะ เพื่อลดระยะเวลาการอยู่ในพื้นที่สาธารณะ โดย เห็นว่าวิธีดังกล่าวช่วยลดโอกาสการระบาดของโรคโควิด-19 ได้ปานกลางและยังไม่เชื่อมั่น ในการปฏิบัติตัวเพื่อ ป้องกันการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ตามแนวทางของกระทรวงสาธารณสุขแนวทางในการแก้ปัญหาผลกระทบ ทางเศรษฐกิจ โดยการช่วยเหลือเงินเยียวา การส่งเสริมสร้างอาชีพการใช้มาตรการช่วยเหลือเกี่ยวกับค่าครองชีพ แนวทางในการแก้ปัญหาผลกระทบทางสังคมทั้งแนวทางดูแลด้วยตัวประชาชนเอง ได้แก่การดูแลสุขภาพพลตการ พบปะในสถานที่สาธารณะ การปฏิบัติศาสนกิจตามมาตรการป้องกันของโรคไวรัสโคโรนา 2019 ของรัฐอย่าง เคร่งครัดทุกคนในสังคมเข้าใจซึ่งกันและกัน ส่วนแนวทางการส่งเสริมสุขภาพของประชาชนโดยภาครัฐ ได้แก่ แจก หน้ากากอนามัยให้ทั่วถึง ส่งเสริมให้หันมาออกกำลังกาย การประชาสัมพันธ์ให้ข้อมูลการปฏิบัติเพื่อตนเอง สร้าง ความรู้ความเข้าใจในการป้องกันโรคและปรับปรุง การรักษาทางการแพทย์

2. การปรับตัวจากผลกระทบการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน หมู่บ้านท่าข้าม ตำบลคลองสมบูรณ์ อำเภอลองชล จังหวัดกาฬงเพชร ครอบครัวมีการวางแผนการใช้จ่าย ประหยัดค่าใช้จ่าย ครอบครัวมีการทำอาชีพเสริมให้มีรายได้ ครอบครัวปฏิบัติตามมาตรการทางสังคม รับผิดชอบต่อสังคมให้ไม่ถูกรังเกียจ เด็กวัยเรียนมีการปรับใช้เทคโนโลยีในการมีปฏิสัมพันธ์แทนการพบเจอ และการเรียนผู้ปกครองจัดหาเวลา ทบทวนบทเรียนให้คำแนะนำเด็ก รวมถึงการจัดหาอุปกรณ์ในการเรียนออนไลน์ และการปรับตัวสภาวะทางอารมณ์ ขวนเด็กทำกิจกรรมที่ชื่นชอบ เพื่อลดความเครียด และการจัดเตรียมอุปกรณ์ป้องกันโรคโควิด และการปรับตัวใน เรื่องของสภาพแวดล้อม ผู้ปกครองจัดหาและเตรียมสถานที่เหมาะต่อการเรียนของเด็ก สอดคล้องกับแนวคิดของ แพงพรรณ เท้าสารและพัชรารณ เจนใจวิทย์ (2561, หน้า 169) กล่าวว่า การปรับตัวของครอบครัวเป็นการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมความเป็นอยู่ของครอบครัว รวมถึงการพยายามปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ของสมาชิกใน ครอบครัว ต่อเหตุการณ์เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ซึ่งแต่ละครอบครัวมีการตอบสนองและการเผชิญปัญหาที่แตกต่างกัน บางครอบครัวปรับตัวและเผชิญปัญหาได้ดี ขณะที่บางครอบครัวมีการเผชิญปัญหา หาทงออกที่ไม่เหมาะสม ส่งผล การปรับตัวที่ไม่เหมาะสม ก่อให้เกิดปัญหาในครอบครัวและภาวะวิกฤตของครอบครัวตามมา เนื่องจากภาวะวิกฤต ของครอบครัวหนึ่งอาจไม่เป็นวิกฤตของอีกครอบครัวหนึ่งขึ้นอยู่กับกรรับรู้ว่าเหตุการณ์วิกฤตนั้นมีผลกระทบต่อ ครอบครัวรุนแรงมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เกี่ยวกับเหตุการณ์ วิกฤต และวัฒนธรรมของครอบครัว หรือปัจจัยอื่นๆ ซึ่งจะมีผลต่อการปรับตัวเพื่อให้ผ่านพ้นภาวะวิกฤตนั้นได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. กรมควบคุมโรคควรจัดทำสื่อที่เกี่ยวข้องกับวิธีการรับมือเมื่อเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ให้กับครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน
2. สาธารณสุขควรให้ความสำคัญในการให้ความรู้ในการป้องกันโรคโควิด 19 ในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 เพื่อให้ครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนได้เกิดความรู้ความเข้าใจต่อการปฏิบัติตนในการป้องกันการติดเชืจจากโรคโควิด 19
3. กรมสุขภาพจิตควรสำรวจครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียนในช่วงสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ว่า ผู้ปกครองและตัวเด็กมีสภาวะความเครียด ความวิตกกังวลอย่างไร เพื่อที่จะทราบและรับรู้ถึงสภาวะทางจิตใจ และเป็นแนวทางในการที่จะสร้างการฟื้นฟูจิตใจให้กับครอบครัวในระยะยาว
4. โรงเรียนควรหากิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยให้กับเด็กวัยเรียนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 โดยให้ผู้ปกครองร่วมมือกับทางโรงเรียนในการที่จะหากิจกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กอย่างเหมาะสม



1. ควรจำแนกการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการแบ่งตามช่วงอายุ สถานภาพครอบครัวของเด็กวัยเรียน

2. ควรนำวิธีวิจัยเชิงปริมาณเข้ามาใช้ในการวิเคราะห์ เพื่อให้ผลการศึกษา มีความชัดเจนและ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงสาธารณสุข. (2563). โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19). [Online]. Available:

https://ddc.moph.go.th/viralpneumonia/faq_more.php [2564, มกราคม 18].

กรณีการ แส่นสภา และคณะ. (2563, กรกฎาคม-ธันวาคม). การปรับตัวของนักศึกษาในสถานการณ์โควิด 19.

วารสารจรรยาบรรณศาสตร์ปริทรรศน์, 6(2), 83-97.

นพ.นาค สวรรณประทีป. (2558). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการปรับตัวของผंसงอายุโรคหัวใจขาดเลือด.

วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลผู้สูงอายุ คณะพยาบาลศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา.

แพ่งพรรณ เท่าสารและพัชรารณ เจนใจวิทย์. (2561, เมษายน-มิถุนายน). การปรับตัวของครอบครัวที่มีสมาชิก

เจ็บป่วยด้วยโรคมะเร็งระยะสุดท้าย. วารสารการพยาบาลและการดแลสุขภาพ, 36(2), 167-175.

สมาคมการแพทย์แห่งประเทศไทย. (2557). คู่มือสำหรับพ่อแม่เพื่อเผยแพร่ความรู้ด้านการดูแลและพัฒนา

เด็กวัยเรียน 6-12 ปี. กรุงเทพฯ: ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย.

สุพิตรา รุ่งรัตน์ และคณะ. (2564, กุมภาพันธ์). ได้ศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมจากสถานการณ์โควิด-19

ของประชาชนในเขตเทศบาลเมืองยะลา จังหวัดยะลา. วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ, 6(2), 160-174.

สำนักข่าวไทยพีบีเอส. (2563, ธันวาคม 22). กำแพงเพชรพบติดโควิด 2 คนที่อำเภอลองชลง-อ.ขานนวลรักษัณบุรี ใน

Thai PBS. [Online]. Available: <https://news.thaipbs.or.th/content/299500> [2564, มกราคม 18].

ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัวไทย. (2553). การศึกษาและพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างหลักประกันความมั่นคง

ของครอบครัว (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัวไทย
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

องค์การบริหารส่วนตำบลคลองสมบูรณ์. (2562). **จำนวนประชากร**. [Online]. Available:

<https://www.klongsomboon.go.th/condition.php> [2564, กทม.ภาพันธุ์ 28].

World Health Organization. (2564). WHO Coronavirus Disease (COVID-19) Dashboard.

[Online]. Available: <https://covid19.who.int/> [2564, มกราคม 18].



การรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศของนักศึกษาในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่าง Perception of Sexual Harassment Among Students in the Lower Northern Provinces

วรรณิษา ไชยงิม¹ และธวชนี ลาลิน²
Wannisa Chaihngim¹ and Thavachinee Lalin²

¹นักศึกษาระดับปริญญาตรี/บัณฑิตศึกษา สาขาวิชาการพัฒนาลังคม มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำโปรแกรมวิชาการพัฒนาลังคม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศของนักศึกษา มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาช่องทาง และรูปแบบของการรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศของนักศึกษาในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่าง และ เพื่อศึกษาแนวทางการป้องกันการคุกคามทางเพศของนักศึกษาในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่าง ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาที่อาศัยหรือที่กำลังศึกษาอยู่ในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่างจำนวน 13 คน โดยทำการสัมภาษณ์แก่กลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีการรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศจำนวนทั้งหมด 13 คน ซึ่งนักศึกษาทราบช่องทางการรับรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ เนื่องจากปัจจุบันนักศึกษามีการใช้สมาร์ทโฟนมากขึ้น ทำให้เกิดการได้รับอิทธิพลข่าวสารในช่องทางสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น ต่อนักศึกษาได้รับการรับรู้ผ่านสื่อโทรทัศน์ และวิทยุเสียงตามสาย และนักศึกษาได้รับการรับรู้ผ่านประสบการณ์ของตนเอง นักศึกษาได้รับรู้ผ่านสถานการณ์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวของนักศึกษาเอง และในของส่วนรูปแบบของการคุกคามทางเพศ จากการสัมภาษณ์นักศึกษานั้น พบว่านักศึกษาพบเจอรูปแบบการคุกคามทางเพศ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 รูปแบบการคุกคามทางเพศด้านวาจา โดยการใช้คำพูดในทางการเสียดสี หยียดหยาม เป็นการแะที่ทำให้คนที่โดนคุกคามทางเพศเกิดการไม่มั่นใจให้ตัวเอง ด้านที่ 2 รูปแบบการคุกคามทางเพศโดยการแสดงท่าทาง การกระทำใดๆก็ตามที่แสดงท่าทีที่ผิดปกติไปจากเดิม ด้านที่ 3 รูปแบบการคุกคามทางเพศโดยสัมผัสร่างกาย การกระทำใดๆก็ตามที่เป็นการแตะเนื้อต้องตัวคนอื่นโดยไม่มีเหตุจำเป็น และ ด้านที่ 4 รูปแบบการคุกคามทางเพศในสื่อสังคมออนไลน์ โดยการพิมพ์ข้อความหรือคุกคามในพื้นที่ส่วนตัวในทางสื่อสังคมออนไลน์ของคนๆนั้น และจากการสัมภาษณ์นักศึกษาพบว่านักศึกษามีแนวทางการป้องกัน ถ้าหากนักศึกษา พบคนรู้จัก หรือคนใกล้ชิดโดนคุกคามทางเพศ นักศึกษาจะมีความที่จะเข้าไปช่วยเหลือโดยห้ามและพูดคุยกับคนที่คุกคามทางเพศกับคนรู้จักหรือคนใกล้ชิดตัวของนักศึกษา มีการแนะนำให้คนใกล้ชิดแจ้งความดำเนินคดีแก่ผู้กระทำความผิด โดยเข้าสู่การใช้กระบวนการทางกฎหมาย และการให้คำปรึกษาคนรู้จักหรือคนใกล้ชิดตัวของนักศึกษาเอง โดยเป็นการเตือนให้ระวังตัวเองให้หลีกเลี่ยง จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและพร้อมทั้งในการขอความช่วยเหลือจากบุคคลที่สามารถช่วยเหลือในสถานการณ์นั้นๆได้ แต่ถ้าหากนักศึกษาถูกคุกคามทางเพศเอง นักศึกษาจะหลีกเลี่ยง จากสถานการณ์ตรงนั้น ระมัดระวังตนเองมากยิ่งขึ้น ไม่ให้ความสนใจหรือให้ความสำคัญต่อการเจอสถานการณ์คุกคามทางเพศ และขอคำปรึกษาจากคนที่สนิทหรือคนใกล้ชิด และนำไปสู่การแจ้งความดำเนินคดีแก่ผู้กระทำความผิด โดยเข้าสู่การใช้กระบวนการทางกฎหมาย

คำสำคัญ : การรับรู้ / การคุกคามทางเพศ / สื่อ

Abstract

This research examines students' perceptions of Sexual Harassment. have a purpose to study the channel and patterns of perceptions of Sexual Harassment among students in the lower northern provinces and to study the guidelines for the prevention of Sexual Harassment among students in the lower northern provinces. The sample population consisted of 13 students living or studying in the lower northern provinces by interviewing the sample groups.



The results showed that A total of 13 students were aware of Sexual Harassment which students know the channels of perception through social media such as Facebook, Twitter because nowadays students are using smartphones more and more. resulting in more influence on news on social media channels Next, students were recognized through the media of television. and audio radio and students gain recognition through their own experiences Students get to know through the situation. events that happened to the students themselves. And in the form of Sexual Harassment from the interviews with the students It was found that the students encountered a pattern of Sexual Harassment divided into 4 aspects. including aspect 1, verbal Sexual Harassment patterns By using sarcastic, cynical words to make people who have been sexually harassed feel insecure about themselves. The second aspect was the form of Sexual Harassment by gestures. Any act that shows unusual behavior. The third aspect was the form of Sexual Harassment by physical contact. Any act of unnecessarily touching another person. and the fourth aspect of Sexual Harassment in social media By typing or threatening messages in that person's personal social media space. And from interviews with students It was found that the students had a preventive approach. If a student meets an acquaintance or someone close to him has been Sexual Harassment. Students are encouraged to intervene and discuss Sexual Harassment with their acquaintances or people close to them. It is recommended that people close to them file a lawsuit against the offender. by entering the legal process and counseling of acquaintances or people close to the students themselves as a warning to be careful to avoid From the situation and ready to seek help from people who can help in that situation. But if students are sexually harassed themselves Students will avoid from that situation be more careful Not paying attention or focusing on Sexual Harassment situations and seek advice from people close to or close to and lead to prosecution report to the offender by entering the legal process.

Keywords: Perception / Sexual Harassment / Media

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยในปัจจุบันนี้มีความเจริญทางด้านต่างๆมากมาย ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ ด้านเทคโนโลยี และด้านการใช้ชีวิตและความเป็นอยู่ของคนในสังคม สิ่งที่เราเห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ ทางด้านเทคโนโลยี ซึ่งปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามาในกลุ่มสังคมไทยและมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้กลุ่มคนในสังคมสามารถรับรู้ข่าวสารต่างๆ จากสื่อสารสนเทศอย่างรวดเร็ว ซึ่งสามารถรับรู้ได้ไม่ว่าจะเป็นจาก สื่อโทรทัศน์ ข่าวสาร หรือแม้กระทั่งในโลกของสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น ซึ่งการที่รับรู้ข่าวสารต่างๆนี้จะมีผลทั้งด้านดี และด้านที่ไม่ดี ขึ้นอยู่กับว่าผู้ที่เสพสื่อจะนำไปใช้ในด้านใด

ในสังคมไทยในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ในสังคมไทยมีการพูดถึงเรื่องการคุกคามทางเพศ เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในสื่อสังคมออนไลน์จะพูดถึงและให้ความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องการคุกคามทางเพศเป็นอย่างมาก เรื่องการคุกคามทางเพศ ในปัจจุบันเกิดขึ้นนั้นมีความรุนแรงมากยิ่งขึ้นเรื่อยๆ ทำให้เห็นว่าการคุกคามทางเพศสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน ซึ่งอาจจะมีหลายๆคนที่เคยโดนคุกคามทางเพศ และไม่สามารถบอกให้ใครรับรู้ได้ จากข้อมูลผลสำรวจปัญหาความรุนแรงต่อเพศหญิง โดยองค์การอนามัยโลก ตั้งแต่ปี 2556-2560 พบว่าผู้หญิงที่ถูกคุกคามทางเพศหรือล่วงละเมิดทางเพศ ถูกกระทำความรุนแรงทางร่างกายและจิตใจ วันละไม่น้อยกว่า 7 คน และมีตัวเลขที่ของผู้หญิงที่เข้ารับการรักษา และแจ้งความร้องทุกข์ สูงสุดปีละ 30,000 คน โดยช่วงอายุของผู้ที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศส่วนเป็นวัยนักเรียน นักศึกษา จากการรวบรวมสถิติข่าวความรุนแรงทางเพศปี 2560 ในหนังสือพิมพ์ 13 ฉบับ โดยมูลนิธิหญิงชายก้าวไกล พบว่าเกิดเหตุความรุนแรงทางเพศทั้งหมด 317 ข่าว ซึ่งช่วงอายุของผู้ถูกกระทำเกินครึ่งเป็น กลุ่มเด็กและเยาวชน อายุ 5-20 ปีถึง 60.6% รองลงมาอายุ 41-60 ปี 30.9% ที่น่ากังวลใจคืออายุของผู้ถูกกระทำน้อยที่สุด เป็นเด็กหญิง 5 ขวบถูกข่มขืน และมากที่สุด 90 ปี และที่น่าเศร้าใจคือมีผู้เสียชีวิต 20 ราย ด้านกลุ่มอาชีพผู้ถูกกระทำมากที่สุดคือนักเรียน นักศึกษา ถึง 60.9% ที่น่าตกใจคือผู้กระทำความรุนแรงกว่าครึ่งเป็น



คนรู้จักคุ้นเคยหรือบุคคลในครอบครัวกว่า 53% รองลงมาเป็นคนแปลกหน้า ไม่รู้จักกัน 38.2% และคนที่รู้จักกันผ่านโซเชียล 8.8% โดยอายุของผู้กระทำที่น้อยที่สุดคือ 12 ปี ซึ่งปัจจัยที่กระตุ้นให้เกิดความรุนแรงทางเพศมากที่สุดคือ เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สูงถึง 31.1% รองลงมาอ้างว่ามีอารมณ์ทางเพศ 28% ส่วนสถานที่เกิดเหตุเกิดมักจะเป็นในที่พักของผู้ถูกกระทำ และในที่เปลี่ยว ถนนเปลี่ยว (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ, 2561) กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (พม.) ได้เปิดสถิติการรับแจ้งกรณีของเด็กถูกคุกคามทางเพศหรือถูกล่วงละเมิดทางเพศของศูนย์ช่วยเหลือสังคม กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ พบว่าตั้งแต่วันที่ 1 ต.ค.2560 - 29 ส.ค. 2561 มีเด็กถูกล่วงละเมิดทางเพศจำนวนทั้งสิ้น 419 คน ในจำนวนนี้เป็นเด็กที่ถูกกระทำจากบุคคลในครอบครัว จำนวน 151 คน และถูกกระทำจากบุคคลภายนอกครอบครัว จำนวน 268 คน (dailynews, 2561) จากสถิติของการนำเสนอที่เกี่ยวข้องกับข่าวการคุกคามทางเพศหรือการล่วงละเมิดทางเพศนั้น เริ่มตั้งแต่ปี 2560 - 2563 โดยปี 2560 จำนวนข่าวที่เกี่ยวข้องกับการคุกคามทางเพศหรือการล่วงละเมิดทางเพศ มีจำนวนทั้งหมด 44 ข่าว ปี 2561 มีข่าวจำนวนทั้งหมด 58 ข่าว ปี 2562 มีข่าวจำนวนทั้งหมด 27 ข่าว และปี 2563 มีข่าวจำนวนทั้งหมด 58 ข่าว (Thai PBS, 2556) จากสถิติการนำเสนอข่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่าการคุกคามทางเพศไม่ได้หายไปไหนจากสังคมไทยและยังทวีคูณเพิ่มขึ้นอีกด้วย

การคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นนั้น เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในสังคมไทยมานาน การรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศยังไม่เข้าถึงกับคนในสังคม ทำให้เห็นทัศนคติของคนในสังคมบางส่วน หรือคนเกิดในช่วงอายุที่แตกต่างจากยุคสมัยที่เป็นเปลี่ยนแปลงไป ซึ่งอาจจะไม่ให้ความสำคัญหรือสนใจเรื่องของคนที่ถูกกระทำการคุกคามทางเพศ และอาจมีโทษคนที่ถูกกระทำด้วยซ้ำว่าเป็นคนที่ทำให้เกิดสถานการณ์การคุกคามทางเพศ และโทษผู้ที่ถูกกระทำว่าเป็นคนที่ยั่วยวนเกิดการคุกคามทางเพศ เช่น การที่โทษผู้ที่ถูกกระทำว่าแต่งตัวยั่วเพศตรงข้าม มองว่าผู้ที่ถูกกระทำสมควรโดนกระทำ หรือ การที่โทษผู้ถูกกระทำว่าอยู่ในสถานที่โจ่งคร เป็นต้น โดยที่คนในสังคมนั้นไม่ได้มองเห็นถึงปัญหาอย่างแท้จริง

การที่คนในสังคมได้โทษว่าคนที่ถูกคุกคามทางเพศนั้น ส่งผลกระทบทางด้านร่างกายและทางด้านจิตใจของผู้ที่ถูกกระทำเป็นอย่างมาก ทางด้านร่างกายส่งผลให้ผู้ถูกกระทำอาจจะเกิดร่องรอยความรุนแรงที่ถูกการคุกคามทางเพศ และในส่วนทางด้านจิตใจส่งผลให้ผู้ถูกกระทำนั้นคิดว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นเพราะตัวเอง หรือเวลาที่ต้องออกไปในที่สาธารณะอาจโดนมองด้วยสายตาที่ไม่ดีจากคนในสังคม เกิดเป็นปมบาดแผลในใจของผู้ถูกกระทำ

เรื่องการคุกคามทางเพศนั้นเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างหนึ่ง ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ได้เป็นแค่ผู้ถูกกระทำอย่างเดียว แต่คนที่กระทำ หรือทุกคนนั้นไม่สมควรที่จะกระทำหรือได้รับการกระทำการคุกคามทางเพศ เรื่องการคุกคามทางเพศนั้นเป็นเรื่องที่อยากให้คนในสังคมได้เปิดใจเห็นถึงความสำคัญและรับรู้เรื่องนี้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มของนักศึกษา เพราะในช่วงวัยของนักศึกษานั้นเป็นช่วงวัยที่สามารถคิด วิเคราะห์ และแยกแยะ และมองว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องที่สำคัญและจำเป็นมากที่จะรับรู้และวัยนักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องนี้

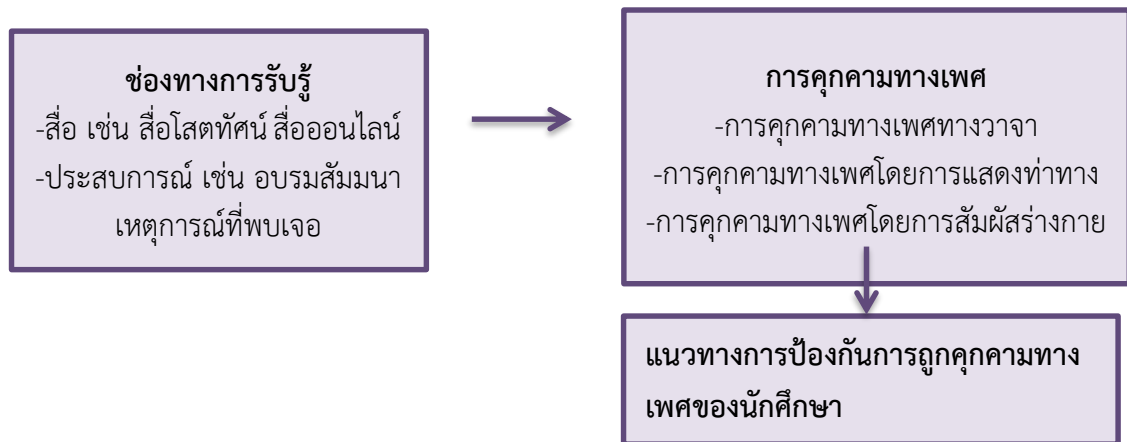
จากที่กล่าวไปข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาการรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศ ของนักศึกษาในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่าง เพื่อศึกษาช่องทาง และรูปแบบของการรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศของนักศึกษาในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่าง และเพื่อศึกษาแนวทางการป้องกันการคุกคามทางเพศของนักศึกษาในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่าง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาช่องทาง และรูปแบบของการรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศของนักศึกษาในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่าง
2. เพื่อศึกษาแนวทางการป้องกันการคุกคามทางเพศของนักศึกษาในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่าง



กรอบแนวคิดการวิจัย



แนวคิดที่ใช้

1. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้

การรับรู้ คือ การเลือกเปิดรับข้อมูลให้มีความสนใจ และตีความหมาย ตามความเข้าใจ ความรู้สึกนึกคิดของตนเอง ซึ่งความหมายที่ตีความได้นั้น อาจแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของแต่ละบุคคล

2. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการคุกคามทางเพศ

การคุกคามทางเพศ คือ การกระทำอะไรก็ตามที่ทำให้เกิดความไม่สบายใจ และรู้สึกไม่ปลอดภัยของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ซึ่งการคุกคามทางเพศนั้นมีหลายลักษณะไม่ว่าจะเป็นการคุกคามทางสายตา เช่น มองฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งด้วยสายตาที่ไม่ดี หรือการคุกคามทางเพศทางคำพูด เช่น การพูดจาส่อเสียดเกี่ยวกับร่างกายของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งในทางที่ไม่ดี

3. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับสื่อ

สื่อ หมายถึง สิ่งที่เป็นตัวกลางที่เชื่อมโยงหาบุคคล เพื่อให้ได้รับข้อมูลข่าวสารต่างๆ สามารถสร้างข้อมูล แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ เพื่อให้บุคคลต่างๆสามารถเข้าข้อมูลผ่านสื่ออื่นๆได้

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่องการรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศของนักศึกษาในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่าง ซึ่งเป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศของนักศึกษา เพื่อทราบถึงว่านักศึกษามีการรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศผ่านสื่อหรือช่องทางใดบ้าง และศึกษาว่านักศึกษาสามารถแก้ไขปัญหาหรือหาแนวทางการป้องกันการคุกคามทางเพศ โดยผู้วิจัยศึกษารายละเอียดตามหัวข้อดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่าง โดยมีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยเก็บตัวอย่างเท่าที่จะทำได้ และกลุ่มตัวอย่างที่ยินดีให้ความร่วมมือตามจำนวนที่ต้องการ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษาในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่าง ผู้ชายจำนวน 6 คน และผู้หญิงจำนวน 7 คน รวมจำนวนทั้งหมดเป็น 13 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นการสัมภาษณ์ (Interview) ควบคู่ไปกับการจดบันทึกข้อมูลและบันทึกเสียงของผู้ให้สัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการรับรู้การคุกคามทางเพศ โดยผู้วิจัยมีวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังขั้นตอนต่อไปนี้



2.1 ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ วารสารออนไลน์ เว็บไซต์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
ต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการตั้งคำถามอย่างเหมาะสม

2.2 กำหนดขอบเขตแบบสัมภาษณ์ โดยลักษณะของการสัมภาษณ์เป็นคำถามแบบปลายเปิด และ
คำถามจะต้องตรงประเด็นและครอบคลุมเกี่ยวกับงานวิจัย

2.3 นำคำถามของการสัมภาษณ์ ที่สร้างขึ้นนำมาเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และนำข้อเสนอมา
ปรับปรุงแก้ไข จนกว่าจะพร้อมนำไปเก็บข้อมูลจากประชากรกลุ่มตัวอย่าง

3. วิธีที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) โดยผู้วิจัยจะมีการพูดคุย
กับผู้ให้สัมภาษณ์อย่างเป็นกันเอง เพื่อให้ผู้ให้สัมภาษณ์รู้สึกสบายใจในการพูดคำคุยและการตอบคำถาม ตรงกับ
วัตถุประสงค์ของการทำวิจัยในครั้งนี้ และเพื่อให้ได้รายละเอียดของข้อมูลอย่างถูกต้องและชัดเจน โดยระหว่างทำ
การสัมภาษณ์นั้นผู้วิจัยจะมีการจดบันทึกข้อมูลและขออนุญาตผู้ให้สัมภาษณ์ทำการบันทึกเสียงของผู้ให้สัมภาษณ์
ประกอบตามไปด้วย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งผู้วิจัยจะข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ทั้งการจดบันทึก
และการบันทึกเสียงของผู้ให้สัมภาษณ์ และนำข้อมูลที่ได้นั้น มาตีความข้อมูล รวบรวมข้อมูล เพื่ออภิปรายผลและ
สรุปผล

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ศึกษาช่องทาง และรูปแบบของการรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศของนักศึกษาในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่าง สรุปได้ดังนี้ นักศึกษามีการรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศทั้งหมด 13 คน ซึ่งนักศึกษาทราบช่อง
ทางการรับรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ คือ การที่นักศึกษาได้รับข้อมูล จากการแชร์ข่าวสาร ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่
เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ เนื่องจากปัจจุบันนักศึกษามีการใช้สมาร์โฟนมากขึ้น ทำให้เกิดการได้รับอิทธิพลข่าวสารใน
ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์มากยิ่งขึ้น ต่อมานักศึกษาได้รับการรับรู้ผ่านสื่อโทรทัศน์ และวิทยุเสียงตามสาย คือ การที่
นักศึกษาได้รับข้อมูล ข่าวสารจากข่าวในโทรทัศน์ หรือรับฟังจากข่าววิทยุ และนักศึกษาได้รับการรับรู้ผ่าน
ประสบการณ์ของตนเอง คือ การที่นักศึกษาได้รับรู้ผ่านสถานการณ์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวของนักศึกษาเอง ในส่วน
ของรูปแบบของการคุกคามทางเพศ จากการสัมภาษณ์นักศึกษานั้น พบว่านักศึกษาพบเจอรูปแบบการคุกคามทาง
เพศ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ รูปแบบการคุกคามทางเพศด้านวาจา คือ การใช้คำพูดในทางการเสียดสี
เหยียดหยาม เป็นการกระทำที่ทำให้คนที่โดนคุกคามทางเพศเกิดการไม่มั่นใจในตัวเอง ด้านที่ 2 รูปแบบการคุกคามทาง
เพศโดยการแสดงท่าทาง คือ การกระทำใดๆก็ตามที่แสดงท่าทีที่ผิดปกติก่อนหน้าเคยมีมา เช่น การมองด้วยสายตา
อย่างกรุ้มกริ่ม ด้านที่ 3 รูปแบบการคุกคามทางเพศโดยสัมผัสร่างกาย คือ การกระทำใดๆก็ตามที่เป็นการแตะเนื้อ
ต้องตัวคนอื่นโดยไม่มีเหตุจำเป็น และด้านที่ 4 รูปแบบการคุกคามทางเพศในสื่อสังคมออนไลน์ คือ การที่พิมพ์
ข้อความหรือคุกคามในพื้นที่ส่วนตัวในทางสื่อสังคมออนไลน์ของคนๆนั้น ที่ทำให้คนที่โดนคุกคามเกิดความไม่สบาย
ใจ

ตอนที่ 2 เพื่อศึกษาแนวทางการป้องกันการคุกคามทางเพศของนักศึกษาในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่าง สรุปได้ดังนี้ พบว่านักศึกษามีแนวทางการป้องกัน ถ้าหากนักศึกษา พบคนรู้จัก หรือคนใกล้ชิดโดนคุกคาม
ทางเพศ นักศึกษาจะมีการที่จะเข้าไปช่วยเหลือโดยห้ามและพูดคุยกับคนที่คุกคามทางเพศกับคนรู้จักหรือคนใกล้ชิด
ของนักศึกษา มีการแนะนำให้คนใกล้ชิดแจ้งความดำเนินคดีแก่ผู้กระทำความผิด โดยเข้าสู่การใช้กระบวนการทางกฎหมาย
และการให้คำปรึกษาคนรู้จักหรือคนใกล้ชิดของนักศึกษาเอง โดยการเตือนให้ระวังตัวเองให้หลีกเลี่ยง จาก
สถานการณ์ที่เกิดขึ้น และพร้อมทั้งในการขอความช่วยเหลือจากบุคคลที่สามารถช่วยเหลือในสถานการณ์ตรงนั้น แต่
ถ้าหากนักศึกษาถูกคุกคามทางเพศเอง นักศึกษาจะหลีกเลี่ยง จากสถานการณ์ตรงนั้น ระมัดระวังตนเองมากยิ่งขึ้น
ไม่ให้ความสนใจหรือให้ความสำคัญต่อการเจอสถานการณ์คุกคามทางเพศ แลขอคำปรึกษาจากคนที่สนิทหรือคนใกล้
ตัว และนำไปสู่การแจ้งความดำเนินคดีแก่ผู้กระทำความผิด โดยเข้าสู่การใช้กระบวนการทางกฎหมาย



อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศของนักศึกษาในจังหวัดทางภาคเหนือตอนล่าง ซึ่งผู้วิจัยพบว่า ช่องทางและรูปแบบของการรับรู้เรื่องการคุกคามทางเพศของนักศึกษาในจังหวัดที่ผู้วิจัยพบว่า สอดคล้องกับแนวคิดแนวคิดการรับรู้ของ กฤติยา เวสวรรณ (2557, หน้า 4) การรับรู้ หมายถึง กระบวนการเลือกเปิดรับข้อมูลให้ความสนใจและตีความหมาย และแนวคิดการรับรู้ของ พรศิริ บินนาราวี (2555, หน้า 25) การรับรู้ เป็นกระบวนการตีความหมายตามความเข้าใจ ความรู้สึกนึกคิดของตนเองตามประสบการณ์ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของแต่ละบุคคล สอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญลดา แผลงสร และอุษณีย์ พึ่งปาน (2554) ศึกษาการรับรู้ภัยคุกคามทางเพศและการป้องกันตนเองของพนักงานสตรีที่ทำงานกะกลางคืน กล่าวได้ว่าสำรวจพฤติกรรมที่พนักงานสตรีที่เลิกงานในเวลากลางคืนรับรู้ว่าเป็นการคุกคามทางเพศ ประสบการณ์ถูกคุกคามทางเพศ และการป้องกันตนเอง กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา ได้แก่ พนักงานสตรีที่ทำงานและเลิกงานตั้งแต่เวลา 18.00-06.00 น. ของบริษัทสื่อสารโทรคมนาคม 3 แห่ง จำนวน 327 คน เก็บข้อมูลโดยการให้พนักงานสตรีตอบแบบสอบถามเรื่องความรู้ ประสบการณ์ถูกคุกคามทางเพศ และพฤติกรรมป้องกันตนเอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา การทดสอบไคสแควร์ และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า พนักงานสตรีที่อายุ 20-24 ปีมีพฤติกรรมป้องกันตนเองมากที่สุด พนักงานสตรีรับรู้รูปแบบพฤติกรรมคุกคามทางเพศทั้ง 3 ด้าน โดยรูปแบบการคุกคามทางเพศที่พนักงานสตรีถูกคุกคามมากที่สุด ได้แก่ การถูกลู่ไล้เนื้อตัว จับมือถือแขน เปียกเสียดร่างกาย สำหรับการคุกคามโดยแสดงสัญลักษณ์ที่พนักงานสตรีถูกคุกคามมากที่สุด ได้แก่ มีผู้คุกคามมายืนดักรออยู่เป็นประจำ การถูกจ้องมอง ใช้สายตาแทะโลมเป็นเวลานาน และพนักงานสตรี 1 คนเคยถูกใช้กำลังบังคับเพื่อมีเพศสัมพันธ์ พนักงานสตรีมีพฤติกรรมป้องกันตนเอง โดยปฏิเสธการอยู่กับผู้ชายสองต่อสองในที่ลับตา ในส่วนของรูปแบบของการคุกคามทางเพศมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ เจนวิทย์ นวลแสง, ภัทราภรณ์ เกษตรสาระ และ อธิรญา ภู่งศกร (2559, หน้า 330 - 331) กล่าวถึง การคุกคามทางเพศ ซึ่งหมายถึง พฤติกรรมการล่วงเกินในทุกรูปแบบทั้งทางกาย วาจา และการสัมผัส ที่แสดงออกทางเพศ ซึ่งเป็นพฤติกรรมอันไม่พึงปรารถนาตามมาตรฐานของบุคคลทั่วไป ซึ่งเกิดขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ไปในทางละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัวของผู้ถูกระทำโดยเหตุแห่งเพศที่ผู้นั้นมีอยู่ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวย่อมขัดต่อหลักความเสมอภาคทางเพศ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. สถานศึกษาควรมีมาตรการป้องกัน ถ้าหากนักศึกษาถูกคุกคามทางเพศ และมีบทลงโทษแก่ผู้กระทำความผิด

2. สถานศึกษาควรประชาสัมพันธ์แนวทางการป้องกันการคุกคามทางเพศ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาหาข้อมูลทางด้านกฎหมายเพิ่มเติม ในการจัดการกับผู้กระทำความผิดทางเพศ
2. ควรขยายขอบเขตในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องการคุกคามทางเพศมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กฤติยา เวสวรรณ. (2557). การรับรู้ในปัจจัยคุณภาพการบริการการประปาในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล. [Online]. Available: <http://dspace.rmutk.ac.th/bitstream/handle/123456789/198/28-147-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [2564, กุมภาพันธ์ 1].
- เจนวิทย์ นวลแสง, ภัทราภรณ์ เกษตรสาระ และ อธิรญา ภู่งศกร. (2559). ความรับผิดชอบทางอาญาและการเยียวยาผู้เสียหายจากการคุกคามทางเพศศึกษากรณี ประเทศไทย สหพันธ์รัฐเอเธนส์ และเครือรัฐออสเตรเลีย. [Online]. Available: <http://dspace.lib.buu.ac.th/xmlui/handle/1234567890/3356> [2564, กุมภาพันธ์ 1].
- พรศิริ บินนาราวี. (2555). ความคาดหวังและการรับรู้ของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อการท่องเที่ยวใน อำเภอ ปาย จังหวัดแม่ฮ่องสอน. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการท่องเที่ยว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.



- เฟื่องลดา แผลงศร และ อุษณีย์ พึ่งปาน. (2554). การรับรู้ภัยคุกคามทางเพศและการป้องกันตนเองของพนักงานสตรีที่ทำงานกะกลางคืน. วิทยานิพนธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ. (2561, พฤศจิกายน 15). สถิติ 'ความรุนแรงทางเพศ' ของไทยยังน่าห่วง ใน สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ. [Online]. Available: <https://www.thaihealth.or.th/> [2564, มกราคม 27].
- Thai PBS. (2556). การนำเสนอที่เกี่ยวกับข่าวการคุกคามทางเพศหรือการล่วงละเมิดทางเพศ ใน Thai PBS. <https://news.thaipbs.or.th/> [2564, มกราคม 27].





ภาวะหนี้ที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียด
:กรณีศึกษา ตำบลท่าเกษม อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว
Debt Conditions Influencing Stress Levels : A Case Study
in Tha Kasem Subdistrict, Mueang Sakaeo District Sa Kaeo Province

สุทธิดา บุญชู¹ ธัมณรัชช์ นุตเวช¹ เฉลิมพงษ์ จันทรสุขา² และวุฒิวัฒน์ อนันต์พุฒิเมธ²
Suttida Bunchoo¹ Thamnarat Nuttawet¹ Chaloepong Jansukar²
and Vutthiwat Ananphutthimet²

¹นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สระแก้ว
²อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สระแก้ว

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง ภาวะหนี้ที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียด:กรณีศึกษาใน ตำบลท่าเกษม อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษาภาวะหนี้สินของเกษตรกร ตำบลท่าเกษม อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว รวมถึงเพื่อศึกษาความเครียดระดับของเกษตรกร ตำบลท่าเกษม อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว และเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียด ตำบลท่าเกษม อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว สมมติฐานการวิจัย คือ ภาวะหนี้สินของเกษตรกรใน ตำบลท่าเกษม อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว มีอิทธิพลต่อระดับความเครียด การศึกษาครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ รวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างได้จากการสุ่มด้วยวิธีการสุ่มแบบหลายชั้นภูมิ สุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างได้ จำนวน 387 คน ใช้สถิติเชิงพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของตัวแปรทั้งหมด การทดสอบสมมติฐานใช้สถิติการวิเคราะห์ถดถอยพหุเพื่อหาปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับความเครียด ผลการศึกษพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยมีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 51.55 ปี มีระดับการศึกษาอยู่ระหว่างประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นหัวหน้าครอบครัวและมีจำนวนสมาชิก 4-5 คน รายได้ภาคเกษตรโดยเฉลี่ยมีมากกว่า 50,001 บาทขึ้นไป ขณะที่ค่าใช้จ่ายในครัวเรือนส่วนใหญ่คือ ค่าอาหารและเครื่องดื่ม และมีค่าใช้จ่ายในภาคการเกษตรส่วนใหญ่คือ ค่าปุ๋ย ค่ายา ค่าแรง โดยที่ภาวะหนี้ของเกษตรกร อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.27 (S.D=.560) ซึ่งมีระดับความเครียดของเกษตรกรอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.47(S.D=.601) ปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับความเครียดของเกษตรกร ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา จำนวนสมาชิกในครัวเรือน ภาวะหนี้สินในปัจจุบัน ค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน ขนาดเนื้อที่ถือครองที่ดินต่ำกว่า 10 ไร่ ภาวะหนี้สินที่ต้องชำระจำนวนต่ำกว่า 5,000 บาท และภาวะหนี้สินที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียด โดยผลการวิจัยสนับสนุนสมมติฐานเสนอไว้

คำสำคัญ: ภาวะหนี้สิน / ระดับความเครียด

Abstract

Study subject Debt Conditions Influencing Stress Levels: A Case Study in Tha Kasem Subdistrict, Mueang Sakaeo District Sa Kaeo Province aimed at 1) To study the debt condition of farmers, Tha Kasem Subdistrict, Mueang Sakaeo District Sa Kaeo Province 2) To study the stress level of farmers, Tha Kasem Sub-district, Mueang Sakaeo District Sa Kaeo Province 3) To study the factors influencing stress levels, Tha Kasem Subdistrict, Mueang Sakaeo District Sa Kaeo Province The research hypothesis was the debt condition of farmers in Tha Kasem Tambon, Muang Sakaeo District. Sa Kaeo Province influence on stress level This study was an approximate research, collecting data using questionnaires. The sample group was randomly selected by a multi-layered



random sampling method of a large number of people, seeking factual data for a sample of 387 people. Using descriptive statistics, analysis of all basic data, hypothesis testing, statistical multiple regression analysis. To find out the factors affecting stress levels, the study found. The majority of respondents were more female than male. Their average age was 51.55 years, their education level was between upper primary school, most of them being the heads of the family and having 4-5 members. The average agricultural income earns more than 50,001 baht or more, with most household expenditures. food and beverage And the agricultural expenditure was mainly fertilizer, medicine, labor costs. The average farmers' debt was at 2.27 (SD=.560), where the farmers' stress level was low. average at 2.47(S.D.=.601) Factors affecting farmer's level include age, education level. number of household members current debt daily expenses Size of land holding less than 10 rai, debt to be paid less than 5,000 baht, and debt influencing stress level, research findings support hypothesis.

Keywords : debt condition / stress level

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา (Statement of the problem)

จากสภาวะการณ์ของประเทศในช่วงหลายปีที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน สภาวะทางเศรษฐกิจและสังคมไทยของประเทศอยู่สภาพทั้งเงินเฟ้อ เงินฝืด เป็นผลกระทบมาจากสภาพปัจจัยทางต่างประเทศทั้งความผลักดันของระบบเศรษฐกิจ ไม่แน่นอนของเรื่องของใช้ชีวิตให้คุ้มค่าเจาะประเด็น ของราคาน้ำมันตลาดโลก ไม่คงที่และยังคงอยู่ตามสภาพไม่เปลี่ยนแปลงทางการบริหารประเทศทำให้เกิดการลงทุนทั้งภายในและภายนอกไม่เกิดการสมดุลกันตลอดจนจึงรัฐบาลเห็นในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อนำมาปรับแก้ไขจึง ก่อให้เกิด ภาวะหนี้สินตามมา กับประเทศหรือที่เรียกว่า “หนี้สาธารณะ” (ไสว บุญมา, 2550) แนวทางในการแก้หนี้ของเกษตรกรที่ถูกต้องตามกฎหมายเนื่องจากโครงการส่งเสริมของรัฐที่ไม่ประสบความสำเร็จไว้อย่างชัดเจนเกษตรกรที่เป็นหนี้ในระบบเป็นเหตุให้เกษตรกรเหล่านั้นไม่มีโอกาสฟื้นฟู อาชีพ และดำรงชีวิตในด้านเกษตรกรรมได้อย่างมั่นคง (สุเมธ ตันติเวชกุล, 2558) โดยการเกษตรของประเทศ โดยส่วนใหญ่จะปลูกข้าวและพืชไร่ สวนและนา เช่น มันสำปะหลัง อ้อย ข้าวโพดจากนั้นเอง ผลที่ได้รับเกิดขึ้นคือ จะพบว่าเกษตรกรจะทำการเกษตรในช่วงฤดูฝนมากกว่าความแห้งแล้ง หรือใช้ระยะเวลาการทำงานถึง 4-5 เดือน ความแปรปรวนทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมย่อมมีผลกระทบต่อทั้งปริมาณและคุณภาพของผลผลิตที่เกษตรกรจะได้รับอาจจะไปสู่ความสูญเสียเพิ่มมากขึ้นรายได้ของแต่ละ เดือน/ปี ซึ่งถือเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นมาอย่างยาวนานรัฐบาลมีนโยบายในการแก้ปัญหาของภาคเกษตรกรรมโดยมีการสนับสนุนการผลิตสินค้าเกษตรที่มีโอกาสใหม่เข้ามาแลกเปลี่ยน เช่น พลังงานทดแทนสินค้ามาจากการผลิตยังมีความหลากหลายทางชีวภาพ อินทรีย์ และสินค้าสอดคล้องกับรสนิยมของผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปรวมทั้งเป็นมีมีรากฐานรายได้ที่มั่นคงของเกษตรกรทั่วไปอีกทั้งส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาสินค้าเพื่อส่งเสริมรายได้แต่ละปีของประชากรในประเทศให้เป็นแหล่งการผลิตอาหารแปรรูปที่สำคัญของโลกที่มีคุณภาพมาตรฐานและความปลอดภัย เพื่อสร้างความมั่นใจให้ แก่ผู้บริโภคสินค้าในระยะยาวและระยะสั้นมีปัญหานี้สินค้าเกษตรนับเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นบ่อยที่สุดและเป็นการสืบค้นมาจากระบบเกษตรและการจัดการโดย หนี้สินเกษตรกรจึงเกิดความเครียดมานานนับตั้งแต่การผลิตทางชาวเกษตรเพื่อตอบสนองปัจจัยที่สำคัญต่อองค์กรต่างๆ ได้แก่ ชุมชน มาเป็นการผลิตเพื่อการค้าหรือเพื่อเป็นแรงจูงใจใช้การวิเคราะห์หาข้อมูลประมวลผลที่ได้รับการเกษตรเพิ่มขึ้นในอนาคต เพราะพื้นที่เพาะปลูกมีจำนวนจำกัด ในขณะที่ประชากรของโลกมีเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่วนโลกเองก็กำลังประสบกับปัญหาในหลายๆ ด้าน ทั้งปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม ปัญหาโลกร้อน และปัญหาด้านพลังงาน สิ่งนี้จะทำให้เกษตรกรกลับมา จะเดินหน้าแก้ไขปัญหาดังกล่าวให้พี่น้องชาวเกษตรกรครอบคลุมทั้งระบบ รวมทั้งเรื่องความยากจน เรื่องที่ดินทำกิน เรื่องราคาพืชผล และด้านต่างๆ สูงสุด เป็นต้น (ประยงค์ อัมจักร, 2556)

จากปัจจัยและปรากฏการณ์ต่างๆภายใต้การเปลี่ยนแปลงของภาวะหนี้สินที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียดจนกระทั่งมีลักษณะการเป็นภาวะหนี้สินจึงเป็นประเด็นนำไปสู่คำถามงานวิจัยที่ว่า ภาวะหนี้สินของเกษตรกรเป็นอย่างไร โดยมีความเครียดอยู่ในระดับใดและปัจจัยใดที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียดของเกษตรกร การวิจัยครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาภาวะหนี้สินของเกษตรกรรวมถึงเพื่อศึกษา ระดับความเครียดของเกษตรกรและเพื่อศึกษา



ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียดของเกษตรกรสมมติฐานการวิจัยคือ ภาวะหนี้สินของเกษตรกร ใน ตำบลท่าเกษม อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว มีอิทธิพลต่อระดับความเครียด โดยผลจากการศึกษาจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เกี่ยวข้อง ในด้านการเพื่อทราบถึงภาวะหนี้สินและระดับความเครียดปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเครียดของเกษตรกรเพื่อให้เกษตรกรมีความตระหนักถึงภาวะหนี้สินและไม่ก่อให้เกิดความเครียดนั้นจะนำไปสู่รูปแบบการเกษตรที่สามารถพึ่งพาตัวเองได้อย่างมั่นคงผลของงานวิจัยนี้สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาเกษตรกรไทยในรูปของแผนการดำเนินงานรวมถึงนโยบายที่เกี่ยวข้องรวมถึงจะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยที่ภาครัฐและเอกชน

การทบทวนวรรณกรรม

ภาวะหนี้สิน:(Liabilities) หมายถึง การก่อหนี้หรือยืมสิน คำว่า “ภาวะหนี้สิน” จะเกิดได้ว่า สังคมในปัจจุบันที่เราจะใช้ชีวิตกันอยู่อย่างยากลำบากเนื่องด้วยจากสภาพเศรษฐกิจที่ย่ำแย่ ส่งผลให้เกิดให้ประชาชนต้องมีโอกาสทำงานกับเงินเพื่อมาใช้หนี้ กับเจ้าหนี้ซึ่งอาจมีการด่า อารมณ์และแรงจูงใจมีผลต่อการบวนการของการประเมินค่า เกิดความคับข้องใจจากความกดดันตามมา อย่างเช่น ครอบครัว การทำงาน การเมือง ยังคงอยู่ตอบสนองได้และผลกระทบต่อครอบครัว สังคม มีการเปลี่ยนแปลงชนบท ในช่วงที่ผ่านมาทำให้ครัวเรือนแต่ละครัวเรือนยังต้อง ดิ้นรนสู้ มีความขยันหมั่นเพียร เพื่อที่ต้องมาใช้น้อย่างตรงต่อเวลา ซึ่งระยะการหมุนเวียนของเกษตรกรยังไม่ค่อยที่ รายได้ต่ำ ผลผลิตสูง และมีการกู้ยืมสินเป็นจำนวนมาก มาลงทุนตามที่ต้องการ จนเกิดความเดือดร้อน ต่อครอบครัว ญาติพี่น้อง ส่วนใหญ่ต้องเกิดความเครียด ในยุคปัจจุบัน ยังคงมีภาวะทางเศรษฐกิจตกต่ำ ทำให้ระบบเศรษฐกิจต่างๆ ได้เกิด วิกฤตทางการเงินที่ใช้จ่าย ในปี 2564 (Selye, 2536).

การเป็นหนี้สินที่ถูกลูกหนี้แล้วไม่จ่ายล่วงหน้าคืนแก่เจ้าหนี้เอาไปที่ได้ยืมไปคิดเป็นดอกเบี้ยตามจำนวนเงินจะต้องให้บุคคลพื้นที่จะต้องรักษาคำพูดและความไวใจ อาทิ เช่น ญาติ เพื่อนร่วมงาน หรือเพื่อนสนิท อีกอย่างในส่วนรวมถึง ระบบราชการ อาทิ เช่น ข้าราชการต่างๆ และลูกจ้างชั่วคราว เพื่อส่งผลถึงมาจากภาวะหนี้สิน ส่งผลทำให้เกิดปัญหาเรื่องการกู้ยืม แต่ถ้าภาวะหนี้สินอยู่ในระดับที่ไม่เหมาะสมจะทำให้ภาวะหนี้สินที่ทำให้เกิดประทุษร้ายขึ้นได้โดยตรงจะส่งผลถึงทำงานตรงและทำงอ้อม ที่จะทำให้นั่งถึง ความเป็นประสิทธิภาพและประสิทธิผล ดังนั้นที่กล่าวขึ้นมาภาวะหนี้สินของแต่ละบุคคลนั้นย่อมส่งผลกระทบต่อเกิดภาวะความเครียดตามมา และความเป็นอยู่ของครอบครัว และสังคมโดยรวมอย่าหลีกเลี่ยง ควร จะต้องเป็นบุคคลที่ดี มีน้ำใจ ซึ่งช่วยเหลือผู้อื่นได้โดยตลอดจน มีความคิดแบบรอบคอบ มีอคติของแต่ละ บุคคลการเป็นหนี้ไม่ใช่เรื่องง่าย และยากจนเกิดที่จะไม่ถูกกันหรือไม่ควร มีพฤติกรรมทำงานอารมณ์มักมีความต้องการที่เป็นส่วนหนึ่งของประชาชนเพื่อลดความแปลกแยก

ความแปลกแยกภาวะหนี้สิน

ความแปลกแยก หมายถึง ภาวะที่ปัจเจกไม่มีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของประชาชน หรือไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่ม อันเกิดจากการขาดการเป็นหนี้สินของประชาชนซึ่งทำให้เป็นปัจเจกไม่สามารถเข้าเป็นส่วนหนึ่งได้อย่างแนบเนียน (นฤมล สะอาดโหม, 2554) ความแปลกแยก 5 มิติได้แก่ (1) ความแปลกแยกจากการผลิต เช่น การไร้สัญชาติที่ดินและไรความมั่นคงในอาชีพ การถูกฉวยโอกาสขึ้นค่าเช่าที่ดินการถูกหลอกล่อให้ทำนาบนที่ดินซึ่งขาดการปรับปรุงคุณภาพ การที่ต้องแบกรับภาระจากราคาวัตถุดิบที่สูงขึ้นการขายข้าวที่ต้องถูกตรึงราคาและการเพิกถอนหนี้สินมากขึ้น และถูกบีบให้ต้องส่งเงินคืน (2) ความแปลกแยกจากผลผลิต เช่น การไร้อำนาจตัดสินใจเลือกพันธุ์ข้าวปลูกไม่สามารถกำหนดมูลค่าข้าวของตนเองได้และเงินจากการขายข้าวต้องให้หนี้สิน (3) ความแปลกแยกจากคนอื่น ๆ เช่น ชาวนารวยมีที่ดินชีวิตดีกว่าชาวนาไรที่ดิน และการถูกเอาเปรียบจากการขึ้นทะเบียนรับค่าชดเชย (4) ความแปลกแยกจากตนเอง เช่น การรู้สึกว้าชีวิตหมดคุณค่า และคำพูดไร้ความหมาย และ (5) ความผิดปกติของร่างกายและจิตใจ เช่น ความเครียด ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ และเกิดผื่นคันที่ผิวหนัง เป็นต้น โดยใช้วัดคุณนิยประวัติศาสตร์และสังคมที่มนุษย์มีการผลิตเพื่อทำให้ประชาชนเกิดความทุกข์ยากภายใต้ความแปลกแยกหรือความแปลกไปจากสังคม โดยมีความแปลกแยกเป็น 3 ประการ โดยปกติความเครียดจะเกิดเพราะสาเหตุ 3 ประการ คือ 1) เกิดจากความกดดัน โดยสภาพแวดล้อมและบุคคลรอบข้าง เช่น เด็กถูกกดดันจากพ่อแม่ให้เรียนหนังสือหนัก ลูกน้องถูกกดดันในที่ทำงาน สังคมส่วนใหญ่โดยเฉพาะในสังคมเมือง ถูกกดดันด้วยเวลา จะทำให้ต้องเร่งรีบ จึงทำให้เกิดความเครียด 2) เกิดจากความวิตกกังวลกับอดีต วิตกกังวลอนาคต ย่อมไม่มี ความสุขในชีวิต คนเหล่านี้จะนอนไม่



หลับ อารมณ์หงุดหงิด รู้สึกผิด ซึมเศร้า อ่อนเพลีย เป็นต้น 3) เกิดจากความคับข้องใจ โดยปกติคนเรามักจะมีเป้าหมายในชีวิตหรือการทำงาน แต่เมื่อถูกขัดขวางจะเกิดอาการเครียดได้ง่าย เช่น รถติดทำให้ไม่สามารถไปถึงจุดหมายปลายทาง หรือไม่มีเงินทำให้ไม่สามารถซื้อของที่ตนเองต้องการได้นอกจากนั้น ความผิดหวัง ความสูญเสียก็ทำให้เครียดได้เช่นกัน

จากผลของการช่วยเหลือทางเกษตรกรอาจส่งผลต่อภาวะสุขภาพของเกษตรกร จำนวนประชาชนมีหลายคนในประเทศ ขึ้นสูงสุดส่งผลต่อภาวะสุขภาพของเกษตรกร คือ ภาวะสุขภาพของเกษตรกรจะส่งผลดีหรือผลเสียสูงสุดในทิศทางเดียวกันเกษตรกรที่มีองค์กรจะส่งผลต่อภาวะสุขภาพค่อนข้างมากต่อเกษตรกร โดยส่วนบุคคลอื่นๆ ของประชาชน พบว่า เกษตรกรมีอายุ 40 ปีขึ้นไปแสดงให้เห็นว่าเกษตรกรเป็นกลุ่มวัยทำงานที่มีการศึกษาในระดับสูงและประสบการณ์ในแง่บวกที่ดีกว่า มีสำนึกผิดและมีเวลาที่ จะทำงานและสามารถทำงานบรรลุผลที่ตั้งไว้ได้ดี (จักรพงษ์ พวงงามชื่น และคณะ, 2556) ดังนั้น ระดับการศึกษาของเกษตรกรเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความเครียด และเกิดหนี้สินตามมาได้ แต่เกษตรกรต้องมีอิทธิพลและวางแผนที่ดีหรือมีคุณภาพชีวิตในระดับดี เพื่อการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตที่สวงาม

การใช้เทคโนโลยีของเกษตรกรเข้ามาช่วยในกระบวนการผลิต ต้องยอมรับว่าในปัจจุบันนี้ คนไทยเราส่วนใหญ่จะการผลิตนวัตกรรมต่างๆได้มากแค่ไหน ไม่สามารถสู้กับการผลิตในแปลงใหญ่ หรือการเกษตรกรในพื้นที่ขนาดใหญ่ได้ ด้วยปัจจัยด้านต้นทุนการผลิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเครื่องจักรที่ใช้เทคโนโลยีอันทันสมัยมาใช้ทดแทนแรงงานมนุษย์ ซึ่งสามารถทำงานได้มาก ในระยะเวลาอันสั้น ดังนั้นในอนาคตเกษตรกรไทยจำเป็นต้องมีการรวมตัวกันมากขึ้น จะอยู่ในรูปของชุมชนท้องถิ่น กลุ่มเกษตรกร หรือสหกรณ์ การเกษตรกรก็ตาม เพื่อแลกเปลี่ยนและใช้อุปกรณ์การผลิตการแปรรูปร่วมกัน เช่น อุปกรณ์เพาะพรวนเมล็ดพืช อุปกรณ์ใส่ปุ๋ย อุปกรณ์เก็บเกี่ยว และโรงจัดเก็บผลผลิตที่สามารถควบคุมคุณภาพได้ และสามารถขายผลผลิตได้ในช่วงเวลาที่ระดับราคาสูงขึ้น ควรต้องลดอัตราจ้างเพราะจะไม่เกิดการยืมหนี้ไปด้วยยิ่งขึ้น (กระทรวงเกษตรและอุตสาหกรรม, 2559) ดังนั้นความแปลกแยกที่เกิดจากการขาดบูรณาการทางสังคมและคนรอบข้างจึงมีผลต่อภาวะหนี้สินที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียด:กรณีศึกษาใน ตำบลท่าเกษม อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว

ผลของภาวะหนี้สินที่มีต่อระดับความเครียดปัจจุบันประชาชนส่วนใหญ่มีการลงทุนมากขึ้นจนทำให้เกิดความเครียดได้กลุ่มอาการโรคซึมเศร้า หรือที่ทางการแพทย์เรียกว่า เมลันโคเลีย (melancholia) ซึ่ง ฮิปโปเครติส (Hippocrates) เป็นปมความขัดแย้งในจิตใจ และร่างกายโดยเห็นว่าโรคซึมเศร้าเกิดจากรู้สึกสูญเสียทั้งในเชิงรูปธรรมกับนามธรรม โดยปัจจัยที่ทำให้เกิดอาการดังกล่าวมาจากการใช้ ร่างการและจิตใจมากเกินไป ภาวะเหล่านี้สามารถสังเกตได้จาก 4 ปัจจัย ประกอบไปด้วย ดังนี้ 1) ปัจจัยส่วนบุคคลทางด้านร่างกาย 2) ลักษณะทางความขัดแย้ง 3) ความเมื่อยล้าทางร่างกาย 4) การพักผ่อนไม่เพียงพอ (โรงพยาบาลนารมย์, 2565) ดังนั้นการเป็นหนี้จำนวนมากเป็นสาเหตุทำให้เกิดการคิดมาก ปวดหัวง่าย ยังมีประเด็นหลักๆก็คือ เกิดอาการเป็นผลมาจากสถานการณ์ความตึงเครียดทางอารมณ์ อาการความกังวลง่าย (easy anxiety) จะส่งผลต่อสุขภาพได้มากขึ้นจนควบคุมอาการของตนเองไม่อยู่ และยังเป็นพฤติกรรมตัวเอง อีกเช่นเดียวกัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Objectives)

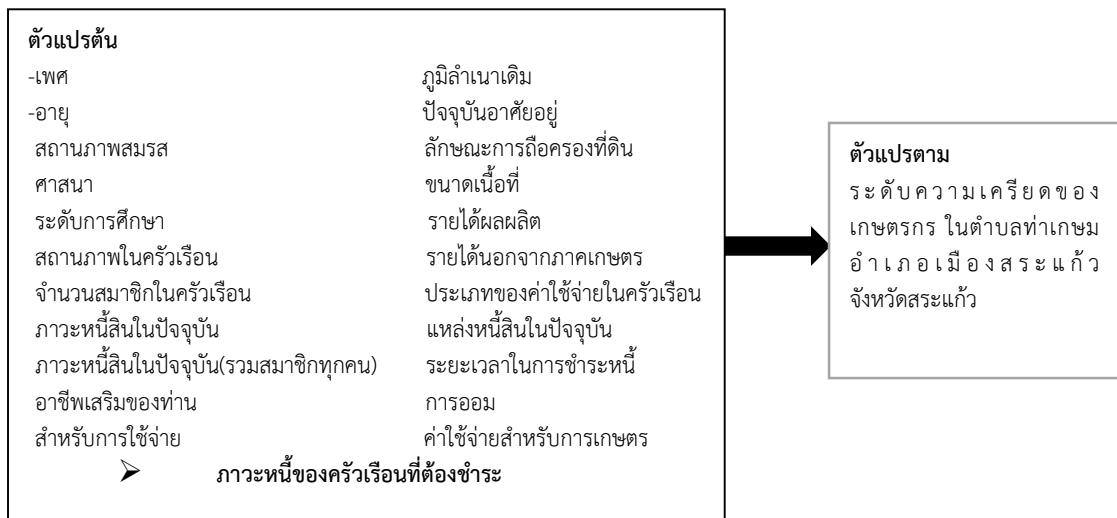
1. เพื่อศึกษาภาวะหนี้สินของเกษตรกร ตำบลท่าเกษม อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว
2. เพื่อศึกษาระดับความเครียดของเกษตรกร ตำบลท่าเกษม อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียด ตำบลท่าเกษม อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว

สมมติฐานการวิจัย (Research Hypothesis)

ภาวะหนี้สินของเกษตรกรใน ตำบลท่าเกษม อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว มีอิทธิพลต่อระดับความเครียด



กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานเชิงปริมาณ ประชากรคือประชาชนที่อยู่ในตำบลท่าเกษม อำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว จำนวน 8,133 คน จากทั้งหมด 13 หมู่บ้าน โดยผู้วิจัยทำการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามานะ Yamane , 1973 (อ้างใน อัจฉรวรรณ งานญาณ , 2554) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 387 ราย เพื่อป้องกันความผิดพลาดที่เกิดกับข้อมูลผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 ราย โดยมีการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างทั้ง 13 หมู่ ตามสัดส่วนความน่าจะเป็น

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างจากกรอบแนวคิดทฤษฎี ประกอบด้วยข้อคำถาม 4 ส่วน ส่วนที่ 1 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลจำนวน 24 ข้อ ส่วนที่ 2 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับภาระหนี้สินที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียดของเกษตรกร จำนวน 24 ข้อ ส่วนที่ 3 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับระดับความเครียดของเกษตรกรต่อบุคคล จำนวน 20 ข้อ โดยที่ในแต่ละข้อคำถามมีตัวเลือกตอบที่แสดงถึงระดับของการเกิดเหตุการณ์ ข้อคำถามในส่วนที่ 2 และ 3 มีตัวเลือกตอบที่แสดงถึงระดับของเหตุการณ์ตามประเด็นคำถาม 5 ระดับตั้งแต่น้อยที่สุด (1) ถึงมากที่สุด (5) และในส่วนที่ 4 จะเป็นข้อคำถามที่ให้ผู้ตอบแบบสอบถามเสนอความคิดเห็นและปัญหาที่เกิดขึ้นในภาคเกษตร โดยเครื่องมือดังกล่าวมีการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้ตรวจสอบเครื่องมือเพื่อให้เครื่องมือมีคุณภาพมากที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยทำหนังสือราชการขออนุญาตเข้าพื้นที่ถึง นายกองค์การบริหารส่วนตำบลท่าเกษม โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลใช้แบบสอบถาม ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปสัมภาษณ์ประชาชน ทั้ง 13 หมู่บ้านที่เป็นกลุ่มตัวอย่างตอบด้วยตัวเองที่บ้าน รวมทั้งเลือกช่วงเวลาที่เหมาะสมในการตอบสอบถามคือ โดยช่วงเวลาเย็นหลังจากกลุ่มตัวอย่างเสร็จสิ้นภาระกิจการทำงานและผู้วิจัยรอรับแบบสอบถามพร้อมตรวจสอบความถูกต้องเพื่อให้ได้แบบสอบถามที่สมบูรณ์ที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสถิติวิเคราะห์ข้อมูลทางสังคมศาสตร์ (SPSS: Statistical Package for Social Sciences) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ประกอบด้วยค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าสูงสุด (Maximum) ค่าต่ำสุด (Minimum) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การแปรระดับของการเกิดเหตุการณ์ใช้ค่าเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก (weight mean score) มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ค่าเฉลี่ยดังนี้คือ น้อยที่สุด 1.00-1.80 น้อย 1.81-2.60 ปานกลาง 2.61-3.40 มาก 3.41-4.20 มากที่สุด 4.21-5.00 เพื่อทดสอบสมมุติฐานตามกรอบแนวคิดใช้วิธีการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple regression) เพื่อหาความสัมพันธ์เชิงการทำนายระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตามกรอบแนวคิดเพื่อพิสูจน์สมมุติฐาน



สรุปผลการวิจัย (Conclusion)

1. ข้อมูลทั่วไป

จากการศึกษา พบว่าประชาชนกลุ่มตัวอย่างมีสัดส่วนเพศหญิงมากกว่าเพศชายและเพศทางเลือก ซึ่งส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 51.55 ปี ซึ่งโดยส่วนใหญ่มีการนับถือศาสนาพุทธ และส่วนใหญ่ทำอาชีพรับจ้างทั่วไป โดยส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ช่วงประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4-ป.6) ซึ่งเป็นหัวหน้าครอบครัว ซึ่งมีสมาชิกครอบครัวอยู่ประมาณ 4-5 คน ซึ่งส่วนใหญ่มีหนี้สินโดยประมาณ 10,001-100,000 บาท ซึ่งประชาชนส่วนใหญ่ใช้ค่าใช้จ่ายเดือนละประมาณ 9,001 บาทต่อเดือน และค่าใช้จ่ายในภาคการเกษตรประมาณ 5,000 บาทต่อปี ซึ่งมีฐานที่อยู่เดิมเป็นจังหวัดสระแก้วและมีที่อยู่ปัจจุบันเป็นบ้านตัวเองเสียส่วนใหญ่ และมีที่ดินเป็นของตนเองส่วนใหญ่ โดยถือครองที่ดินไม่เกิน 10 ไร่ โดยประมาณ ซึ่งส่วนใหญ่จะได้รายได้จากการผลผลิตมากกว่า 50,000 บาทขึ้นไป ส่วนใหญ่รายได้นอกจากภาคการเกษตรจะมีเป็นรายได้จากการทำางเสริมไม่ม้งานทำเนื่องจากเป็นเกษตรเป็นหลัก ซึ่งโดยส่วนใหญ่ก็จะใช้จ่ายทั่วไปซื้อจ่ายค่าอาหารและเครื่องดื่ม มากกว่าร้อยละ 97.70 ซึ่งส่วนมากประชาชนก็จะลงทุนในภาคเกษตรกับการซื้อปุ๋ย มากกว่าร้อยละ 76.80 และมีแหล่งหนี้สินที่ไปกู้มาเพื่อลงทุนโดยมากแล้วก็จะไปกู้เงินมาจากธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์ (ธ.ก.ส) มากกว่าร้อยละ 94.30 ซึ่งประชาชนส่วนมากต้องชำระหนี้สินประมาณ 5,000 บาทต่อปี ซึ่งต้องใช้เวลาชำระหนี้เป็นปีต่อปี และประชาชนส่วนใหญ่มีการออมทรัพย์มากกว่าร้อยละ 68.00

2. ภาวะหนี้สิน (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1)

จากการศึกษาพบว่า ประชาชนกลุ่มตัวอย่างมีภาวะหนี้สินกันอยู่ระหว่าง 10,001-100,000 บาท ซึ่งประชาชนได้กู้เงินมาเพื่อนลงทุนในด้านการเกษตร ทั้งนี้ต้องชำระหนี้ราว 5,000 บาท ในระยะเวลาเป็นปีต่อปีขณะที่ประชาชนกลุ่มตัวอย่าง ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลการเป็นหนี้ที่เกิดจากการใช้จ่ายเพื่อซื้อสินค้าชีวิตประจำวัน และในการลงทุนในภาคการเกษตร โดยกู้ยืมหนี้สินมาเพื่อใช้ในการทำการเกษตร ด้านสุขภาพเนื่องการร่างกายและจิตใจของแต่ละคนเป็นส่วนที่สัมพันธ์กัน หากร่างกายเข้มแข็งพอโดยไม่เอาไม่ไหวไปยึดติดกันมันมากจนเกินไปหรือภาวะทางเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียวมีความปรับตัวแก้ไขปัญหาก็ได้ถูกต้องและสมควรด้านจิตใจและร่างกายยังส่งผลต่อการมีภาวะทาง พฤติกรรม มีอาการปวดศีรษะ หงุดหงิดง่ายและคิดมากจนเกินไป เพื่อจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงทุกๆ ด้านให้ดีขึ้นทั้งสามด้านนี้ จะต้องปรับตัวให้สมควรกับการเป็นหนี้สิน หรือ เป็นการลงทุน ที่ก่อให้เกิดปัญหาทั้งในภาคครัวเรือนและภาคการเกษตรนั่นเอง

3. ระดับความเครียด (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2)

จากการศึกษาพบว่าเกษตรกรมีความเครียดอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.46 (SD=.601) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าในระดับมากที่สุดเกษตรกรมีความเครียดด้านอารมณ์และมีความเครียดจากภาวะผลผลิตสูงรายได้ต่ำ รวมถึงเครียดจากการขายผลผลิตไม่ได้ ตลอดจน มีความเครียดเกี่ยวกับสถานการณ์ โควิด 19 ในขณะเดียวกันความเครียดที่เกษตรกรเลือกตอบในระดับน้อยที่สุด คือรู้สึกเครียดกับการโรคประจำตัวและการเป็นหนี้สินรวมไปถึงเกษตรกรรู้สึกเครียดเมื่อถึงเวลาชำระหนี้ ขณะเดียวกันเกษตรกรรู้สึกเกิดปัญหาในการปรับตัวเข้าหาคนอื่น และสุดท้ายรู้สึกมีความขาดแคลนยากลำบาก

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับระดับความเครียด

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ถ้อยพหุ

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถ้อยถอย (b)	sig
ตัวแปรต้น		
1.เพศ	.013	.801
2.อายุ	.111	.030*
3.สถานภาพสมรส	.049	.341
4.ศาสนา	-.020	.700
5.ระดับการศึกษา	-.096	.060
6.สถานภาพในครัวเรือน	.019	.709
7.จำนวนสมาชิกในครัวเรือน	-.160	.002**



ตารางที่ 1 วิเคราะห์ถอยพหุ (ต่อ)

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย (b)	sig
8.ภาวะหนี้สินในปัจจุบัน	-.249	.000**
9.ภาวะหนี้สินในปัจจุบัน(รวมสมาชิกทุกคน)	.028	.582
10.อาชีพเสริม	-.082	.108
11.สำหรับการใช้จ่ายในด้านชีวิตประจำวันต่อเดือน	-.114	.025*
12.ค่าใช้จ่ายสำหรับการเกษตรต่อรอบการผลิต	.083	.102
13.ภูมิลำเนาเดิมของท่าน(จังหวัด)	-.075	.143
14.ปัจจุบันอาศัยอยู่ ณ ที่ใด	.019	.704
16.ขนาดเนื้อที่ของการถือครองที่ดิน	.171	.001**
17.รายได้ผลผลิตทางเกษตรโดยเฉลี่ยต่อรอบการผลิต	.043	.404
18.รายได้้นอกจากภาคการเกษตรที่ครัวเรือนได้รับ	-.083	.104
19.ภาวะหนี้ของครัวเรือนที่ต้องชำระคืนโดยเฉลี่ยต่อเดือน	.198	.000**
20.ระยะเวลาในการชำระหนี้	.019	.716
21.การออมทรัพย์	-.035	.498
22.ภาวะหนี้สินที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียด	.755	.000**

4. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียด (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3)

เพื่อทดสอบสมมติฐาน “ภาวะหนี้สินมีอิทธิพลต่อระดับความเครียดของเกษตรกร” ได้ทำการวิเคราะห์ถดถอยพหุ พบว่าในตัวแปร 22 ตัวแปร ที่อยู่ในสมการสามารถอธิบายลักษณะระดับความเครียดได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ในระดับ .05 (sig=.000) หมายความว่า มีตัวแปรอิสระในสมการอย่างน้อย 1 ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับระดับความเครียดในรูปแบบเชิงเส้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อพิจารณาตัวแปรตามแต่ละตัว พบว่ามีตัวแปร 8 ตัว ที่มีผลต่อตัวแปรตามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ อายุ ขนาดเนื้อที่ของการถือครองที่ดิน ภาวะหนี้ของครัวเรือนที่ต้องชำระคืนโดยเฉลี่ยต่อเดือน ภาวะหนี้สินที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียด ระดับการศึกษา จำนวนสมาชิกในครัวเรือน ภาวะหนี้สินในปัจจุบันสำหรับการใช้จ่ายในด้านชีวิตประจำวันต่อเดือน โดยการเพิ่มขึ้นของ อายุ ขนาดเนื้อที่ของการถือครองที่ดิน ภาวะหนี้ของครัวเรือนที่ต้องชำระคืนโดยเฉลี่ยต่อเดือน ภาวะหนี้สินที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียด จะส่งผลต่อระดับความเครียดเพิ่มขึ้น ขณะที่การเพิ่มขึ้นของ ระดับการศึกษา จำนวนสมาชิกในครัวเรือน ภาวะหนี้สินในปัจจุบัน สำหรับการใช้จ่ายในด้านชีวิตประจำวันต่อเดือนจะส่งผลให้ระดับความเครียดลดลง

อภิปรายผลการวิจัย (Discussion)

ปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับความเครียด

ตัวแปรส่งต่อระดับความเครียดพบว่า การเพิ่มขึ้นของ อายุ ขนาดเนื้อที่ของการถือครองที่ดิน ภาวะหนี้ของครัวเรือนที่ต้องชำระคืนโดยเฉลี่ยต่อเดือน ภาวะหนี้สินที่มีอิทธิพลต่อระดับความเครียด จะส่งผลต่อระดับความเครียดเพิ่มขึ้น ขณะที่การเพิ่มขึ้นของระดับการศึกษา จำนวนสมาชิกในครัวเรือน ภาวะหนี้สินในปัจจุบัน สำหรับการใช้จ่ายในด้านชีวิตประจำวันต่อเดือนจะส่งผลให้ระดับความเครียดลดลง ผลการศึกษายอมรับสมมติฐาน เนื่องจากการมีอายุที่เพิ่มจะทำให้ความคิดและการตระหนักที่เพิ่มขึ้นจึงทำให้เกิดความเครียดและความกังวลโดยเฉพาะบุคคลที่มีหนี้สินมากมีความเครียดมากกว่าบุคคลที่ไม่มีหนี้สินซึ่งมีความสอดคล้องกับอายุยิ่งสูงยิ่งมีความเครียดอยู่ในระดับมากเท่านั้นขณะเดียวกันการศึกษาที่อยู่ในระดับสูงจะมีความคิดและการคิดวิเคราะห์ดีกว่าบุคคลที่มีการศึกษาน้อยจึงทำให้มีความเครียดน้อยลงซึ่งมีความสอดคล้องกับยิ่งส่งผลให้ความเครียดน้อยเนื่องด้วยการหางานง่ายยังมีเงินมาใช้จ่ายและแก้ไขปัญหาหนี้สินมากขึ้นเท่านั้น ซึ่งมีความสอดคล้องกับ คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล (2558) พบว่าปัญหาทางด้านจิตใจ มักจะเกิดจากภาระทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อมซึ่งจะส่งผลต่อความรู้สึกสูญเสียโดยเฉพาะเกี่ยวข้องกับความสามารถของตนเอง เช่น การเคยเป็นที่พึ่ง เป็นผู้ช่วยให้คนอื่น การเป็นที่ยอมรับและยกย่องจากคนข้างเคียงเพื่อนฝูงหรือสังคมการขาดที่พึ่ง เช่น ผู้



ใกล้ชิด เพื่อนสนิทถึงแก่กรรม เป็นต้น นอกจากนี้ การที่สุขภาพไม่แข็งแรงพอที่จะปฏิบัติภารกิจต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้ ขาดการติดต่อไปมาหาสู่กับผู้อื่นบุตรหลานก็เติบโตมีครอบครัวแยกย้ายกันไป ทำให้เกิดความรู้สึกเหงา ว่าเหว ไม่สบายตามร่างกาย ปวดเมื่อย ไม่มีแรง นอนไม่หลับ เบื่ออาหาร ปัญหาทางด้านสังคม ก็เป็นอีกด้านหนึ่งที่ก่อให้เกิดความเครียดทางจิตใจได้มาก

ขณะที่การเพิ่มขึ้นของจำนวนสมาชิกในครัวเรือน จะส่งผลให้ระดับความเครียดลดลง เนื่องจากการที่มีจำนวนสมาชิกในครัวเรือนมากขึ้น จะทำให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและมีการให้กำลังใจในครอบครัวเพิ่มมากขึ้น รวมถึงปรับความเข้าใจและรวมกันหาทางออกของปัญหาในครอบครัวซึ่งเป็นการสร้างความรักและความผูกพันในครัวเรือนได้ ดังนั้นการเพิ่มขึ้นของสมาชิกในครัวเรือน จะส่งผลให้ระดับความเครียดลดลง ซึ่งผลการศึกษาที่มีความสอดคล้องกับ พิลลพรรณ อิศรภักดี (2557) กล่าวว่าคนไทยส่วนใหญ่ต้องการอยู่อาศัยในบ้านที่ประกอบด้วยสมาชิกหลายรุ่น โดยเฉพาะการอยู่อาศัยแบบครอบครัว 3 รุ่น ประกอบไปด้วย รุ่นปู่ย่าตายาย พ่อแม่ และลูก ที่ทำให้สมาชิกในครอบครัวมีสุขภาพจิตที่ดีมากกว่าครอบครัวรูปแบบอื่นๆ มีความรักความผูกพันความรู้สึกอบอุ่นใจของสายสัมพันธ์ในครอบครัวที่ได้ดูแลและเป็นกำลังใจให้กันและกันโดยข้อดีของการที่ได้เติบโตมาในครอบครัวใหญ่คือ เยาวชนจะได้รับการถ่ายทอดประสบการณ์จากรุ่นสู่รุ่น มีผู้รับฟังยามที่แบ่งปันเรื่องราวในแต่ละวัน และคอยให้คำปรึกษาในยามที่มีปัญหา โดยการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขนั้น จำเป็นจะต้องเข้าใจธรรมชาติคนแต่ละช่วงวัย ทำกิจกรรมร่วมกันบ้าง มอบพื้นที่ส่วนตัวให้กันบ้าง จึงจะเป็นครอบครัวที่สร้างความสุขได้อย่างสมบูรณ์แบบความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นสิ่งที่คนในบ้านเดียวกัน ต้องใช้มือโอบอุ้มและประคับประคองขึ้นมาด้วยตัวเอง บางคนอาจเลือกรูปแบบครอบครัวของตัวเองไม่ได้ แต่เราสามารถออกแบบและสร้างบ้านที่อบอุ่นของตัวเองได้ เพียงแค่ใส่ใจกันและกัน เมื่อนั้นครอบครัวจะเป็นครอบครัวที่แท้จริง

ข้อเสนอแนะ

- 1) ควรส่งเสริมให้ผู้ที่มีอายุที่มากขึ้นและมีหนี้สินสามารถจัดการกับปัญหาความเครียดผ่านกิจกรรมการออกกำลังกายและการสันทนาการเพื่อเป็นการเสริมสร้างความสุขและลดปัญหาความเครียดได้อีก
- 2) ด้านการจัดการที่ดิน องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นควรส่งเสริมให้มีการใช้ประโยชน์อย่างคุ้มค่าเพื่อไม่ให้เกิดเป็นพื้นที่ว่างเปล่าที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์หรือจัดสรรให้แก่เกษตรกรที่มีความต้องการและจำเป็นอันจะนำไปสู่การลดระดับความเครียด

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงเกษตรและอุตสาหกรรม. (2559). **เศรษฐกิจการเกษตร : แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12. (พ.ศ. 2560 - 2564).** [Online]. Available : https://tarr.arda.or.th/static2/docs/development_plan2559.pdf [2564, ธันวาคม 13].
- คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล. (2558). **ความเครียดและการโรคซึมเศร้า. การดำเนินชีวิตที่เกี่ยวกับความเครียด.** สำนักงานภาควิชาจิตเวชศาสตร์ (บริหารทั่วไปและธุรการ).
- จักรพงษ์ พวงงามชื่น. และคณะ. (2556). **การพัฒนาแบบการมีส่วนร่วมของประชาชนในการจัดการป่าชุมชน : กรณีศึกษา บ้านทาป่าเปา ตำบลทาลาดุก อำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน** (รายงานผลการวิจัย). เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- นฤมล สะอาดโณม. (2554). **การบริหารความเสี่ยงกับเศรษฐกิจพอเพียง.** นนทบุรี : สำนักงานปลัดกระทรวงพาณิชย์.
- ประยงค์ อัดจักร. (2556, กันยายน-ธันวาคม). **การเพิ่มประสิทธิภาพกลไกการจัดการหนี้ของเกษตรกร (Improving System for Farmer's Debt Management).** วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยขอนแก่น (ฉบับบัณฑิตศึกษา) สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 1(3), 20-25.
- พิลลพรรณ อิศรภักดี. (2557). **คนที่เติบโตใน "ครอบครัวใหญ่" มักมีสุขภาพจิตที่ดี ลดการก่ออาชญากรรมได้.** [Online]. Available: <https://www.dek-d.com/education/52860/>. [2565, ธันวาคม 13].
- โรงพยาบาลมหารมย์ , (2565). **กรมสุขภาพจิต.** [Online]. Available: <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=31458> [2565, ธันวาคม 13].



- ไสว บุญมา. (2550). มองเมืองไทย จากสิบปีของการใช้หนี้แผ่นดิน. กรุงเทพฯ : ประสิทธิ์สเทชันเนอรี่และการพิมพ์.
- สุเมธ ตันติเวชกุล. (2553). การดำเนินชีวิตในระบบเศรษฐกิจพอเพียง. กรุงเทพฯ : พลัสลิคฟิส-เนสพรีนธ์.
- อัคราวรรณ งานญาณ. (2554, กรกฎาคม-กันยายน). อันเนื่องมาแต่สูตรของยามาเน่. วารสารบริหารธุรกิจ, 34(131), 46-60.
- Selye , (2536). ทฤษฎีของความเครียด. [Online]. Available: <https://kb.psu.ac.th/psukb/bitstream/2010/8166/6/Chapter2.pdf>. [2565, ธันวาคม 13].





พฤติกรรมการเข้าสังคมกับวิถีชีวิต Slow Life ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดสระแก้ว Social Behavior and Slow Life Lifestyle of Undergraduate Students, Sa Kaeo Province

ชลลดา ทุคำมี¹ สุพรรณษา จันทเลิศ¹ เฉลิมพงษ์ จันทรสุชา² และฉัตรเกษม ดาศรี²
Chonlada Thukammee¹ Supansa Junthaloe¹ Chaloepong Jansukar² and Chatkasem Dasri²

¹นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สระแก้ว
²อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สระแก้ว

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเข้าสังคมกับวิถีชีวิต Slow Life ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดสระแก้ว มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเข้าสังคมของนักศึกษา รวมไปถึงเพื่อศึกษาลักษณะวิถีชีวิต Slow Life และเพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อวิถีชีวิต Slow Life ซึ่งการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายชั้น ได้จำนวน 281 ตัวอย่าง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของตัวแปรทั้งหมด การทดสอบสมมติฐานใช้สถิติการวิเคราะห์ถดถอยพหุ (Multiple regression) เพื่อหาปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับความเป็นวิถีชีวิต Slow Life

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง มีอายุอยู่ระหว่าง 18-74 ปี รายได้ต่อเดือนอยู่ที่ 1,000-14,000 บาท โดยแหล่งรายได้เป็นส่วนมากมาจากการประกอบอาชีพจำนวน 154 คน รายจ่ายต่อเดือน มากกว่า 5,000 บาท ปัจจุบันพักอาศัยอยู่ที่บ้านกับครอบครัวเป็นส่วนมากจำนวน 150 คน โดยพฤติกรรมการเข้าสังคมในมิติการเสริมแรงการเข้าสังคม อยู่ระดับน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ย 1.63 (S.D = 0.472) การเข้าสังคม อยู่ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.35 (S.D = 1.010) ลักษณะการเข้าสังคม อยู่ระดับน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ย 1.73 (S.D = 0.566) ความขัดแย้งระหว่างบุคคล อยู่ระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.25 (S.D = 1.081) ปัจจัยส่งเสริมการเข้าสังคมระหว่างบุคคล อยู่ระดับน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ย 1.66 (S.D = 0.678) พฤติกรรมการเข้าสังคม อยู่ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.27 (S.D = 0.745) ขณะที่วิถีชีวิต Slow Life อยู่ระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 1.87 (S.D = 0.600) ความแปลกแยก slow life อยู่ระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 2.08 (S.D = 0.570) สังคมแบบ Slow life อยู่ระดับน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ย 1.51 (S.D = 0.552) จากผลการวิจัยสนับสนุนสมมติฐานที่เสนอไว้

คำสำคัญ : พฤติกรรมการเข้าสังคม / ลักษณะความเป็นวิถีชีวิต Slow Life

Abstract

A Study of Social Behavior and SLOW LIFE Lifestyle of Undergraduate Students Sa Kaeo Province The objective of this study was to study the social behavior of students. Including to study the characteristics of the Slow Life lifestyle and to study the factors affecting the Slow Life lifestyle. This study is research. Quantitative data was collected using questionnaires. The samples were obtained by using multiple layers of random sampling. randomly selected a sample number of students 281 cases, using descriptive statistics, analyzing baseline data of all variables, hypothesis testing, using multiple regression analysis statistics. To find out the factors affecting the level of slow life lifestyle.

Most of the respondents were males rather than females. Aged between 18-74 years old, monthly income is 1,000-14,000 baht. Most of the income sources come from occupations of 154 people, monthly expenses of more than 5,000 baht, currently living at home with families, mostly 150 people by social behavior in the social reinforcement dimension. At the lowest level, with an



average of 1.63 (S.D = 0.472), socializing at a high level, with an average of 3.35 (S.D = 1.010). At the lowest level, the mean was 1.73 (S.D = 0.566) Interpersonal conflict was at the level Moderate, with an average mean of 3.25 (S.D = 1.081). Factors promoting interpersonal socialization. At the lowest level, with an average of 1.66 (S.D = 0.678), social behavior was at a high level, with an average of 2.27 (S.D = 0.745). Slow life was at a low level, mean 1.87 (SD = 0.600), alienation slow life was low, mean 2.08 (SD = 0.570), social with slow life was at a low level, mean was 1.51 (SD = 0.552) from the results. The research supports the hypothesis.

Keywords : Social Behavior / lifestyle Characteristics Slow Life

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา (Statement of the Problem)

ในการพัฒนาทักษะทางสังคมนั้นจำเป็นต้องพัฒนาตามลำดับจากวัยเด็กขึ้นไปเป็นขั้นๆ ซึ่งผู้ที่เกี่ยวข้องต้องให้ความสำคัญเพื่อเป็นรากฐานในการนำมาซึ่งการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขของเด็กจะเริ่มอยู่เป็นกลุ่มกับเพื่อนวัยเดียวกันและความสัมพันธ์ในครอบครัวถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคม การสังคมนั้นจำเป็นต้องพัฒนาตามลำดับจากวัยเด็กขึ้นไปเป็นขั้นๆซึ่งผู้ที่เกี่ยวข้องต้องให้ความสำคัญเพื่อเป็นรากฐานในการนำมาซึ่งการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขสังคม ของเด็กจะเริ่มอยู่เป็นกลุ่มกับเพื่อนวัยเดียวกัน เด็กจะเริ่มเรียนรู้การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น เริ่มเรียนรู้มารยาททางปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก (ซอพี ราเซ, 2560) ครอบครัวที่มีความรักและความผูกพันซึ่งกันและกัน ก่อให้เกิดความสุขภายในครอบครัวเป็นพื้นฐานทางอารมณ์ที่ดีย่อมส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการด้านต่างๆ ที่เหมาะสมตามวัย และสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นด้วย (จุลณัฐ สุระโยธิน, 2554)

จากปัจจัยและปรากฏการณ์ต่าง ๆ ภายใต้การเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิต Slow Life ในปัจจุบัน ประเด็นพฤติกรรมและการเข้าสังคมที่มีลักษณะการเป็นวิถีชีวิตแบบ Slow Life เป็นประเด็นที่น่าสนใจไปสู่คำถามงานวิจัยที่ว่า พฤติกรรมและการเข้าสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในจังหวัดสระแก้วเป็นอย่างไร และลักษณะวิถีชีวิตแบบ Slow Life อยู่ในระดับใด และอะไรเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตแบบ Slow Life โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมและการเข้าสังคม รวมถึงเพื่อศึกษาลักษณะความเป็นวิถีชีวิต Slow Life และเพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อลักษณะความเป็นวิถีชีวิต Slow Life สมมติฐานการวิจัยคือ พฤติกรรมและการเข้าสังคมที่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิต Slow Life ที่เป็นประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ เพื่อทราบถึงพฤติกรรมและการเข้าสังคม ลักษณะร่วมของความเป็นวิถีชีวิต Slow Life ที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิตนักศึกษา โดยผลจากการศึกษาจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เกี่ยวข้อง ในด้านการทำความเข้าใจวัยรุ่น ที่เติบโตมาพร้อมกับการเข้าสังคม พร้อมทั้งการเสริมสร้างพฤติกรรมและการเข้าสังคม เพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อตนเองและคนรอบข้าง รวมถึงเพื่อประกอบการตัดสินใจและเป็นแนวทางในการดำรงอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Objectives)

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมและการเข้าสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดสระแก้ว
2. เพื่อศึกษาลักษณะวิถีชีวิต Slow Life ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดสระแก้ว
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อวิถีชีวิต Slow Life ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดสระแก้ว

สมมติฐานการวิจัย (Research Hypothesis)

พฤติกรรมและการเข้าสังคม มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิต Slow Life

การทบทวนวรรณกรรม (literature review)

วิถีชีวิต Slow Life (way of life slow life) หมายถึงการใช้ชีวิตสไตล์ใหม่ ที่มีคนให้ความสนใจกันอย่างมาก เป็นการใช้ชีวิตแบบค่อยเป็นค่อยไป มีสาระทุกก้าว ทำทุกอย่างให้ช้าลง ตั้งสติให้มากขึ้น การใช้ชีวิตแบบค่อยเป็นค่อยไปอย่างมีสาระ ชะลอตัวเองให้ไม่ไหลอย่างไร้ทิศทางไปตามกระแสสังคม ทำทุกอย่างด้วยริบเร่งที่ช้าลง เพื่อให้มีสติและซึมซาบความหมายของชีวิตได้มากขึ้นการใช้ชีวิตของนักศึกษานั้นเป็นการใช้ชีวิตในการสังสรรค์การ



ท่องเที่ยว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงโควิดทำให้การใช้ชีวิตแบบ Slow Life ทำให้การใช้ชีวิตที่รอบคอบมากขึ้น ทำทุกอย่างมีสติและปลอดภัยที่จะไม่ทำให้บุคคลรอบข้างเดือดร้อน บดินทร์ ชาศะเวที (2020) นักวิทยาศาสตร์สุขภาพ คณะการแพทย์แผนไทย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ได้กล่าวว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตอย่างใหม่ที่แตกต่างจากอดีต กำลังจะกลายเป็นวิวัฒนาการใหม่ของสังคมมนุษย์ และระบบ สังคมใหม่ของโลก เพราะจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่หรือโควิด-๑๙ เกิดผลกระทบต่อการปรับเปลี่ยนการดำเนินชีวิตเป็นอย่างมาก เพื่อสร้างความ ปลอดภัยและลดการแพร่กระจายของเชื้อโรค จึงเกิดการดำรงชีวิตด้วยวิถีชีวิต Slow Life โดยที่ พบว่า เป็นการใช้ชีวิตด้วยความระมัดระวัง และความปลอดภัยมากยิ่งขึ้นโดย มนุษย์มักจะมีการไปสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ หรือการไปช้อปปิ้งที่ห้างเป็นกิจวัตรประจำวันที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งพบว่า นักศึกษามีการใช้ชีวิตแบบ Slow Life มักจะมีการไปนั่งชิวที่ร้านกาแฟ และจะสั่งน้ำกับขนมมานั่งกินพร้อมกับฟังเพลงที่ร้านกาแฟเปิดอยู่ตลอดเวลา หรือ มักจะไปเที่ยวสวนสาธารณะเพื่อไปนั่งเล่นเดินเล่นแบบสบายๆ สบายใจ และส่วนมากก็มักจะไปที่ห้องสมุดเพื่อไปนั่งอ่านหนังสือแบบเงียบสงบโดยส่วนมากนักศึกษาระดับปริญญาตรีมักจะมีร้านกาแฟค่อนข้างข้างบ่อย ประมาณสัปดาห์ละ 2-3 ครั้ง มีการไปนั่งเล่นที่สวนสาธารณะค่อนข้างบ่อยเช่นเดียวกัน แต่การไปสถานที่ต่างๆ เหล่านี้ก็จะมีการระมัดระวังกันมากขึ้น และมีการหลีกเลี่ยงสถานที่ที่มีผู้คนเป็นจำนวนมากในเวลาเดียวกันเกิดเป็น การใช้ชีวิตแบบ Slow Life ไม่เร่งรีบไม่ทำให้คนรอบข้างเดือดร้อนและตนเองมีความสุขในแบบที่ตนเองใช้ชีวิต

กรอบแนวคิดทฤษฎี (Theoretical Framework)

การเข้าสังคมในอุดมคติที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติของมนุษย์มี 2 ทฤษฎีที่สำคัญคือ ทฤษฎีมนุษยนิยม และ ทฤษฎีการเสริมแรง โดยทฤษฎีมนุษยนิยมในทฤษฎีของนักจิตวิทยาอย่าง มาสโลว์ (Maslow) เชื่อว่ามนุษย์มีความต้องการหลายอย่าง ความต้องการเหล่านี้สามารถเรียงลำดับความต้องการได้เป็นทีละขั้น กล่าวคือความต้องการเริ่มจากขั้นต่ำไปหาขั้นสูง เริ่มจากความต้องการทางสรีระ (Physiological Needs) ความต้องการสวัสดิภาพหรือความปลอดภัย (Security and Safety Needs) ไปสู่ความต้องการความรัก (Social Needs) และความต้องการเกียรติยศ ชื่อเสียง (Esteem Needs) ไปจนถึงความต้องการเข้าใจตนเอง (Self-Actualization Needs) ที่แท้จริงส่วนสังคม อุดมคติในทฤษฎีของนักมนุษยนิยม เป็นสังคมที่มนุษย์ไม่ต้องวิตกกังวลในเรื่องปากท้อง ในเรื่องความปลอดภัย ในเรื่องความรัก ในเรื่องศักดิ์ศรี อีกต่อไปเป็นสังคมที่มุ่งให้มนุษย์ทุกคนทำงานตามที่ตนถนัดอย่างเต็มมากที่สุด พิชัย ผากอง (2547)

สำหรับแนวคิดที่เกี่ยวกับพฤติกรรมในการเข้าสังคมในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นกรอบแนวทางในการศึกษาที่ คณะผู้วิจัยกำหนดช่วงอายุของนักศึกษาและเป็นกลุ่มตัวอย่างใช้ในการศึกษา โดยมีรายละเอียดของเนื้อหา ดังนี้ ช่วงของวัยเรียน หมายถึง ช่วงเวลาแห่งการเติบโตของวัยที่ยังขาดวุฒิภาวะไปสู่การเป็นผู้ใหญ่แห่งการเปลี่ยนแปลง ซึ่งจำเป็นต้องมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาไปพร้อมๆกัน ในการเข้าสู่วัยกับปัจจัยแวดล้อมหลายประการเช่นอาหาร สภาพความเป็นอยู่ ประเพณีและวัฒนธรรม รวมถึงสภาพแวดล้อมอื่นๆ พัฒนาการเปลี่ยนแปลงของสังคมเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม ไปสู่ วุฒิภาวะความเป็นผู้ใหญ่ เป็นช่วงวัยแห่งการสร้างอัตลักษณ์ของตนเองที่นำไปสู่การยอมรับจากคนรอบข้าง มาลี อนุสนธิ์ (2552)

ความแปลกแยกวิถีชีวิต Slow Life (alienation of life Slow Life)

มนุษย์แยกออกจากความเป็นธรรมชาติของตัวเอง หากแต่ต้องแสวงหาสิ่งอื่นๆ ที่อยู่นอกตัวมานิยาม ความเป็นตัวเอง โดยพฤติกรรมดังกล่าวจะแสดงออกในลักษณะการแสวงหาความสุขให้กับตัวเองจากสิ่งภายนอกอยู่ตลอดเวลาตามที่ ปรียา ชัยนิยม (2542) ได้กล่าวว่าการใช้ชีวิตในรูปแบบ Slow Life นั้นเป็นใช้ชีวิตหรือ การดำเนินชีวิตในปัจจุบันนั้นเป็นการทำทุกอย่างให้ช้าลง เก็บเกี่ยวความสุขความสบายใจในการใช้ชีวิตในปัจจุบัน อย่างมีเป้าหมาย เช่น การดูหนังฟังเพลง อ่านหนังสือ ดูโทรทัศน์ พูดคุยกับเพื่อน ไปเดินห้างสรรพสินค้า หรือไม่ก็ ทำโน่นทำนี่ไปเรื่อย แต่พอมายู่กับตัวเองส่วนใหญ่แล้วจะรู้สึกอึดอัด หงุดหงิด กระสับกระส่ายนี้คือ อาการที่เราทน อยู่กับตัวเองไม่ได้ซึ่งเป็นอาการที่คนเราแปลกแยกจากการใช้ชีวิตแบบ Slow Life ในปัจจุบัน เป็นที่น่าสังเกต โดยทั่วไปว่าสิ่งอื่นๆ นอกตัวที่มนุษย์ในปัจจุบันใช้นิยามความเป็นตัวเอง หรือสร้างความสุขให้กับตัวเองนั้นมักจะอยู่ในรูปของวัตถุสินค้า หรือเทคโนโลยีที่ทันสมัยต่างๆรวมทั้งกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหล่านั้น เช่นการบริโภคสินค้า



การเล่นเฟซบุ๊ก เป็นต้น ผลการเข้าถึงสังคมในลักษณะเป็นวิถีชีวิต Slow Life การเข้าถึงสังคมในการใช้ชีวิตให้ช้าลงและมีสติมากขึ้นโดยเฉพาะในเทศกาลที่สำคัญที่อุบัติเหตุบนท้องถนนแทบไม่ลดลงเลยแม้แต่น้อยในช่วงเวลาที่ผ่านมา เราคงต้องหันมาเจริญสติกันมากขึ้นให้ผู้คนหันหน้าเข้าหาวัดและใช้ชีวิตให้ เชื่องช้าลง ด้วยการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตให้กับผู้คนสนใจกับแนวคิดแบบ Slow Life กันมากขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคือนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่กำลังศึกษาอยู่ในจังหวัดสระแก้ว จำนวนทั้งหมด 822 คน จากมหาวิทยาลัย 2 แห่ง คือ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สระแก้ว จำนวน 300 คน และมหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตสระแก้ว จำนวน 522 คน ผู้วิจัยทำการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) โดยการจับฉลากเลือก โดยมหาวิทยาลัยทั้ง 2 แห่ง มีสัดส่วนดังนี้ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์จำนวน 119 คน และมหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตสระแก้วจำนวน 162 คน โดยผู้วิจัยทำการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามาเน่ (Yamane, 1973 อ้างใน วันทิกา หิรัญเทศ (2556) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ได้จำนวน 281 ตัวอย่าง และเพื่อป้องกันความผิดพลาดที่อาจเกิดกับข้อมูลผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 296 ราย โดยมีการแบ่งแยกเป็นสาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ สาขาวิชาเกษตรศาสตร์ สาขาวิชาวิทยาการการจัดการทั่วไป สาขาวิชาบัญชี และสาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือแบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างจากกรอบแนวคิดประกอบไปด้วย ข้อ คำถาม 3 ส่วน ส่วนที่ 1 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลจำนวน 17 ข้อ ส่วนที่ 2 เป็นข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมการเข้าถึงสังคม จำนวน 53 ข้อ แยกออกได้ 7 มิติ คือ การเสริมแรงการเข้าถึงสังคม การเข้าถึงสังคม ลักษณะพฤติกรรมการเข้าถึงสังคม ความขัดแย้งระหว่างบุคคล ปัจจัยส่งเสริมพฤติกรรมการเข้าถึงสังคมระหว่างบุคคล พฤติกรรมการเข้าถึงสังคม ความแปลกแยกพฤติกรรมการเข้าถึงสังคม ส่วนที่ 3 เป็น วิถีชีวิต Slow Life จำนวน 40 ข้อ แยกออกได้เป็น 4 มิติ คือ วิถีชีวิต Slow Life ความแปลกแยก Slow Life การกระทำที่ทำให้รู้สึกดี Slow Life สังคมแบบ Slow Life โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในการตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือ

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปสอบถามกับนักศึกษาตัวอย่างด้วยตนเองทั้ง 2 มหาวิทยาลัยของจังหวัดสระแก้ว รวมทั้ง ช่วงเวลาพักเที่ยงและช่วงเลิกเรียนและช่วง เสาร์-อาทิตย์ ในการเก็บแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยได้ทำหนังสือของอนุญาตต่อผู้อธิการของมหาวิทยาลัย เพื่อเข้าเก็บข้อมูลในพื้นที่มหาวิทยาลัย ซึ่งเข้าไปสอบถามกับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างเสร็จสมบูรณ์ดีแล้ว

การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ทางสังคมศาสตร์ (SPSS : Statistics Package For Social Sciences) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล และสภาพทั่วไป ประกอบด้วย ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าสูงสุด (Maximum) และค่าต่ำสุด (Minimum) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การแปรความหมายระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้วิธีนำค่าเฉลี่ยน้ำหนักความคิดเห็น (Weight mean score) ในแต่ละประเด็นมาเปรียบเทียบกับนี้

เห็นด้วยน้อยที่สุด ค่าคะแนนระหว่าง 1.00-1.80

เห็นด้วยน้อย ค่าคะแนนระหว่าง 1.81-2.60

เห็นด้วยปานกลาง ค่าคะแนนระหว่าง 2.61-3.40

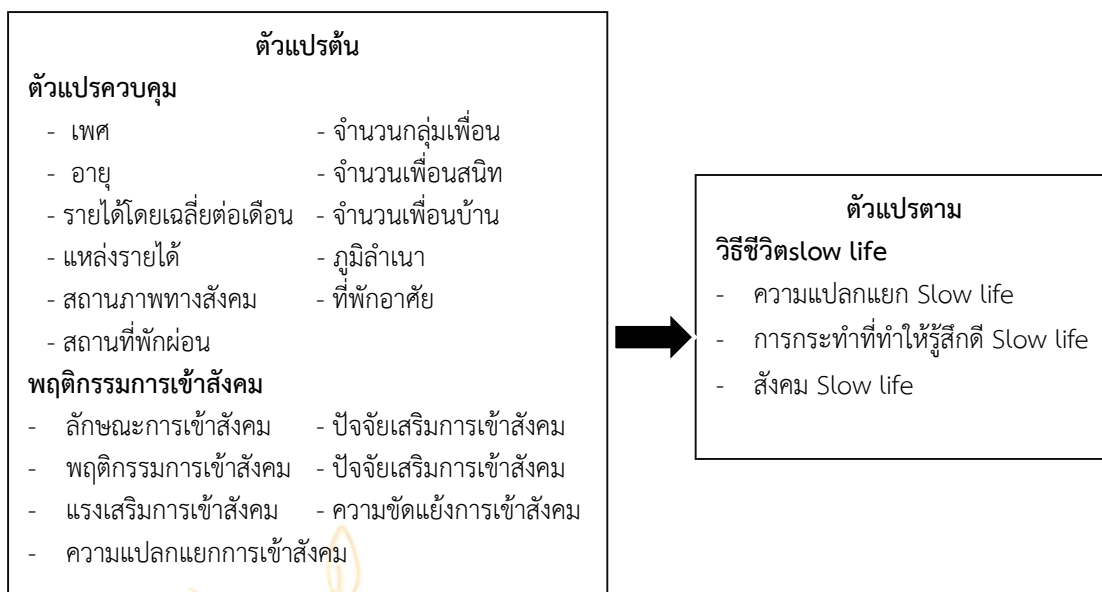
เห็นด้วยมาก ค่าคะแนนระหว่าง 3.41-4.20

เห็นด้วยมากที่สุด ค่าคะแนนระหว่าง 4.21-5.00

การแปลความหมายระดับความคิดเห็น ผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อทดสอบสมมติฐานตามกรอบแนวคิดใช้วิธีการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple regression) เพื่อหาความสัมพันธ์เชิงการทำนายระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตามตามกรอบแนวคิดเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน



กรอบแนวคิด (conceptual framework)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ผลการวิจัย (Research Results)

1. **ข้อมูลทั่วไป** จากการศึกษาพบว่า นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีสัดส่วนเพศชายมากกว่าเพศหญิง มีอายุระหว่าง 18-74 ปี นับถือศาสนาพุทธ และกำลังศึกษาอยู่ในสาขาวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์มากกว่าสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาการการจัดการ และน้อยที่สุด เกษตรศาสตร์ รายได้ต่อเดือน 1000-14000 บาท โดยส่วนใหญ่รับจากการทำอาชีพเสริม รายจ่ายโดยเฉลี่ยต่อเดือนที่มากที่สุด 901-1,000 บาท อยู่ในระดับปีการศึกษาปีที่ 3 มากที่สุด มีจำนวนเพื่อนสนิทมากที่สุดถึง 162 คน มีจำนวนกลุ่มเพื่อนมากที่สุดถึง 127 คน จำนวนเพื่อนบ้านถึง 119 คน มีสถานภาพทางสังคมโสดมากที่สุด มีภูมิสำเนาจังหวัดสระแก้วมากที่สุด มีที่อยู่อาศัยส่วนมากที่สุด อยู่บ้านกับครอบครัว และมีสถานที่ท่องเที่ยวเยอะมากที่สุด คาเฟ่ และสถานที่ต่างๆ

2. ลักษณะการเข้าถึงสังคมและพฤติกรรมในการเข้าถึงสังคม (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่1)

พฤติกรรมในการเข้าถึงสังคม จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เคยชื่นชมเพื่อนหรือผู้คนรอบข้างอยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 58.2 รองลงมาอยู่ในระดับมากมีจำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 25.2 ในส่วนสุดท้ายอยู่ในระดับปานกลางมีจำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 16.3 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.58 (S.D 0.756) การให้ของขวัญกับครอบครัว จากการศึกษพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีการให้ของขวัญกับครอบครัวอยู่ในระดับมาก จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 45.0 รองลงมาอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 120 คิดเป็นร้อยละ 42.6 ถัดลงมาอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 11.7 และในส่วนสุดท้ายอยู่ในระดับน้อยจำนวน 1 คนคิดเป็นร้อยละ 0.4 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.69 (S.D 0.681) พุดให้กำลังใจกับผู้คนรอบข้าง จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีการพุดให้กำลังใจคนรอบข้างในระดับมากที่สุดจำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 50.7 รองลงมาคือในระดับมากจำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 39.7 ถัดลงมาในระดับปานกลางจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 8.9 และในส่วนสุดท้ายในระดับน้อยที่สุดจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.4 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.62 (S.D 0.686) การยิ้มแย้มให้กับเพื่อนร่วมงาน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีการยิ้มแย้มให้กับเพื่อนร่วมงานในระดับมากที่สุดจำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 48.6 รองลงมาในระดับมากจำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 40.8 ถัดลงมาในระดับปานกลางจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 9.6 และในส่วนสุดท้ายในระดับน้อยจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.71(S.D 0.667) ให้รางวัลต่อเพื่อนร่วมงาน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีการให้รางวัลต่อเพื่อนร่วมงานในระดับมากจำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 48.6 รองลงมาคือในระดับมากที่สุดจำนวน 112 คน



คิดเป็นร้อยละ 39.7 ถัดลงมาในระดับปานกลางจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 และในส่วนสุดท้ายในระดับน้อยจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.4 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.68 (S.D 0.708)

ลักษณะการเข้าสังคม จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความร่วมมือทำงานกับเพื่อนเป็นทีม อยู่ในระดับมากจำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 48.6 รองลงมาคือในระดับมากที่สุดจำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 41.1 ส่วนในระดับปานกลางจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 7.8 ถัดมาอยู่ในระดับน้อยจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.8 และในส่วนสุดท้ายในระดับน้อยที่สุดจำนวน 1 คนคิดเป็นร้อยละ 0.4 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.71 (S.D 0.716) ต่อมาท่านเคยฟังพาดิฉันเพื่อน อยู่ในระดับมากจำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 50.4รองลงมาคือในระดับมากที่สุดจำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 38.3 ส่วนในระดับปานกลางจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 9.6 ถัดมาในระดับน้อยจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7 และในส่วนสุดท้ายในระดับน้อยที่สุดจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.74 (S.D 0.714) ถัดมามีการใช้ภาษาในกลุ่มตนเองโดยเฉพาะ มีการใช้ภาษาในกลุ่มตนเอง โดยเฉพาะในระดับมากจำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 46.8 รองลงมาคือในระดับมากที่สุดจำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 36.8 ส่วนในระดับปานกลางจำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 14.5 ถัดมาในระดับน้อยจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.1 และในส่วนสุดท้ายในระดับน้อยที่สุดจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.4 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.80 (S.D 0.745) มีวัฒนธรรมกายแต่งกายการกินที่แตกต่างจากผู้อื่น มีวัฒนธรรมการแต่งกายการกินที่แตกต่างจากผู้อื่น ในระดับมากที่สุดจำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 43.3 รองลงมาคือในระดับมากจำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 39.4 ส่วนในระดับปานกลางจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 12.4 ถัดมาในระดับน้อย จำนวน 11 คนคิดเป็นร้อยละ 3.9 และในส่วนสุดท้ายในระดับน้อยที่สุดจำนวน 2 คนคิดเป็นร้อยละ 0.7 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.79 (S.D 0.859) มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน อยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 47.9 รองลงมาคือในระดับมากจำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 42.2 ส่วนในระดับปานกลางจำนวน 24 คนคิดเป็นร้อยละ 8.5 ถัดมาในระดับน้อยจำนวน 2 คนคิดเป็นร้อยละ 0.7 และในส่วนสุดท้ายในระดับน้อยที่สุดจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.4 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.62(S.D 0.700) มีความต้องการในการเข้าหาคนรอบ มีความต้องการในการเข้าหาคนรอบข้างในระดับมากที่สุดจำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 45.4 รองลงมาคือในระดับมากจำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 42.6 ส่วนในระดับปานกลางจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 8.9 ถัดมาในระดับน้อย จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 และในส่วนสุดท้ายในระดับน้อยที่สุดจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.4 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.69 (S.D 0.764)

3.วิถีชีวิตSlow Life ลักษณะความเป็นวิถีชีวิต Slow Life (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่2)

จากการศึกษาพบว่าลักษณะความเป็นวิถีชีวิต Slow Life อยู่ในระดับน้อยที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยถึง 1.51 (S.D = 0.552)โดยมี ลักษณะคือ การใช้ชีวิตSlow life ของนักศึกษา มีความต้องการที่น้อยที่สุด ในการอยู่ร่วมกับสังคมนั้นๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์เฝ้าหา และมีความต้องการมาก เช่น การท่องเที่ยว การเจอสิ่งใหม่ การมีเพื่อนสนิทรอบข้าง และการมีครอบครัวที่อบอุ่น เป็นต้น การได้มาซึ่งสิ่งของเหล่านี้เพื่อสนองต่อ จิตใจของมนุษย์ ในการสร้างถึงพฤติกรรมในการเข้าสังคมและการมีชีวิตแบบSlow Life สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข ลักษณะความเป็นวิถีชีวิต Slow Life โดยมีค่าเฉลี่ยถึง 1.51 (S.D.=0.552) ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยระดับน้อยที่สุดในมิตินี้คือลักษณะของวิถีชีวิตSlow Life ที่เป็นปัจจัยให้ที่เกิดจากการเข้าสังคมแบบSlow Life เป็น พฤติกรรมที่แสดงออกมาจากความเป็ Slow Life ในสังคม ซึ่งเป็นพฤติกรรมดังกล่าวนี้ทำให้กลุ่มนักศึกษา ได้รับรู้ว่านักศึกษาแต่ละคนมีการใช้ชีวิต Slow Life ที่น้อยที่สุด

ตารางที่ 1 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ Slow Life

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย	Sig	ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย	Sig
(b)			(b)		
ตัวแปรที่ควบคุม			ตัวแปรที่ควบคุม		
1. เพศ	.041	0.489	12.รายจ่ายต่อเดือน 1,001-2,000 บาท	.142	0.017
2. อายุ	-.071	0.239	13.รายจ่ายต่อเดือน 2,001-3,000 บาท	.017	0.780
3. ศาสนา	-.042	0.458	14.รายจ่ายต่อเดือน 3,001-4,000 บาท	-.052	0.383



ตารางที่ 1 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ Slow Life (ต่อ)

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย (b)	Sig	ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย (b)	Sig
ตัวแปรที่ควบคุม			ตัวแปรที่ควบคุม		
4. รายได้ค่าเฉลี่ยต่อเดือน	-.149	0.012	15. รายจำต่อเดือน 4,001-5,000 บาท	-.013	0.823
5. รายได้จาก ผู้ปกครอง	.099	0.097	16. รายจำต่อเดือนมากกว่า 5,00 บาท	-.039	0.510
6. รายได้จากการประกอบอาชีพ	.099	0.097	17. รายจำต่อเดือน อื่นๆ	.053	0.376
7. รายได้จาก.อาชีพเสริม	.014	0.811	18. มหาวิทยาลัย	.013	0.822
8. รายได้จากแหล่งทุน	.141	0.018	19. คณะที่ศึกษา	-.092	0.264
9. รายได้จากอื่นๆ	.051	0.399	20. สาขาวิชา	-.119	0.046
10. รายจ่ายน้อยกว่า 900 บาท	.007	0.005*	21. ระดับปีการศึกษา	.067	0.264
11. รายจ่าย 901-1,000 บาท	.056	0.353	22. จำนวนเพื่อนสนิท	-.103	0.085
23. จำนวนเพื่อน	-.117	0.049	32. ที่พักผ่อนอื่นๆ	.042	0.487
24. สภาพทางสังคม	-.038	0.524	33. การเสริมสร้างการเข้าสังคม	.150	0.012
25. ภูมิลาเนา	-.082	0.173	34. การเข้าสังคม	-.033	0.528
26. ที่พักอาศัย	-.023	0.699	36. ลักษณะของพฤติกรรมการเข้าสังคม	.257	0.000*
27. ที่พักผ่อนคาเฟ่	-.142	0.018	37. ความขัดแย้งระหว่างบุคคล	.002	0.971
28. ที่พักผ่อนห้างสรรพสินค้า	-.082	0.172	38. ปัจจัยเสริมพฤติกรรม	.113	0.058
29. ที่พักผ่อนร้านอาหาร	-.140	0.019	39. พฤติกรรมการเข้าสังคม	.865	0.156
28. ที่พักผ่อนน้ำตก	-.208	0.000*	40. ความแปลกแยกพฤติกรรม	-.134	0.025
29. ที่พักผ่อนภูเขา	-.205	0.001*			
30. ที่พักผ่อนร้านกาแฟ/ขนม	-.169	0.004*			
31. ที่พักผ่อนตลาด	-.169	0.004*			

ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเข้าสังคมกับวิถีชีวิต Slow Life

เพื่อทดสอบสมมติฐาน “พฤติกรรมการเข้าสังคม มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิต Slow Life” ได้ทำการวิเคราะห์ถดถอยพบ พบว่าในตัวแปรอิสระ 40 ตัวแปรที่อยู่ในสมการสามารถอธิบายได้ อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ ณ ระดับ .05 (Sig=.000) หมายความว่า มีตัวแปรอิสระในสมการอย่างน้อย 1 ตัวแปรมีความสัมพันธ์กับลักษณะวิถีชีวิต Slow Life ในรูปเชิงเส้นอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ เมื่อพิจารณาตัวแปรตามแต่ละตัว พบว่ามีตัวแปร 6 ตัว ที่มีผลต่อตัวแปรตามอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติได้แก่ รายจ่ายน้อยกว่า 900 บาท ลักษณะของพฤติกรรมการเข้าสังคม ที่พักผ่อนน้ำตก ที่พักผ่อนภูเขา ที่พักผ่อนร้านกาแฟ/ขนม ที่พักผ่อนตลาด วัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นการส่วนตัว มีผลต่อลักษณะของวิถีชีวิต Slow Life ที่มีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดยที่การเพิ่มของสังคม

อภิปรายผลการวิจัย

ตัวแปรที่ส่งผลต่อลักษณะวิถีชีวิต Slow Life ได้แก่ รายจ่ายน้อยกว่า 900 บาท ลักษณะของพฤติกรรมการเข้าสังคม ที่พักผ่อนภูเขา ที่พักผ่อนร้านกาแฟ/ขนม ที่พักผ่อนตลาด ซึ่งการศึกษายอมรับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยจากการศึกษาพบว่าตัวแปรสถานที่ท่องเที่ยว ด้าน น้ำตก ภูเขา ร้านกาแฟ และ ตลาด มีความสัมพันธ์เชิงลบกับลักษณะความเป็น Slow Life นั้นแสดงถ้าหากสถานที่ท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นจะทำให้ความเป็น Slow Life ลดลง



เนื่องจากการที่มีสถานที่ท่องเที่ยวจะทำ กรมสุขภาพจิต (2563) ซึ่งได้ พบว่า สถานการณ์โควิด-๑๙ ในแง่การพัฒนาประเทศและเศรษฐกิจว่า ประเทศไทยได้เผชิญวิกฤติมาหลายครั้ง แต่วิกฤติโควิด-๑๙ ครั้งนี้ถือว่าเป็นปรากฏการณ์ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนทางด้านพฤติกรรม ด้านการดำรงชีวิต เนื่องจากโควิด-๑๙ เป็นโรคอุบัติใหม่ที่เราไม่รู้จักมาก่อน ส่งผลต่อวิถีชีวิต การทำงาน การท่องเที่ยว การดำเนินชีวิตประจำวัน โดยพบว่า สถานการณ์ในตอนนี้ขัดกับหลักการท่องเที่ยวในสถานที่ต่างๆแบบ Slow Life เนื่องจากสถานการณ์ในตอนนี้ทำให้เกิดความวุ่นวายภายในสังคมและสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆเกิดความหวาดระแวงในการพบปะกับผู้คนภายนอกในสถานที่ต่างๆ ปิยกุล เลาวินัย (2541) ได้กล่าวว่า การท่องเที่ยวเป็นการเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ และระยะเวลาในการเดินทางได้มีกิจกรรมต่างๆเกิดขึ้น และพบเจอกับผู้คนมากมายในสถานที่ต่างๆ ซึ่งนั้นไม่มีความสอดคล้องกับการเป็น Slow Life เนื่องจากไม่เกิดความเป็นส่วนตัวในสถานที่นั้นๆจากการศึกษาพบว่าตัวแปรพฤติกรรมการเข้าสู่สังคม มีการเข้าสู่สังคมมากขึ้นเท่าไรจะยิ่งทำให้ความเป็น Slow Life เพิ่มขึ้นมากเท่านั้นจากการเข้าสู่สังคมในปัจจุบันจะทำให้เห็นถึงความค่อยเป็นค่อยไปอย่างมีสติทำให้ตัวเองได้มีเวลาหยุดคิดไตร่ตรองก่อนจะลงมือทำ ซึ่งมีความสอดคล้องกับ เรื่องศักดิ์ ปิ่นประทีป (2548) กล่าวว่า การสร้างพฤติกรรมพึงประสงค์ พฤติกรรมที่พึงประสงค์สำคัญต่อการดำรงชีวิต และช่วยให้มนุษย์มีชีวิตรอยู่ในสังคมได้ โดยการใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่าทำทุกอย่างให้ช้าลงมีสติ และมีความสุขกับสิ่งรอบๆข้าง วลลภา วงศ์ศักดิ์รินทร์ (2559) ได้กล่าวว่า สิ่งสำคัญที่ทำให้มนุษย์อยู่ร่วมกันได้อย่างเข้าใจกันและมีความสุขอันเป็นรากฐานสำคัญอันนำมาซึ่งสังคม มีความพึงพอใจกันชอบเข้าหาผู้อื่นอยู่เสมอเพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1) ด้านการพัฒนาในการท่องเที่ยวของจังหวัดสระแก้วควรมีแหล่งท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น
- 2) พฤติกรรมการเข้าสู่สังคมและ Slow Life สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาเพราะสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงต่อคุณภาพ และการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เชิงด้านวัฒนธรรมทางด้านเกษตรอินทรีย์ เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรมีการศึกษาในรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อทราบถึงรายละเอียดและกระบวนการของการเป็นวิถีชีวิต Slow Life และขยายกลุ่มเป้าหมายสู่กลุ่มนักศึกษาเพิ่มขึ้น
- 2) ควรมีการศึกษาพฤติกรรมของแต่ละพื้นที่ในการสำรวจและลงพื้นที่

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2563). New Normal ชีวิตวิถีใหม่. [Online]. Available: <https://www.dmh.go.th/news/view.asp?id=2288> [2563, สิงหาคม 2].
- จุลมนี สุระโยธิน. (2554). ผลของการจัดกิจกรรมเรียนรู้ร่วมกันทางอินเทอร์เน็ตด้วยการเขียนสะท้อนคิดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะทางสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ซอพี ราเชะ. (2560). ภาวะผู้นำของผู้บริหารโรงเรียนในอำเภอทุ่งยางแดงสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปัตตานี เขต 3. การค้นคว้าอิสระครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- บดินทร์ ชาตะเวที. (2563). พฤติกรรม กับ ชีวิตวิถีใหม่: New Normal. [Online]. Available: <https://www.ttmed.psu.ac.th/th/blog/258> [2563, พฤษภาคม 25].
- ปิยกุล เลาวินัย. (2541). จรรยาบรรณของสื่อมวลชน ใครได้ประโยชน์. กรุงเทพฯ : คณะวารสารและสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ปรียา ชัยนิยม. (2542). การศึกษาความคิดเห็นของครูต่อการสอนความรับผิดชอบและความมีระเบียบวินัยโดยกระบวนการความสัมพันธ์ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษากรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์การศึกษาศาสตร สาขาวิชาการวิจัยทางการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิชัย ผกาทอง. (2547). สังคมมนุษย์ (Human Society) ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา. มหาวิทยาลัย



รามคำแหง.

มาลี อนุสนธิ์. (2552). ความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูจากพ่อแม่กับความมีวินัยในตนเองของ นักเรียนชั้น
ประถมศึกษาโรงเรียนบ้านพุทุม จังหวัดเพชรบุรี. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช.

วันทิกา หิรัญเทศ. (2556). ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงนิเวศของนักท่องเที่ยวชาวไทยในการ
ท่องเที่ยวแหล่งประเทศไทย รายงานประจำปี 2441 การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.

กรุงเทพฯ : การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.

วัลลภา วงศ์ศักดิ์รินทร์. (2559). พฤติกรรมของผู้ปกครองในการส่งเสริมการมีวินัยในตนเองแก่นักเรียน โรงเรียน
สาธิตในจังหวัดนครปฐม. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.





พฤติกรรมการเข้าสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อการลดภาวะซึมเศร้า

: นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในอำเภอเมืองจังหวัดสระแก้ว

Social online behaviors affecting depression reduction:

high school students in Muang District, Sa Kaeo Province.

สโรชา โสพี¹ อภัสรา บุตรสมบัติ¹ เฉลิมพงษ์ จันทรสุขา² และพัฒนกร สอนไว²

Sarocho sopee¹, Aphatsara Butsombat¹, Chaloepong Jansukar² and Phannakorn Sonwai²

¹นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขารัฐประศาสนศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สระแก้ว

²อาจารย์ประจำคณะ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สระแก้ว

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเข้าสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อการลดภาวะซึมเศร้า” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเข้าสังคมออนไลน์ รวมถึงเพื่อศึกษาระดับภาวะซึมเศร้า และเพื่อศึกษารวมปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อลดภาวะซึมเศร้าของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในอำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว สมมติฐานการวิจัยคือ “พฤติกรรมการเข้าสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อการลดภาวะซึมเศร้า” การศึกษาครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างได้จากการสุ่มด้วยวิธีการสุ่มแบบหลายชั้นภูมิ โดยสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างจากนักเรียนมัธยมปลายจังหวัดสระแก้ว จำนวน 346 ราย ใช้สถิติเชิงพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของตัวแปรทั้งหมด การทดสอบสมมติฐานใช้สถิติการวิเคราะห์ถดถอยพหุ เพื่อหาปัจจัยที่ส่งผลต่อการลดภาวะซึมเศร้า ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเข้าสังคมออนไลน์ ในมิติ ปัจจัยที่ส่งผลทำให้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.25 (S.D.=3.25) พฤติกรรมการเข้าสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.42 (S.D.=3.40) ประเภทของการใช้งานอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.77 (S.D.=2.75) ในขณะที่การลดภาวะซึมเศร้าของนักเรียนในมิติ ด้านจิตใจอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.09 (S.D.= 2.00) ด้านร่างกายอยู่ในระดับน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.77 (S.D.= 1.60) ด้านอารมณ์อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.03 (S.D.= 1.90)

คำสำคัญ : สื่อสังคมออนไลน์ / พฤติกรรม / ภาวะซึมเศร้า

Abstract

study subject The objectives of the “Online Social Behavior Affecting Depression Reduction” were 1) to study online social behavior, 2) to study the level of depression, and 3) to study the factors influencing depression reduction. Sad of high school students in Muang district Sa Kaeo Province assumption of researchnamely, “Online social media behavior influences depression reduction.” This study is a research study. Quantitative data was collected using questionnaires. The samples were randomly selected by using a multi-layered random sampling method. A sample of 346 high school students in Sa Kaeo Province was randomly selected. Descriptive statistics were used to analyze the baseline data of all variables. Hypothesis testing uses multiple regression analysis statistics. to find out the factors affecting the reduction of depression The results showed that Social media behavior in the dimensions of factors affecting the use of social media is at the levelModerate: The mean was 3.25 (S.D.=3.25). The social media behavior was at a high level, the mean was 3.42 (S.D.=3.40). The type of use was at a moderate level. The mean was 2.77 (S.D.=2.75), while the reduction in student depression in dimensional The mental aspect is at a low level. The mean was 2.09 (S.D.= 2.00). The body was at the lowest



level. The mean was 1.77 (S.D.= 1.60). The emotional aspect was at a low level. The mean is 2.03 (S.D.=1.90).

Keywords : Social Media / Behavior / Depression

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา (Statement of the problem)

ปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นเพื่อดำเนินกิจกรรมต่างๆ ของกลุ่มคนที่มีความสนใจและสามารถสื่อสารแลกเปลี่ยน แบ่งปันทรัพยากร ข้อมูลข่าวสาร ได้ทั่วโลก ที่ใช้งานได้หลากหลาย เช่น การติดต่อสื่อสารระหว่างสองบุคคล การหาความรู้ในเรื่องที่ตนสนใจ การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว เป็นต้น สื่อสังคมออนไลน์เป็นปัจจัยที่เปลี่ยนโลกแห่งการสื่อสาร ทำให้คนส่วนใหญ่ใช้ชีวิตร่วมกับสังคมออนไลน์อย่างกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ราวกับเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ทั้งนี้สังคมออนไลน์ก็ไม่ต่างจากสังคมของโลกความเป็นจริง ที่มีทั้งคนดี คนไม่ดี มีข่าวลือ ข่าวลวง มีสิ่งชั่วร้าย มอมเมา อีกทั้งการแพร่กระจายของข้อมูลข่าวสารเป็นไปในวงกว้างอย่างรวดเร็ว เรื่องราว รูป ภาพ และ วิดีโอ เชื่อมโยงกับ ความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น แบ่งปันให้ผู้คนที่อยู่ในเครือข่ายได้รับการ เอมิกา เหมมินทร์ (2556) ทางด้านสังคมสังคมออนไลน์ในประเทศไทย รายงานว่าพฤติกรรมผู้บริโภคด้าน Digital และ Social Media แพลตฟอร์มด้านการบริหารจัดการสื่อสังคมออนไลน์ ที่สำรวจข้อมูลและพฤติกรรมการใช้งานดิจิทัลของผู้คนทั่วโลก สถิติ เผยว่า มีผู้ใช้อุปกรณ์พกพาทั่วโลกมากถึง 5.27 พันล้านคน คิดเป็นสัดส่วน 67% ของประชากรทั้งโลกมีจำนวนผู้ใช้มือถือเพิ่มขึ้น 2.30% ในปีที่ผ่านมา เพิ่มขึ้น 117 ล้านคนคิดเป็นผู้ใช้ใหม่มากกว่า 10 ล้านคนต่อเดือนจากสถิติ We Are Social Thailand Digital (2021) พฤติกรรมการใช้ออนไลน์ของคนไทย เผยว่า คนไทยใช้โซเชียลมีเดียเป็นช่องทางหลักในการอัปเดตข่าวเป็นอันดับ 1 ของโลกในปีนี้ หรือคิดเป็น 78% คนไทย อ่านข่าวออนไลน์ 91% มากเป็นอันดับสองของโลก และคนไทยใช้สังคมออนไลน์มากที่สุดคือ Facebook Messenger เป็นอันดับ 6 ของโลก ถัดลงมาเป็น Facebook มากเป็นอันดับ 8 ของโลก หากเป็น Twitter คนไทยจะใช้มากเป็นอันดับ 10 ของโลก ในส่วนของ Instagram คนไทยจะใช้มากเป็นอันดับ 16 ของโลก และส่วนสุดท้ายคนไทยใช้ YouTube มากเป็นอันดับ 18 ของโลก

จากสถานการณ์โควิด-19 ในประเทศไทย สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ใช้ในการเรียนออนไลน์และใช้ทำงาน กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2563) จากผลการสำรวจ คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 11 ชั่วโมง 25 นาที เพิ่มขึ้นจากปี 2562 1 ชั่วโมง 3 นาที ซึ่งการเข้าสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นกิจกรรมที่ติดอันดับแรกคิดเป็น 95.30% เช่น Facebook line Instagram

ปณิชา นิตพรมงคล (2555) กล่าวถึงกิจกรรมการเข้าสังคมออนไลน์ยอดนิยมได้แก่ Facebook Line Twitter Instagram ที่คนรุ่นใหม่ได้รับความนิยมและคลั่งไคล้มากที่สุด ซึ่งสื่อออนไลน์จึงก่อให้เกิดความสุข อารมณ์ความรู้สึกที่สะท้อนออกมาจากสื่อ ประสบการณ์ และค่านิยม เนื่องจาก สื่อสังคมออนไลน์เปรียบเสมือนสังคมเสมือนจริงของคนรุ่นใหม่ที่สำคัญจนกลายเป็นกิจวัตรประจำวันที่เคยชิน หากเสพติดสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปจะส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจ เช่น มีอาการกระวนกระวายหรือหงุดหงิด หรืออาจทำให้เกิดภาวะลงแดงส่งผลกระทบต่อการทำงานหรือเป็นภัยกับคนใกล้ชิด ดังนั้นการใช้สื่อสังคมออนไลน์อาจมีผลกระทบทำให้เกิดอารมณ์และความเปลี่ยนแปลงทางสังคม จึงอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิต จนกลายเป็นภาวะซึมเศร้าในเวลาต่อมา ภาวะซึมเศร้าเป็นปัญหาสุขภาพจิตซึ่งเกิดได้กับทุกคนทุกโอกาส เกิดขึ้นได้ทั้งใน เด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่ ภาวะเศร้าซึ่งมีระดับน้อยจนถึงระดับรุนแรง ภาวะซึมเศร้าที่มีรุนแรงจะมีการซึมเศร้าเพียง บางประการที่ไม่รุนแรง โดยยังไม่มี ความผิดปกติ ในกิจวัตรประจำวัน หรือความสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น มีเพียงความรู้สึกหงุดหงิด เศร้าหรือร้องไห้ ส่วน ภาวะซึมเศร้าที่เกิดขึ้นรุนแรงจะมีความผิดปกติและส่งผลกระทบต่อกิจวัตรประจำวันและความสัมพันธ์กับผู้อื่น

ดังนั้น จากสถิติ สำนักงานข่าว Hfocus เจาะลึกระบบสุขภาพ (2021) พบว่าเยาวชนไทยมีพฤติกรรมส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตการเรียนรู้ ด้านครอบครัว คนรอบข้าง จนมีความเครียด และนำไปสู่สุขภาพจิต ดังนั้นกรมสุขภาพจิตได้ประเมินสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นไทยอายุต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 183,974 คน ผ่านแอปพลิเคชัน Mental Health Check-in ตั้งแต่ 1 ม.ค.2563 - 30 ก.ย. 2564 พบว่าวัยรุ่นมีความเครียดสูง 28% เสี่ยงซึมเศร้า 32% เสี่ยงฆ่าตัวตาย 22% โดยมีปัจจัยมาจาก ความเครียดสูง การเข้าสังคมรูปแบบน้อยลง การติดจอสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์พกพา การติดเกม ปัญหาการทะเลาะเบาะแว้ง รวมถึงปัญหาภายในครอบครัว จะเห็นได้ว่าการเข้าสังคมออนไลน์ นั้นคือการเชื่อมโยงระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่สามารถเข้าถึงกันได้ง่ายขึ้นโดยใช้อินเทอร์เน็ต



การเข้าสังคมออนไลน์จึงเป็นกิจวัตรประจำวันของคนรุ่นใหม่ จึงอาจส่งผลกระทบต่อสังคมนำไปสู่การเข้าสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อการลดภาวะซึมเศร้าของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในอำเภอเมืองสระแก้ว

จากปัจจัยดังกล่าวจึงทำให้เกิดคำถามที่ว่า พฤติกรรมการเข้าสังคมออนไลน์ และระดับภาวะซึมเศร้าของกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในอำเภอเมืองสระแก้วเป็นอย่างไร รวมถึงปัจจัยอะไรที่มีอิทธิพลต่อลดภาวะซึมเศร้าของกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในอำเภอเมืองสระแก้วเป็นอย่างไร จากปัจจัยและปรากฏการณ์ต่างๆภายใต้การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมการเข้าสังคมออนไลน์ อันจะนำไปสู่การลดภาวะซึมเศร้า จึงเป็นประเด็นนำไปสู่คำถามวิจัยที่ว่า พฤติกรรมการเข้าสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อการลดภาวะซึมเศร้า ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดสระแก้วเป็นอย่างไร การวิจัยครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเข้าสังคมออนไลน์และระดับภาวะซึมเศร้า รวมถึงเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อลดภาวะซึมเศร้าของนักเรียนกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลาย ในอำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว สมมติฐานการวิจัย คือพฤติกรรมการเข้าสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อการลดภาวะซึมเศร้า ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดสระแก้ว โดยผลจากการศึกษาจะเป็นประโยชน์แก่ผู้เกี่ยวข้อง เพื่อทราบถึงพฤติกรรมการเข้าสังคมออนไลน์และระดับภาวะซึมเศร้าของกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดสระแก้ว เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานักเรียนในรูปแบบนโยบายหรือกิจกรรม เพื่อไม่ให้มีผลกระทบ หรือปัญหาจากการเข้าสังคมออนไลน์

การทบทวนวรรณกรรม

พฤติกรรม : นิยามความหมาย

Allen and Sanstrook (1993) ให้ความหมายของ พฤติกรรมว่า หมายถึง ทุกสิ่งที่คุณคนทำ ซึ่งสามารถสังเกตได้โดยตรง หรืออยู่ในกระบวนการทางจิตใจ ซึ่งได้แก่ ความรู้สึกและแรงขับเคลื่อนซึ่งเป็นประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่ไม่สามารถสังเกตได้โดยตรง บุรฉัตร จันทรแดง, เสาวลักษณ์ โกศลกิตติอัมพรและสัญญา เคนาภูมิ (2562) นิยามว่า พฤติกรรม เป็นการกระทำหรือตอบสนองการกระทำทางจิตวิทยาหรือเป็นปฏิสัมพันธ์ในการตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นภายในหรือภายนอกแก่บุคคลแต่ละคน รวมทั้งเป็นกิจกรรมที่กระทำไปอย่างมีจุดมุ่งหมาย สามารถสังเกตได้จากการกระทำที่ใคร่ครวญมาแล้วหรืออาจเกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัว พฤติกรรมพฤติกรรมการใช้หมายถึง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึงกิจกรรมใดๆก็ตามที่มีการตอบสนองหรือตอบโต้ที่สามารถสังเกตได้ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เช่น ความถี่ ช่วงเวลาที่ใช้ ระยะเวลาที่ใช้ วัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ก้นดพล บรรทัดทอง (2558) จากความหมายของพฤติกรรมที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปความหมายของพฤติกรรมได้ว่าพฤติกรรมคือ การกระทำหรือสิ่งที่แสดงออกทั้งภายในและภายนอกแสดงออกโดยรู้ตัวและไม่รู้ตัว รวมไปถึงความคิด ความรู้สึกที่มนุษย์มักเปิดเผยออกมาที่สังเกตได้อาจเป็นคุณหรือเป็นโทษ ทั้งหมดทั้งสิ้นเรียกว่า พฤติกรรม

การเข้าสังคมออนไลน์ เป็นการทำความรู้จักและเชื่อมโยงระหว่างกันในทุกพื้นที่ หรือกลุ่มบุคคลผ่านอินเทอร์เน็ตที่สามารถเชื่อมโยงกันได้ง่ายขึ้น จึงเป็นช่องทางทางการติดต่อสื่อสารชนิดหนึ่ง ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น สื่อบันเทิง ข่าวการเมือง การศึกษาผ่านอินเทอร์เน็ต การรับ-ส่งอีเมล เป็นต้น จะเห็นได้ว่าสังคมปัจจุบันจำเป็นต้องพึ่งพาเครือข่ายสังคมที่เชื่อมโยง ข้อมูลกันในสังคมเครือข่าย โดยมีบริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยี นันทิพย์ วิกาวิน (2558) ดังนั้นเครื่องมือการสื่อสารการสื่อสารสังคมออนไลน์ สังคมออนไลน์ หมายถึง รูปแบบของ เว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคมผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุชาลักษณ์ ธรรมดวงศรี (2562) ได้ทำวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้สังคมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์คือ มีความถี่ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 1 ครั้งต่อวัน โดยมีระยะเวลาในการใช้ แต่ละครั้ง 3 ชั่วโมงขึ้นไป และมักใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในช่วงกลางคืน โดยเข้าใช้จากที่บ้านหรือ หอพัก ทั้งนี้ นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จากโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) ส่วนพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่รู้จักเครือข่ายสังคมออนไลน์จากการแนะนำของเพื่อนหรือแฟนมีวัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อพูดคุยติดต่อสื่อสาร และนักศึกษาส่วนใหญ่



มักใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาด้านความบันเทิง และผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ นักศึกษามีความคิดเห็นว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีผลกระทบในด้านการเรียน ด้านครอบครัว และด้านสังคมในระดับปานกลาง และมีผลกระทบด้านอารมณ์ในระดับน้อย ขณะเดียวกัน ประวิตร จันทร์อับ (2561, หน้า 64) ได้ทำวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดพิษณุโลก ผลการวิจัยพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมทางออนไลน์เป็นปัจจัยผลักดันที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ ได้แก่ปัจจัยพื้นฐานของส่วนบุคคล ค่านิยมและวัฒนธรรม นวัตกรรมและเทคโนโลยี สภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจและสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดพิษณุโลก ญัฐนิชา ดวงขจี, สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธุ์ และนิยม กำลังดี(2563) ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมใช้ ได้แก่ Youtube, Facebook, LINE และ Instagram ในปริมาณที่น้อยและมีการใช้บริการสื่อสังคมออนไลน์ทุกวัน ซึ่งจะเห็นได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันได้กับปัจจัยที่ 5 ของการดำเนินชีวิตประจำวันของนักศึกษา ซึ่งมีความสอดคล้องกับ บงกช นักเสียง (2563) ได้ทำวิจัยเรื่อง การติดสื่อสังคมออนไลน์ บุคลิกภาพห้วงองค์ประกอบกับความเครียดของนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา พบว่ากลุ่มติดสื่อสังคมออนไลน์ระดับมาก มีระดับเครียดมากกว่ากลุ่มติดสื่อสังคมออนไลน์ระดับปานกลางและสื่อสังคมออนไลน์ระดับน้อย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และกลุ่มติดสื่อสังคมออนไลน์ระดับกลาง มีระดับความเครียดมากกว่ากลุ่มติดสื่อสังคมออนไลน์ระดับน้อยอย่างมีสถิติที่ระดับ .01

จะเห็นได้ว่า วิจัยที่เกี่ยวข้องจะกล่าวถึงการใช้สังคมออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย มีการใช้สังคมออนไลน์มีความถี่ในการใช้มากที่สุดและมีผลกระทบกับปัจจัยทางด้านครอบครัว ทางด้านสังคม ครอบครัว สื่อออนไลน์ที่นิยม ได้แก่ Youtube, Facebook, LINE และ Instagram จึงก่อให้เกิดพฤติกรรมการเล่นสังคมออนไลน์ ที่แตกต่างกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงอยากที่จะศึกษาตัวแปรการเข้าสู่สังคมออนไลน์

ภาวะซึมเศร้าที่มีมากกว่าอารมณ์เศร้า ภาวะซึมเศร้าเป็นปัจจัยเงื่อนไขด้านสุขภาพที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อตัวบุคคล ต้องเผชิญตัวหลายด้าน ด้านการเรียน ด้านทางสังคม และด้านสภาพแวดล้อม ในแต่ละครั้งจะขึ้นระดับอารมณ์ก็มีขึ้นๆ ลงๆ และมีหลายแบบเปลี่ยนไปได้ตลอดเวลาตามสิ่งเร้าที่เข้ามากระทบและการรับรู้ของแต่ละคน ซึ่งภาวะซึมเศร้าเป็นปัญหาสำคัญทางสุขภาพ ปัญหาซึมเศร้าที่น่าห่วงที่สุด

โดยสรุปความหมายของภาวะซึมเศร้า อาการความผิดปกติทางด้านอารมณ์ ความรู้สึกเบื่อหน่าย หดหู่ ท้อแท้ หมดหวัง จากแรงจูงใจร่างกายและพฤติกรรมที่ผิดปกติไปจากเดิมการดำเนินและลงโทษตนเอง ประเมินว่าตนเองไร้ค่า จึงทำให้เศร้าหรือร้องไห้ อาจนำไปสู่การทำร้ายตนเองหรือการฆ่าตัวตายจากการเหตุการณ์กระทบกระเทือนจิตใจซึ่งอาการเหล่านี้จะรุนแรงจนส่งผลกระทบต่อ กิจกรรมประจำวัน หน้าที่การงาน ความคิดไปในแง่ลบของบุคคลที่มีต่อตนเองผู้อื่นสิ่งแวดล้อมโลกหรือแม้แต่อนาคตของตนเอง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Objectives)

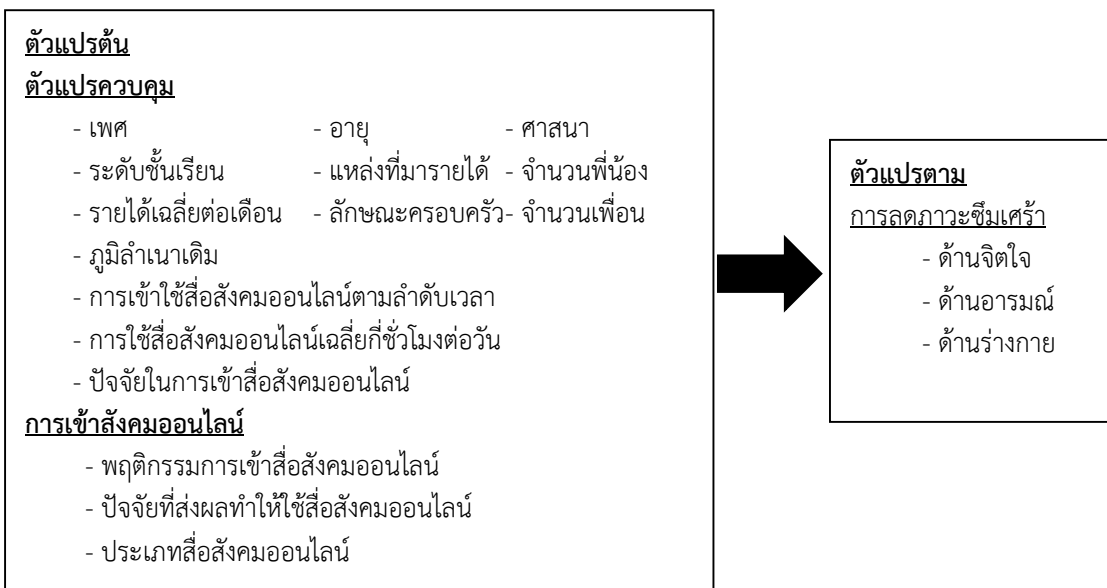
1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเข้าสู่สังคมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในอำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว
2. เพื่อศึกษาระดับภาวะซึมเศร้า ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในอำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว
3. เพื่อศึกษารวบรวมปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อลดภาวะซึมเศร้า ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในอำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว

สมมติฐานการวิจัย (Research Hypothesis)

พฤติกรรมการเข้าสู่สังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อการลดภาวะซึมเศร้าของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในอำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว



กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณประชากร คือนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จังหวัดสระแก้ว จำนวนทั้งหมด 1,904 คน จากโรงเรียนทั้งหมด 4 แห่ง ประกอบไปด้วย ผู้วิจัยทำการลงพื้นที่ โรงเรียน 4 แห่ง โดยมีสัดส่วนดังนี้ โรงเรียนท่าเกษมพิทยายาน 257 คน โรงเรียนสระแก้วจำนวน 1,351 คน โรงเรียนบ้านแก่งวิทยาจำนวน 100 คน และโรงเรียนสิริราชอนุสรณ์จำนวน 196 คน โดยมีสัดส่วนดังนี้ โดยผู้วิจัยทำการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามาเน่ Yamane, 1973 (อ้างในอัจฉรวรรณ งานญาณ, 2554) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 331 ราย เพื่อป้องกันความผิดพลาดที่อาจเกิดกับข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มนักเรียนตัวอย่าง จำนวน 346 ราย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างจากกรอบแนวคิด ประกอบไปด้วยข้อคำถาม 3 ส่วน ส่วนที่ 1 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานจำนวน 14 ข้อ ส่วนที่ 2 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับการเข้าสังคมออนไลน์ จำนวน 43 ข้อ นำมาสร้างเป็น 3 ด้าน แปรคือ ด้านพฤติกรรมการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านประเภทสื่อสังคมออนไลน์ ด้านปัจจัยที่ส่งผลทำให้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่วนที่ 3 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้าจำนวน 32 ข้อ แยกออกได้เป็น 3 ด้าน คือ ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ ด้านร่างกาย โดยที่ในแต่ละข้อมีตัวเลือกตอบที่แสดงถึงระดับของการเกิดเหตุการณ์ ข้อคำถามในส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3 มีตัวเลือกอยู่ 5 ระดับตั้งแต่ต่ำสุด ถึงมากที่สุด (เครื่องมือดังกล่าว มีการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ตรวจสอบเครื่องมือ)

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามโดยผู้วิจัยทำหนังสือเข้าพื้นที่ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนทั้ง 4 แห่ง จากนั้น ผู้วิจัยนำแบบสอบถาม ไปให้นักเรียนที่เป็นตัวอย่างตอบด้วยตนเองในสถานที่สำคัญของแต่ละโรงเรียน รวมทั้งเลือกช่วงเวลาที่เหมาะสมในการตอบแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยรอรับแบบสอบถามคืนทันทีหลังจากนักเรียนตัวอย่าง ตอบแบบสอบถามเสร็จสมบูรณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสถิติวิเคราะห์ข้อมูลทางสังคมศาสตร์ (SPSS: Statistical Package for Social Sciences) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ประกอบด้วย ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าสูงสุด (Maximum) ค่าต่ำสุด (Minimum) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การแปรระดับของการเกิดเหตุการณ์ ใช้ค่าเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก (weight mean score) มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ค่าเฉลี่ย ดังนี้คือ 1.00-1.80 น้อยที่สุด 1.81-2.60 น้อย 2.61-3.40 ปานกลาง 3.41-4.20 มาก 4.21-5.00 มากที่สุด เพื่อทดสอบสมมติฐานตามกรอบแนวคิดใช้วิธีการวิเคราะห์ถดถอย



พหุคูณ (Multiple regression) เพื่อหาความสัมพันธ์เชิงการทำนายระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตามตามกรอบแนวคิดเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน

สรุปผลการวิจัย (Conclusion)

1. ข้อมูลทั่วไป

จากการศึกษาพบว่า พบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีสัดส่วนเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ส่วนใหญ่ มีอายุ 16 ปี นับถือ ศาสนาพุทธ และกำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มากกว่าชั้นอื่น และเป็นบุตรลำดับที่สองของครอบครัว โดยส่วนใหญ่รับรายได้จากผู้ปกครอง นักเรียนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในครอบครัวที่เป็นครอบครัวเดี่ยว รวมถึงรายเฉลี่ยต่อเดือน 1,000-2,000 บาท จำนวนเพื่อนสนิท 6-9 คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีภูมิลำเนาอยู่ในจังหวัดสระแก้ว ส่วนใหญ่เข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เวลา 07.00-13.00 น. โดยใช้เวลาเฉลี่ย 7-8 ชั่วโมง 59 นาที ทั้งนี้ประเภทที่เข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ ส่วนใหญ่เป็นโทรศัพท์ รองลงมาเป็นคอมพิวเตอร์ และสุดท้ายเป็นไอแพด

2. พฤติกรรมการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1)

จากการศึกษาพบว่า เข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านทางโทรศัพท์ จากการศึกษพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 141 คน คิดเป็นร้อยละ 42.60 และส่วนสุดท้ายระดับน้อยมีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.80 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.23 (S.D. = 0.77) ใช้เวลาในการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านแท็บเล็ต ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 186 คน และอยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 5.40 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.96 (S.D. = 1.28) ใช้เวลาในการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 40.20 อยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 6.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.17 (S.D. = 1.21) ใช้เวลาในการเล่นเกมส์ออนไลน์ ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 23.00 อยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 11.80 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.82 (S.D. = 1.28) สามารถควบคุมระยะเวลาการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อวัน ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 175 คน คิดเป็นร้อยละ 52.90 อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.29 (S.D. = 1.28) ถ้าพบเจอโฆษณาต่อสังคมหม่มาก ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมาก จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 36.90 อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.90 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.58 (S.D. = 0.09) พุดคุยกับสังคมรอบข้าง ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมาก จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 35.00 อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.26 (S.D. = 0.76) การเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์สะดวกต่อการติดต่อสื่อสาร ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 143 คิดเป็นร้อยละ 43.20 อยู่ในระดับน้อยที่สุดจำนวนสองคนคิดเป็นร้อยละ 0.60 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.26 (S.D. = 0.80) การเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์จำเป็น ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมาก จำนวน 148 คน คิดเป็นร้อยละ 44.70 อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 1 คน คิดร้อยละ 0.30 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.96 (S.D. = 0.80) การเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์มีค่าใช้จ่าย ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 137 คิดเป็นร้อยละ 41.40 อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.80 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.53 (S.D. = 0.89) การเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์สะดวกรวดเร็ว ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 41.40 อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.60 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.16 (S.D. = 0.86) สามารถปรับตัวและแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 144 คิดเป็นร้อยละ 43.50 อยู่ในระดับน้อย จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 5.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.57 (S.D. = 0.78) การวางแผนเรื่องการเรียนหรือเรื่องกิจกรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 35.60 อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 2 คน จำนวน 0.60 โดยมีค่าเฉลี่ย อยู่ที่ 3.70 (S.D. = 0.92) เข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 137 คิดเป็นร้อยละ 41.40 อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.42 (S.D. = 0.93) เข้าสังคมออนไลน์ของเกิดจากการชักชวนของเพื่อนส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 38.70 อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 6.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.00 (S.D. = 1.03)

3. ปัจจัยที่ทำให้เข้าสู่สังคมออนไลน์ (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2)

จากการสำรวจพบว่า เข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความทันสมัย ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมาก จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 36.60 อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.80 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่



3.78 (S.D. = 0.94) คนรอบข้างใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 35.60 อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 5.10 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.37 (S.D. = 1.04) การใช้สื่อสังคมออนไลน์ทำให้ติดต่อสื่อสารให้ง่ายขึ้น ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 46.50 อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.60 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.25 (S.D. = 0.81) แบ่งปันความคิดให้สังคมรับรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 38.10 อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.44 (S.D. = 0.98) มีตัวตนในสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 46.00 อยู่ในระดับน้อยที่สุดจำนวน 14 คนคิดเป็นร้อยละ 4.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.90 (S.D. = 0.92) การเข้าสื่อสังคมออนไลน์เพื่อรับรู้ความเคลื่อนไหวของเพื่อนและผู้อื่น ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 124 คนคิดเป็นร้อยละ 37.50 อยู่ในระดับน้อยที่สุดจำนวน 7 คนคิดเป็นร้อยละ 2.10 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.48 (S.D. = 0.97) แสดงความเคลื่อนไหวในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อระบายความในใจส่วนใหญ่ ตอบอยู่ในระดับน้อยจำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 30.50 อยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 8.50 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.60 (S.D. = 1.19) อยากมีชื่อเสียงในสื่อสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับน้อยที่สุดจำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 31.70 อยู่ในระดับ มากที่สุดจำนวน 20 คนคิดเป็นร้อยละ 6.00 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.30 (S.D. = 1.18) อยากแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ผ่านทางสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 148 คนคิดเป็นร้อยละ 44.70 อยู่ในระดับน้อยที่สุดจำนวน 25 คนคิดเป็นร้อยละ 7.60 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.09 (S.D. = 1.04) ขอความช่วยเหลือจากเพื่อน ครอบครัว ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 105 คนคิดเป็นร้อยละ 31.50 อยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 8.50 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.84 (S.D. = 1.12) ได้รับการชักชวนจากเพื่อนและผู้อื่นให้เข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 40.80 อยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 26 คนคิดเป็นร้อยละ 7.60 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.93 (S.D. = 1.06) ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อใช้นัดหมายในการทำกิจกรรมต่างๆ ส่วนใหญ่ตอบอยู่ในระดับ มากที่สุด จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 36.00 อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 4.20 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.81 (S.D. = 1.13) ประเภทของการใช้งาน จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามนิยมใช้แอปพลิเคชันติดสามอันดับ ได้แก่ อันดับหนึ่งแอปพลิเคชัน Youtube ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 43.50 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 อันดับสองแอปพลิเคชัน Tiktok ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 43.20 ระดับน้อย มีจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4.80 อันดับสามแอปพลิเคชัน Messenger ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากที่สุด มีจำนวน 125 คนคิดเป็นร้อยละ 37.80 ระดับน้อยที่สุด มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50

ตารางที่ 1 ปัจจัยที่มีอิทธิต่อการลดภาวะซึมเศร้า

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย	Sig
	(b)	
ตัวแปรต้น		
ตัวแปรควบคุม		
1. เพศ	.080	.149
2. อายุ	.012	.828
3. ศาสนา	.055	.319
4. ระดับชั้น	-.045	.413
5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	-.055	.322
6. แหล่งที่มารายได้จากผู้ปกครอง	.205**	.000
7. แหล่งรายได้จากอาชีพเสริม	-.071	.200
8. แหล่งรายได้จากทุน	-.048	.384
9. แหล่งรายได้จากเงินกู้ยืม	-.106	-.054



ตารางที่ 1 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการลดภาวะซึมเศร้า (ต่อ)

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย (b)	Sig
ตัวแปรต้น		
ตัวแปรควบคุม		
10. แหล่งรายได้จากอื่นๆ	-.118*	.054
11. ลักษณะครอบครัว	.098	.076
12. ภูมิลำเนา	.159**	.004
13. จำนวนพี่น้อง	-.047	.391
14. จำนวนเพื่อน	-.075	.174
15. ใช้สื่อสังคมออนไลน์เฉลี่ยกี่ชั่วโมง	.032	.563

4. ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเข้าถึงคอมพิวเตอร์มีอิทธิพลต่อการลดภาวะซึมเศร้า

เพื่อทดสอบสมมติฐาน “พฤติกรรมการเข้าถึงคอมพิวเตอร์มีอิทธิพลต่อการลดภาวะซึมเศร้า” ได้ทำการวิเคราะห์ถดถอยพหุ พบว่าในตัวแปรอิสระ 15 ตัวแปรที่อยู่ในสมการสามารถอธิบายการลดภาวะซึมเศร้าได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ณ ระดับ .05 ($Sig=.000$) หมายความว่า มีตัวแปรอิสระในสมการอย่างน้อย 1 ตัวแปรมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเข้าถึงคอมพิวเตอร์ ในรูปเชิงเส้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อพิจารณาตัวแปรตามแต่ละตัว พบว่ามีตัวแปร 2 ตัว ที่มีผลต่อตัวแปรตามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติได้แก่ แหล่งที่มารายได้จากผู้ปกครอง และภูมิลำเนาที่มีนัยสำคัญทางสถิติต่อการลดภาวะซึมเศร้า ผลที่ได้เป็นการยอมรับสมมติฐาน

อภิปรายผล

ตัวแปรที่ส่งผลต่อการลดภาวะซึมเศร้า พบว่า ตัวแปรด้านแหล่งที่มารายได้จากผู้ปกครอง ตัวแปรด้านภูมิลำเนาเดิม โดยผลการศึกษาเป็นที่ยอมรับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยการเพิ่มขึ้นของแหล่งที่มารายได้จากผู้ปกครอง และภูมิลำเนาเดิมมากเท่าไรจะยิ่งส่งผลทำให้ภาวะซึมเศร้ามลดลงมากเท่านั้น เมื่อพิจารณาในแต่ละตัวแปรดังนี้ พบว่า แหล่งรายได้จากผู้ปกครอง มีผลต่อการลดภาวะซึมเศร้าของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในอำเภอเมืองจังหวัดสระแก้ว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากรายได้เป็นปัจจัยที่สำคัญและสามารถสร้างความพึงพอใจและความสุขในชีวิต รวมถึงผู้ปกครองเป็นบุคคลที่ให้ความรัก ความอบอุ่นแก่บุตรหลาน ซึ่งเป็นตัวสะท้อนถึงการดูแลเอาใจใส่จะเป็นการลดภาวะซึมเศร้าได้ ซึ่งสอดคล้องกับ อธิต ทิวะศศิธร (2564) การมีพฤติกรรมทางการเงินที่ดีจะทำให้มีสุขภาพทางการเงินที่ดี และพฤติกรรมทางการเงินที่ดีมีผลมาจากความรู้ทางการเงิน รวมทั้งการรับรู้ความสามารถของตนเองทางการเงิน โดยรายได้จากผู้ปกครองการจัดการการเงินส่วนบุคคลกลายเป็นตัวแปรหนึ่งที่ส่งผลต่อการดำรงชีวิต ซึ่งหากมองในลักษณะของการบริหารจัดการแล้ว การจัดการด้านการเงินนั้นเปรียบเสมือนเครื่องมือที่จะช่วยแสดงเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เงิน เป็นการแสดงขอบเขตของการใช้ การจ่าย “ความสุขด้านการเงิน” ก็เป็นการบริหารรายรับรายจ่ายให้เพียงพอต่อภาระค่าใช้จ่ายเพียงพอต่อการชำระหนี้ มีเงินเก็บออม และมีเงินลงทุนเพื่อเป็นการต่อยอด ขณะที่ สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ (2561) กล่าวว่า เพื่อสร้างความพึงพอใจและความสุขในชีวิตต้องคำนึงถึง ค่าของเงินในพุทธปรัชญาจึงเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนเป็นเครื่องวัดคุณค่าราคาสິงของต่างๆ แต่การใช้เงิน และการสะสมทรัพย์ ไม่ได้เป็นไปเพื่อความมั่งคั่ง ความบันเทิง และอำนาจทางสังคม พุทธปรัชญามองว่าทั้งการแสวงหาเงิน การรักษาเงินและโดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้เงิน จะต้องเป็นไปเพื่อความไม่เบียดเบียนทั้งตนเองและผู้อื่น จะต้องได้มาด้วยความสุจริต และใช้เพื่อความดีงามหรือการพัฒนาจิตใจมิใช่ เพื่อการพัฒนาทางวัตถุ สุมาลย์ นนบอบ (2555) ตลอดจนตัวแปรด้าน ภูมิลำเนา เนื่องจากภูมิลำเนาเดียวกันที่มีความใกล้เคียงกันจะส่งผลทำให้เกิดความรู้สึกเป็นพวกพ้องไม่มีความแตกต่างทั้ง ความคิด พฤติกรรมและวัฒนธรรมในรูปแบบต่างๆ ส่งผลทำให้สามารถลดภาวะซึมเศร้าได้ อันเกิดจากการสร้างมนุษยสัมพันธ์ภายใต้บริบทที่ใกล้เคียง ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของทฤษฎีการปรับตัวของรอย (Roy, 1976, p.22) อ้างถึงใน วัณยรัตน์ คุณาพันธ์ (2561) รวมถึงสังคมไม่ได้



อยู่โดดเดี่ยวหากแต่ติดต้อมีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างคนที่ย้ายถิ่นด้วยกัน ทั้งภายในกลุ่มตนเองและข้ามกลุ่ม แสดงให้เห็น สังคมย่อยๆ ของแต่ละกลุ่ม และสังคมวงกว้างต้องมีความสัมพันธ์เกี่ยวและพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ความพอเหมาะสมควรระหว่างพึ่งตนเอง (Indolence) การพึ่งพาผู้อื่น (Dependence) และการให้ผู้อื่นได้พึ่งพามีส่วนช่วยให้เกิดความมั่นคงทางด้านจิตใจและสังคม และความสำเร็จต่างๆ รวมทั้งเครือข่ายคนไทย และอาจมองได้ว่ามีชุมชนไทยซึ่งก็คือการที่คนไทยมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมบนที่ทางที่อำนวยความสะดวกให้อาณาบริเวณ พัทยา เรือนแก้ว (2561) ความสัมพันธ์ทางสังคม ทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของบ้านเมืองมีความหลากหลายในการปรับเปลี่ยนและการดำรงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของคนไทยพลัดถิ่น ที่ยังคงดำรงอัตลักษณ์ความเป็นตัวตนของตัวเอง ในการเข้าสังคมของยุคสมัยปัจจุบัน (ชัยวัฒน์ ธีระพันธุ์ และนิธิ เอียวศรีวงศ์, 2553)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. โรงเรียนสามารถนำผลการวิจัยมาปรับใช้ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อพัฒนานักเรียนให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข และป้องกันการเกิดภาวะซึมเศร้าของนักเรียน ในอำเภอเมืองจังหวัดสระแก้ว
2. จากผลการวิจัยการเข้าสังคมออนไลน์ของนักเรียนเป็นการรบกวนเวลาเรียนหรือไม่ โรงเรียนควรหาวิธีการแก้ไขปัญหาดังกล่าว

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรเก็บข้อมูลในเชิงคุณภาพ และควรมีการขยายขอบเขตกลุ่มตัวอย่างเพื่อศึกษากลุ่มตัวอย่างที่กว้างขึ้นให้ได้ข้อมูลเชิงลึก
2. ควรใช้เครื่องมือผ่านระบบออนไลน์เพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโควิด- 19

เอกสารอ้างอิง

- กันตพล บรรทัดทอง. (2558). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร. การศึกษาค้นคว้าอิสระนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2563). ETDA เผยว่าปี63 คนไทยใช้เน็ตมากกว่า 11 ชั่วโมงต่อวัน. [Online]. Available: <https://www.thansettakij.com/tech/475338> [2565. มกราคม 15].
- ชัยวัฒน์ ธีระพันธุ์ และนิธิ เอียวศรีวงศ์. (2553, มกราคม – มิถุนายน.). พลเมืองร่วมกำหนดทางเลือกสังคมไทย. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 11(22), 35-38.
- ณัฐธิดา ดวงซึ้ง, สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธุ์ และนิยม กำลังดี. (2563, มกราคม - มิถุนายน). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการของนักศึกษา. วารสารวิชาการบริหารธุรกิจ สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, 9(1), 10-21.
- น้ำทิพย์ วิภาวิน. (2558, กรกฎาคม-ธันวาคม). เครือข่ายสังคมในสังคมเครือข่าย = Social network in a networked society. วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ, 8(2). 119-127.
- บงกช นักเสียง. (2562). พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนและการติดต่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อภาวะสุขภาพจิตของนิสิต. รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 13 ความพลิกผันของศาสตร์มนุษย์และสังคมในยุคดิจิทัล: Humanities and Social Sciences Disruption in the Digital Era (น. 692-707). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- บุรณัตร์ จันทร์แดง, เสาวลักษณ์ โกศลกิตติอัมพรและ สัญญา เคนาภูมิ. (2562, มกราคม-มิถุนายน). กรอบแนวคิดการวิจัยเชิงพฤติกรรมศาสตร์. วารสารสหวิทยาการวิจัย: ฉบับบัณฑิตศึกษา, 8(1), 49-60.
- ประวีตร จันทอับ. (2561). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ละผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดพิษณุโลก. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร.



- ปณิชา นิตติพรมงคล. (2555). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมพญา. พญา เรือนแก้ว. (2561, กรกฎาคม – ธันวาคม). คนไทยและการก่อตัวเป็นชุมชนไทยในเอเชีย. **วารสารพัฒนศาสตร์**, 1(2), 93-136.
- สุชาลักษณ์ ธรรมดวงศรี. (2562). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม (รายงานผลการวิจัย). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สมาลัย นบนอบ. (2555). แนวคิดเรื่องเงินในพุทธปรัชญา. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์. (2561, กันยายน-ธันวาคม). การจัดการเงินส่วนบุคคลกับความสุขด้านการเงินของบุคลากรมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย. **วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี**, 12(29), 34-44.
- วันยรัตน์ คุณาพันธ์. (2561). การศึกษากระบวนการปรับตัวที่มีประสิทธิภาพสำหรับนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน. คุษฎีนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวิจัย วัดผลและสถิติการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สำนักงานข่าว Hfocus เจาะลึกระบบสุขภาพ. (2021). **ประเมินสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นไทย**. [Online]. Available: <https://www.hfocus.org> [2564, ธันวาคม 13].
- อัจฉราวรรณ งานญาณ. (2554, กรกฎาคม-กันยายน). อันเนื่องมาแต่สูตรของยามาเน. **วารสารบริหารธุรกิจ**, 34(131), 46-60.
- อติต ทิวะเศศิริ. (2564, มกราคม-มิถุนายน). รูปแบบของปัจจัยควบคุมสุขภาวะทางการเงินของผู้มีรายได้ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย. **วารสารหาดใหญ่วิชาการ**, 19(1), 73-92.
- เอมิกา เหมมินทร์. (2556). พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์. (Social Media) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสถิติประยุกต์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- Allen, L., & Santrock, J. W. (1993). **Psychology The Contexts of Behavior**. USA WCB Brown & Benchmark.
- Thailand Digital. (2021). **รายงานสถิติ Thailand Digital Stat 2021**. [Online]. Available: <https://www.everydaymarketing.co/knowledge/thailand-digital-stat-2021-we-are-social/> [2564, ธันวาคม 13].



**การปรับตัวของทหารใหม่กับระดับความสุขในชีวิต
: กรณีศึกษาค่ายทหารแห่งหนึ่งในจังหวัดสระแก้ว
Adapting to The new Army and The joy of Life
: Case Study in the Sa Kaeo Province Military Camp**

**พรจินดา พัฒโนทัย¹ วียะดา สบู¹ เฉลิมพงษ์ จันทรสุชา² และชัยวุฒิ เทโพธิ์²
Pornjinda Phatthanothai¹ ,Wiyada Sabu¹ , Chaloepong Jansukar² and Chaiwut Thepho²**

¹นักศึกษาสาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์สระแก้ว
²อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์สระแก้ว

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง การปรับตัวของทหารใหม่กับระดับความสุขในชีวิต : กรณีศึกษาค่ายทหารแห่งหนึ่งในจังหวัดสระแก้ว มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการปรับตัวของทหารใหม่แห่งหนึ่งในจังหวัดสระแก้วและเพื่อศึกษาระดับความสุขในชีวิตของทหารใหม่รวมถึงเพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสุขของทหารใหม่ ในค่ายทหารแห่งหนึ่งในจังหวัดสระแก้ว สมมุติฐานการวิจัยการปรับตัวของทหารใหม่มีอิทธิพลต่อความสุขของทหาร การศึกษาครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามโดยกลุ่มตัวอย่างได้จากทหารใหม่ในค่ายแห่งหนึ่งจำนวน 309 นาย ใช้สถิติเชิงพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของตัวแปรทั้งหมดการทดสอบสมมุติฐานใช้สถิติการวิเคราะห์ถดถอยพหุเพื่อหาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อระดับความสุขในชีวิตของทหารใหม่ ผลการวิจัยพบว่า ทหารใหม่มีความสุขเมื่อมีคนรักมาเยี่ยมรวมถึงได้คำชื่นชมจากครูฝึกโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสุขของทหาร ได้แก่ รายได้ ลักษณะครอบครัว จำนวนพี่น้อง เพื่อนสนิทในค่าย และจำนวนกลุ่มเพื่อนในค่าย ผลการวิจัยสนับสนุนสมมุติฐานที่เสนอไว้

คำสำคัญ : การปรับตัว ทหารใหม่ และความสุข

Abstract

Study subject Adaptation of new soldiers to happiness levels in life: a case study of a military barracks in Sa Kaeo Province. 1) To study the adaptation of a military unit in Sa Kaeo Province 2) To study the level of happiness in the life of new soldiers 3) to study the factors affecting the happiness of new soldiers of a soldier in Sa Kaeo Province The New Soldier's Adaptation Hypothesis Influences Soldiers' Happiness This study was a quantitative study using a questionnaire sampled from 309 soldiers. Using descriptive statistics, baseline analysis of all variables was used, hypothesis testing, multiple regression analysis was used to determine the factors affecting the level of happiness in life. The results showed that The new soldiers were happy when their loved ones came to visit, and the overall level of appreciation from the trainers was at a high level. Factors affecting the happiness of soldiers including income, family characteristics, number of siblings, close friends in the camp and the number of friends in the camp. The results support the hypothesis proposed.

Keywords : Adaptation, new soldiers and happiness

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตามกฎหมายชายไทยทุกคนต้องเข้ารับการคัดเลือกเข้าเป็นพลทหารกองประจำการเมื่อมีอายุครบ 21 ปี ตามปกติจะเข้ารับราชการเป็นพลทหารกองประจำการเป็นเวลา 2 ปีเพื่อทำหน้าที่รับใช้ชาติและเป็นผู้เสียสละได้มีโอกาสเป็นนักเรียนนายสิบรวมถึงได้ฝึกระเบียบความอดทนและความแข็งแกร่งและจะปลดออกจากประจำการเป็น



เข้าหลอมให้แก่ประชาชนซึ่งจะเป็นบุคคลที่ปฏิบัติตนเป็นอย่างดี มีระเบียบวินัยที่ดี และมีโอกาสเป็นผู้นำชุมชน ซึ่งจะมีคุณประโยชน์ต่อประเทศชาติ พลทหารกองประจำการเมื่อรับราชการครบตามกำหนดแล้ว บางส่วนได้ผ่านการคัดเลือกจากกองทัพบกให้เข้ารับการศึกษาคณะที่โรงเรียนนายสิบทหารบกและเมื่อสำเร็จการศึกษาแล้วจะได้รับบรรจุเข้ารับราชการในกองทัพบกต่อไป (องค์การทหารผ่านศึก, 2547, หน้า 14) การปรับตัวจากการเป็นพลเรือนไปสู่การเป็นพลทหารนั้นจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง หากพลทหารใหม่กองประจำการสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมได้ก็จะคลายความวิตกกังวล บรรเทาความลำบากใจทำให้สามารถรักษาสุขภาพของชีวิตได้ สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง ยอมรับและจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเองขณะที่กำลังอยู่ในกองพันได้อย่างเหมาะสม โดยพลทหารจะมีความรู้สึกนึกคิดหรือพฤติกรรมที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและความต้องการของตนเอง เพื่อให้เกิดสัมพันธอันดีระหว่างพลทหารใหม่กองประจำการกับบุคคลรอบข้าง รวมถึงสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (พิชญาวดี กงบุราณ, 2551)

ในขณะเดียวกันการปรับตัวเมื่อเข้ามาอยู่ในค่ายทหาร จากการใช้ชีวิตที่มีอิสระไม่เคยอยู่ในระเบียบและข้อบังคับอย่างเคร่งครัดรวมถึงต้องหยุดพักการทำงาน นอกจากนี้พลทหารใหม่ต้องเผชิญปัญหาด้านการปรับตัวได้แก่เกิดความเครียด เนื่องจากต้องมีการฝึกความอดทนและความมีระเบียบวินัยอย่างเคร่งครัด ปัญหาด้านสังคม ได้แก่ เข้ากับเพื่อนร่วมรุ่นได้ยาก อันเกิดจากการสื่อสารที่ใช้ภาษาถิ่นแตกต่างกัน ขนบธรรมเนียมประจําถิ่นที่แตกต่างกัน และด้านการปรับตัวของทหารคือการปรับตัวด้านร่างกาย ที่ต้องแข็งแรงเป็นพื้นฐานของการฝึกทางยุทธวิธีทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นบุคคลหรือเป็นหน่วย และการฝึกทางยุทธวิธีที่มีประสิทธิภาพจะต้องฝึกซ้ำบ่อย ๆ จนเกิดความชำนาญและการทนทานต่อความเหน็ดเหนื่อยจากการฝึก, โดยทหารที่เข้มแข็งจะมีลักษณะสง่าผ่าเผย เป็นที่เลื่อมใสของประชาชนทั่วไปรวมถึงด้านบริหารจัดการเวลา เมื่อเข้ามาอยู่ในค่ายทหารต้องมีเวลาอย่างจำกัด เพื่อทำให้มีระเบียบวินัยมากขึ้นตลอดจนด้านอาหาร เนื่องจากการรับประทานอาหารซึ่งต่างจากการอยู่บ้านซึ่งจะรับประทานอาหารใดก็ได้แต่เมื่ออยู่ในค่ายต้องเปลี่ยนเวลาและรูปแบบการรับประทานอาหารให้อยู่ในระเบียบอีกทั้งด้านระเบียบวินัย เป็นหลักสำคัญที่สุดสำหรับทหาร เพราะฉะนั้นทหารทุกคนจะต้องรักษาวินัยโดยเคร่งครัดอยู่เสมอ (พระราชบัญญัติว่าด้วยวินัยทหาร พุทธศักราช 2476, 2476) อย่างไรก็ตามทหารใหม่ก็ยังมีปัญหาด้านการฝึกอยู่มาก เพราะพลทหารใหม่ยังไม่คุ้นเคยกับกฎระเบียบข้อบังคับและภาระหน้าที่ในการฝึกซึ่งเป็นสถานการณ์ที่ต้องได้รับความกดดันเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการฝึก จึงทำให้เกิดความกังวลดังที่ วารินทร์ สายโอบเอื้อ และสุนีย์ ธีดากร (2522) กล่าวถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดการปรับตัวว่าเกิดจากมนุษย์ไม่สามารถตอบสนองความต้องการพื้นฐานของตนได้ อาจเป็นเพราะอุปสรรคที่เกิดจากตัวเองหรือผู้อื่นมีผลทำให้เกิดความไม่สบายใจหรือคับข้องใจ หรือความรู้สึกที่บุคคลไม่สามารถตัดสินใจเลือกกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามความต้องการของตนเอง ทำให้เกิดความเบื่อที่ไม่ต้องการจะเป็นทหารแต่ในขณะเดียวกันเมื่อเริ่มปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมได้ประกอบกับพระราชวรมุณี (ประยูร ธมฺมจิตโต, 2549) ได้กล่าวว่า ความสุขสำคัญที่สุดในฐานะที่เป็นพื้นฐานของชีวิต ชีวิตที่มีความสุขถือว่าเป็นชีวิตที่สมหวัง นอกจากนี้ความสุขยังเป็นฐานของความเก่ง และความดี ถ้าทำอะไรแล้วมีความสุขทุกคนจะทำสิ่งนั้นได้ดีขึ้น (กรมวิชาการ, 2541) และทหารใหม่ก็อาจจะได้ใช้ชีวิตที่แตกต่างจากเดิมเมื่อได้เข้ามาอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มที่มีความหลากหลายจนเกิดเป็นความสุขความสนุกจากการได้ทำกิจกรรมเพื่อสังคมและรับใช้ประชาชนโดยที่ความสุขจะอยู่เบื้องหลังของการดำเนินกิจกรรมต่างๆในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการตัดสินใจทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือแม้แต่การตัดสินใจที่จะไม่ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ในที่สุดแล้วเหตุผลสุดท้ายในการตัดสินใจเลือกกระทำหรือไม่กระทำนั้นขึ้นอยู่กับความสุขของแต่ละบุคคล ความสุขจึงเป็นอีกตัวบ่งชี้หนึ่งที่แสดงถึงความพร้อมในการปฏิบัติงาน (ขจรศักดิ์ อินทเนตร และปรโมทย์ วงศ์สวัสดิ์, 2563)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าคุณลักษณะด้านความสุขของทหารใหม่เป็นเรื่องสำคัญที่ต้องศึกษาในประเด็นการปรับตัวของพลทหารใหม่ถือว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญในการเปลี่ยนสถานภาพจากพลเรือนมาเป็นทหารหากพลทหารใหม่สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสมก็จะสามารถอยู่ในกองทัพบกได้อย่างมีความสุข ถ้าเผชิญกับปัญหา อุปสรรคและความยุ่งยากในชีวิตได้อย่างมีสติ ตลอดจนเป็นผู้ที่เผชิญทั้งความสุข ความทุกข์ในชีวิตได้ เมื่อพลทหารมีความสุขแล้วก็จะสามารถปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมอบหมายได้อย่างเต็มกำลังความสามารถ จะส่งผลให้กองทัพบกสามารถพัฒนาไปได้อย่างราบรื่น ซึ่งเป็นพื้นฐานของการพัฒนาประเทศต่อไป (พิชญาวดี กงบุราณ, 2551) จากปรากฏการณ์การปรับตัวของทหารใหม่กับระดับความสุขในชีวิตจึงเป็นประเด็นนำไปสู่ คำถามวิจัยที่ว่า ระดับการปรับตัวและระดับความสุขของทหารใหม่อยู่ในระดับใดรวมถึงมีปัจจัยใดที่มีอิทธิพลต่อระดับความสุขของทหารใหม่หน่วยทหารแห่ง



หนึ่งของจังหวัดสระแก้ว สมมติฐานการวิจัยคือ การปรับตัวของทหารใหม่มีอิทธิพลต่อระดับความสุขของทหารใหม่ โดยผลจากการศึกษาจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องในด้านการปรับตัวความสุขของทหารใหม่เป็นแนวทางในการดำรงอยู่ร่วมกันในค่ายอย่างมีความสุขและผลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้จะประโยชน์แก่หน่วยงานทางทหารเพื่อนำไปสู่การพัฒนาต่อยอดในมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับการปรับตัวของทหารใหม่ หน่วยหนึ่งในจังหวัดสระแก้ว
2. เพื่อศึกษาระดับความสุขในชีวิตของทหารใหม่ หน่วยหนึ่งในจังหวัดสระแก้ว
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสุขของทหารใหม่ หน่วยหนึ่งในจังหวัดสระแก้ว

การทบทวนวรรณกรรม

ความสุข : นิยามความหมาย

ความสุข หมายถึง ระดับความรู้สึกที่แสดงออกถึงความพอใจความเบิกบานสำราญใจ ความพึงพอใจในชีวิต ชีวิตที่มีคุณค่ามีความหมาย หรือความรู้สึกสบายใจชื่นชอบเป็นสุขกับภารกิจในความสุขจะมีอารมณ์ทางบวก เช่น การได้เล่นกีฬา การได้เจอเพื่อนใหม่และการได้คุยโทรศัพท์กับครอบครัวคนรัก รวมไปถึงการได้กลับบ้าน

ทหารใหม่ : นิยามความหมาย

ทหารใหม่ หมายถึง บุคคลที่มีความสมัครใจเข้ามาเป็นทหารและและบุคคลที่ถูกเกณฑ์เข้ามาเป็นทหารผ่านกระบวนการจับใบดำใบแดงตามที่กฎหมายกำหนดไว้ กรณีที่สมัครใจและจับใบดำใบแดงและได้เป็นทหารใหม่แล้วมีการฝึกทหารใหม่ 2 เดือน 10 วันและทุกเดือนหลังจากการฝึกได้ 10 วันของแต่ละเดือนจนถึงปลดประจำการและการสมัครใจการจับใบดำใบแดงมีทั้ง 6 เดือนคือร้องขอและมีวุฒิการศึกษารับรองตั้งแต่ ปวช. ปวส. และปริญญาตรี 1 ปีคือวุฒิ ม.6 และร้องขอขึ้นต่ำและมีการสมัครใจ 2 ปี คือการจับใบดำใบแดงและคนมีวุฒิการศึกษาต่ำกว่า ม.6 ทรงผมข้างขาวข้างบนสั้นไม่เกิน 1 เซนติเมตร ด้านการแต่งกายมีชุด ทบ. แจก เช่นกางเกงขาสั้น เสื้อยืดคอกลมและชุดการฝึกมีหมวก 2 แบบคือ 1.หมวกลายพรางมีลักษณะคล้ายหมวกแก๊ป 2.หมวกทรงอ่อน รองเท้า 1. รองเท้าคอมแบ็ค 2. รองเท้ากีฬา 3. รองเท้าแตะ

กรอบแนวคิดและทฤษฎี

ทฤษฎีการปรับตัว

รอเจอร์ส (Roy, 1976, pp.135-138) ได้เสนอทฤษฎีการปรับตัว โดยมีความเชื่อว่า "บุคคลเป็นระบบการปรับตัวระบบหนึ่ง" ซึ่งมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทั้งภายในตัวเองและภายนอกตัวเองตลอดเวลา สิ่งแวดล้อมตามแนวคิดของรอย คือ ทุกสภาพการณ์หรือเหตุการณ์ที่อยู่รอบตัวบุคคล สิ่งแวดล้อมจัดเป็นตัวป้อนเข้า (Input) ที่ส่งไปทีระบบการปรับตัว ซึ่งรอยได้จัดแบ่งสิ่งแวดล้อมซึ่งเปรียบเสมือนสิ่งเร้าที่กระตุ้นให้บุคคลปรับตัวออกเป็น 3 ชนิด คือ 1. สิ่งเร้าตรง (Focal Stimuli) คือคือ สิ่งเร้าทั้งจากภายนอกและภายในที่บุคคลกำลังเผชิญอยู่ในขณะนั้นมีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อการปรับตัวมากที่สุดทำให้ต้องมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้นเกิดขึ้น สิ่งเร้าเปรียบเสมือนตัวกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม เช่น การเจ็บป่วยขณะนั้น 2. สิ่งเร้าร่วม (common stimuli) คือ สิ่งเร้าอื่น ๆ ที่มีอยู่ในขณะนั้น นอกเหนือจากสิ่งเร้ามีผลมากระทบบุคคลเช่นกัน เป็นได้ทั้งในทางบวกและทางลบ ซึ่งถ้ามีผลในทางบวกจะช่วยลดอิทธิพลของสิ่งเร้าตรงหรือช่วยลดความรุนแรงได้แต่ถ้ามีผลในทางลบจะทำให้อิทธิพลของสิ่งเร้าตรงมีอิทธิพลมากยิ่งขึ้นจะทำให้บุคคลปรับตัวได้ยากเพิ่มขึ้นโดยอาจจะเกิดเป็นตัวเสริมต่อสิ่งเร้าตรง สิ่งเร้าร่วมเหล่านี้ เช่น เพศ การศึกษา สัมพันธภาพ รายได้ของครอบครัว เป็นต้น 3. สิ่งเร้าแฝง (Residual Stimuli) คือปัจจัยสิ่งแวดล้อมทั้งภายนอกและภายในระบบบุคคลเป็นลักษณะเฉพาะตัวของมนุษย์ หรืออาจเกิดจากประสบการณ์ในอดีต เช่น นิสยทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม บุคลิกภาพ เป็นต้น เมื่อมีการปะทะสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม หรือสิ่งเร้าดังกล่าวแล้ว บุคคลจำเป็นต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม เพื่อรักษาสมดุลของร่างกาย จิตใจ และสังคมของบุคคล ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ กลไกการควบคุม (Regulation Mechanism) เป็นกลไกการปรับตัวที่เกิดขึ้นอัตโนมัติ โดยที่บุคคลไม่รู้สึกรู้ตัว เป็นการทำงานร่วมกันของระบบประสาท ระบบต่อมไร้ท่อ การรับรู้และการตอบสนอง เพื่อที่จะควบคุมการทำงานของร่างกายให้อยู่ในภาวะสมดุล กลไกการรับรู้ (Cognitive Mechanism) เป็นกลไกการปรับตัวที่



เกิดจากประสบการณ์และการเรียนรู้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตสังคมที่บุคคลใช้ในการปรับตัวต่อภาวะเครียด บุคคลจะเรียนรู้การปรับตัวในส่วนนี้จากทักษะการเข้าสังคม ประสบการณ์ การปรับตัวในส่วนนี้เป็นการทำงานทางสมองในระดับที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ การจดจำ การตัดสินใจ การแก้ปัญหาและการแสดงอารมณ์ เช่น บุคคลมีการเรียนรู้ว่าเมื่อโกรธควรแสดงพฤติกรรมอย่างไร จึงจะเป็นที่ยอมรับของสังคม เป็นต้น

โดยความสุขจะเป็นปัจจัยที่สามารถนำไปสู่การปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ คัดนางค์ มณีสรี และวัชรภรณ์ เพ่งจิตต์ (2545, หน้า 7) กล่าวว่า การมีความสุขหมายถึงรู้สึกชอบหรือพึงพอใจกับชีวิต คนที่มีความสุขนั้นเป็นคนที่แทบจะไม่รู้สึกวิตกกังวลกับชีวิตตนเอง ชอบ สนุกสนานอยู่กับเพื่อนฝูง และชอบประสบการณ์ใหม่ ๆ มีอารมณ์มั่นคงไม่เปลี่ยนแปลงขึ้นลงง่ายและมักจะหวังว่าตนจะพบเจอสิ่งดี ๆ ในอนาคตขณะที่ กัญญา ชัยสวัสดิ์ (2546, หน้า 11) กล่าวถึง ความเป็นสุขเป็นสิ่งที่นำไปสู่การมีสุขภาพ (Well - being) และการมีคุณภาพชีวิต (Quality of Life) ที่ดีเป็นความปรารถนาสูงสุดของมนุษย์ซึ่งความสุขนั้น ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ 1) ความพึงพอใจในชีวิต 2) ระดับของอารมณ์ทางบวก หรือความเบิกบานใจ 3) ระดับของอารมณ์ทางลบในขณะนั้น เช่น ความซึมเศร้าและความวิตกกังวล ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่า ความสุข หมายถึงความสบายกายและความสบายใจ สภาวะที่คนมีคุณภาพชีวิตที่ดี ดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพทั้งจิต กาย ปัญญา ที่เชื่อมโยงกับ เศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อมอย่างเป็นองค์รวมและสัมพันธ์กัน ได้ถูกต้องดังนำไปสู่การอยู่เย็นเป็นสุข คือ การอยู่ร่วมกันอย่างสันติระหว่างคนกับคน และระหว่างคนกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ผลการปรับตัวให้มีความสุขในชีวิต

การที่ทหารใหม่เข้ามาใช้ชีวิตใหม่ในค่ายเป็นเรื่องที่ทหารใหม่ทุกคนจะต้องมีการปรับตัวเพื่อให้ สามารถเรียนรู้การใช้ชีวิตแบบใหม่และจะใช้ชีวิตแบบเดิมได้นั้นไม่ใช่เรื่องง่าย แต่ทุกคนจะต้องมีแนวทางในการปฏิบัติตนเอง การใช้ชีวิตเป็นทหารใหม่ในค่ายทหารจนจบนั้นก็ไม่ใช่เรื่องง่ายเช่นกันการที่อยู่ในค่ายต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สิ่งแวดล้อมรวมถึงบุคคลรอบข้างที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นเพื่อนใหม่ รุ่นพี่ ผู้บังคับบัญชา ทหารใหม่จึงจำเป็นต้องจะมีการปรับตัวเข้ากับบุคคลรอบข้าง มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี เมื่อทหารใหม่เข้าสู่ค่ายทหารจำเป็นต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมในค่ายหลายๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านที่พักอาศัยเนื่องจากต้องไปเป็นทหารใหม่หรือการต้องมาอยู่ร่วมกับเพื่อนใหม่ ด้านความสัมพันธ์ผู้บังคับบัญชาต้องเรียนรู้ที่จะสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ส่วนด้านความเป็นคนแปลกหน้าในตนเองและความรู้สึกลัวว่าเหน็ดเหนื่อย เกิดจากการที่ต้องห่างเหินจากบุคคลสำคัญบุคคลนั้นเช่น ครอบครัว เพื่อน จะต้องทำความเข้าใจตนเองและสภาพการณ์รอบตัวซึ่งจะช่วยให้ผ่อนคลายความรู้สึกที่ไม่ดีได้นอกจากนี้ต้องปรับตัวในด้านความเปลี่ยนแปลงของจิตใจเพราะการเสียดได้แก่ การติดยา เสียดสุราบุหรี่ และยาชนิดอื่นๆ ซึ่งเกิดจากความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงความเป็นจริงชั่วคราว ดังนั้น "การปรับตัวตนเอง" จะทำให้คุณมีความสุขกระตือรือร้นในการทำงานอยู่เสมอ ชีวิตมีสีสันและรสชาติมากขึ้น เพราะคุณจะต้องพยายามหาเทคนิค กลวิธีรูปแบบ และกระบวนการต่าง ๆ ในการปรับตัวของคุณเองให้เข้ากับบุคคล ลักษณะงาน และสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป หากคุณปรับตัวเองได้ ผลที่ตามมาคือความสุขและความสนุกในชีวิตการทำงานของคุณ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ ประชากรกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ทหารใหม่ในค่ายทหารแห่งหนึ่งในจังหวัดสระแก้ว รวมจำนวนทหารทั้งหมด 1,358 นาย โดยผู้วิจัยทำการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามานะ (Taro Yamane, 1973) ที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 309 เพื่อป้องกันความผิดพลาดที่อาจเกิดกับข้อมูลผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มทหารใหม่ปี 2564 จำนวน 324 นาย

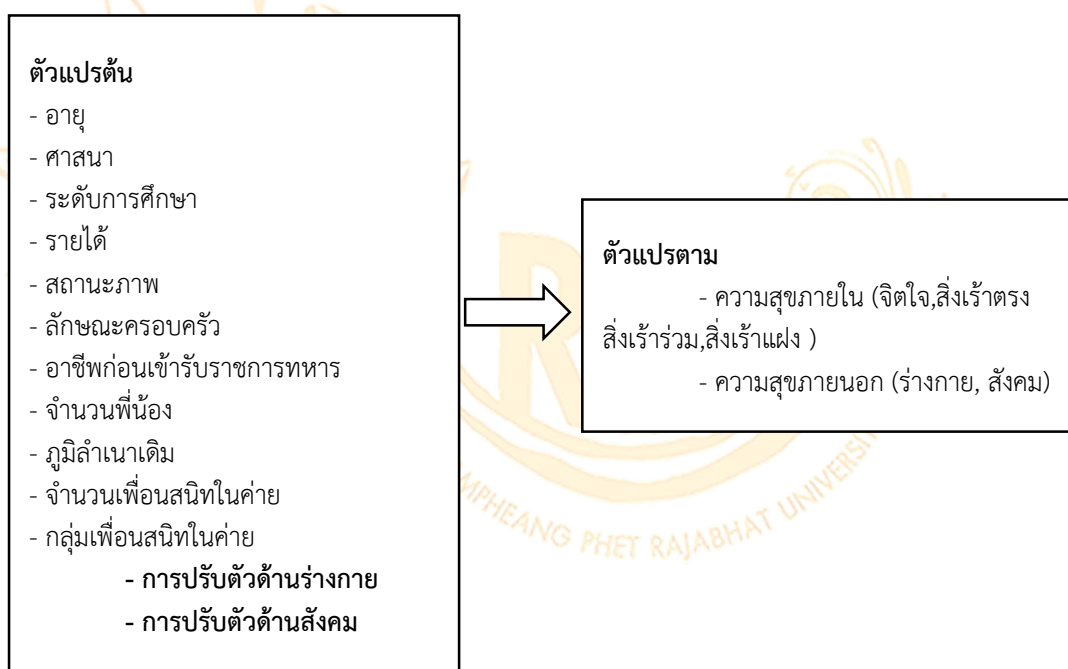
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างจากกรอบแนวคิดทฤษฎีประกอบไปด้วยคำถาม 5 ส่วน **ส่วนที่ 1** เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับการปรับตัวด้านร่างกายของทหารมีจำนวน 8 ข้อ **ส่วนที่ 2** เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับการปรับตัวด้านสังคมจำนวน 6 ข้อ **ส่วนที่ 3** เป็นคำถามเกี่ยวกับความสุขในชีวิตภายในจิตใจจำนวน 11 ข้อ **ส่วนที่ 4** เป็นคำถามเกี่ยวกับความสุขภายนอกจำนวน 16 ข้อโดยที่ในแต่ละข้อมีตัวเลือกตอบที่แสดงถึงระดับของการเกิดเหตุการณ์ข้อคำถามในส่วนที่ 1-4 โดยมีตัวเลือกที่แสดงถึงระดับเหตุการณ์ตามประเด็นคำถาม 5 ระดับตั้งแต่น้อยที่สุด (1) ถึงมากที่สุด (5) เครื่องมื่อดังกล่าวมีการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านได้แก่ อาจารย์ เฉลิมพงษ์ จันทรสุธา อาจารย์ ฉัตรเกษม ดาศรี และอาจารย์ คณิต เรื่องขอ



การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ผู้วิจัยทำหนังสือขออนุญาตต่อผู้บัญชาการค่ายทหารในจังหวัดสระแก้วเพื่อลงไปเก็บข้อมูลและนำแบบสอบถามไปให้ทหารใหม่ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างตอบด้วยตนเอง และสัมภาษณ์โดยใช้แบบสอบถามในสถานที่สำคัญของแต่ละค่ายทหาร รวมทั้งเลือกช่วงเวลาที่เหมาะสมในการตอบแบบสอบถามโดยผู้วิจัยรับแบบสอบถามคืนพร้อมตรวจสอบความถูกต้องและเมื่อเกิดการผิดพลาดจากการตอบผู้ศึกษาจะลงเก็บข้อมูลซ้ำทันทีหลังจากทหารใหม่กรอกแบบสอบถามเสร็จสมบูรณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยอาศัยโปรแกรมสถิติวิเคราะห์ข้อมูลทางสังคมศาสตร์ (SPSS: Statistics Package for Social Scienc) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ สถิติเชิงพรรณนา (Derscriptive statistic) ประกอบด้วย ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean)ค่าสูงสุด (Maximum) ค่าต่ำสุด (Minimum) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การแปรระดับของการเกิดเหตุการณ์ ใช้ค่าเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก (weight mean score) มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ค่าเฉลี่ยตั้งนี้คือ 1.00-1.80 น้อยที่สุด 1.81-2.60 น้อย 2.61-3,40 ปานกลาง 3.41-4.20 มาก 4.21-5.00 มากที่สุด เพื่อทดสอบสมมติฐานตามกรอบแนวคิดใช้วิธีการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple regression) เพื่อหาความสัมพันธ์เชิงการทำนายระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตามตามกรอบแนวคิดเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ผลการวิจัย

ข้อมูลทั่วไป พบว่าทหารส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 20-27 ปี นับถือศาสนาพุทธ และส่วนใหญ่จบการศึกษามัธยมต้น (ม.1-ม.3) ส่วนใหญ่มีจำนวนพี่น้องไม่เกิน 11 คน รายได้ต่อเดือนไม่เกิน 10,000 บาท ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในครอบครัวขยาย (พ่อ แม่ พี่ น้อง ลุง ป้า น้า อา ตา ยาย ปู่ ย่า) ขณะที่ทหารใหม่ส่วนใหญ่ทำอาชีพรับจ้าง มีภูมิลำเนาเดิมอยู่ที่จังหวัดสระแก้วเป็นส่วนใหญ่ โดยมีจำนวนเพื่อนสนิทในค่ายจำนวน 1-22 คน และมีกลุ่มเพื่อนมากกว่า 11 กลุ่ม

ระดับการปรับตัวของทหารใหม่ (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1)

ผลการศึกษาพบว่า การปรับตัวด้านร่างกายโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.73 (S.D-0.612) ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าทหารใหม่สามารถปรับตัวกับอาหารที่มีความแปลกใหม่ได้ใน



ระดับมากถึงจำนวน 134 นาย คิดเป็นร้อยละ 43.40 รองลงมาสามารถปรับตัวกลมกลืนกับภาพแวดล้อมได้มากถึงจำนวน 171 นาย คิดเป็นร้อยละ 55.30 ขณะที่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์การฝึกมากถึงจำนวน 162 นาย คิดเป็นร้อยละ 52.40 รวมถึงสามารถปรับตัวให้เข้ากับการพักผ่อนจากที่บ้านได้มากถึงจำนวน 128 นาย คิดเป็นร้อยละ 41.40 และมีการปรับตัวกับอาชีพได้ปานกลางถึงจำนวน 124 นาย คิดเป็นร้อยละ 40.10 ทั้งนี้การปรับตัวเมื่อไม่มีเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการฝึกได้ในระดับปานกลางจำนวน 120 นาย คิดเป็นร้อยละ 38.80 รองสุดท้ายปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์การเจ็บป่วยได้ในระดับปานกลางจำนวน 120 นาย คิดเป็นร้อยละ 38.80 ท้ายสุดสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์การฝึกได้ในระดับมากจำนวน 147 นาย คิดเป็นร้อยละ 47.60

ผลการศึกษาพบว่า การปรับตัวด้านสิ่งแวดล้อมโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.94 (S.D=0.534) ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าทหารใหม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มเพื่อนในค่ายมีจำนวนมากถึง 161 นาย คิดเป็นร้อยละ 52.10 รองลงมาสามารถปรับตัวกับภาษาเมื่อเจอกับเพื่อนได้ในระดับมากถึง 145 นาย คิดเป็นร้อยละ 46.90 รวมไปถึงสามารถปรับตัวเข้ากับบุคคลรอบข้างในระดับมากจำนวน 167 นาย คิดเป็นร้อยละ 54.00 และมีการปรับตัวให้เข้ากับลักษณะงานและเหตุการณ์อยู่ในระดับมากจำนวน 148 นาย คิดเป็นร้อยละ 47.90 ขณะที่ทหารส่วนใหญ่เข้ากับสังคมที่อยู่ในค่ายต่างจากข้างนอกอยู่ในระดับมากมีจำนวน 125 นาย คิดเป็นร้อยละ 40.50 ท้ายสุดสามารถอยู่ร่วมกับเพื่อนต่างศาสนาในระดับมากจำนวน 143 นาย คิดเป็นร้อยละ 46.30

ระดับความสุขในชีวิตของทหารใหม่ (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2)

ผลการศึกษาพบว่า ความสุขภายในจิตใจโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.02 (S.D=0.578) ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าทหารใหม่ท่านรู้สึกพึงพอใจกับชุดทหารของท่านในระดับมากที่สุดจำนวน 136 นาย คิดเป็นร้อยละ 44.00 ขณะนั้นท่านพึงพอใจกับการได้เป็นรัฐของชาติในระดับมากที่สุดจำนวน 129 นาย คิดเป็นร้อยละ 41.70 รวมไปถึงเวลาท่านโกรธสามารถควบคุมอารมณ์ได้เป็นอย่างดีในระดับมากมีจำนวน 123 คิดเป็นร้อยละ 39.80และท่านสามารถพัฒนาสมองในการแก้ปัญหาในค่ายในระดับมากมีจำนวน 142 คิดเป็นร้อยละ 46.00 ทั้งนี้ท่านมีความสุขเมื่อได้รับคำชมจากครูฝึกในระดับมากมีจำนวน 115 คิดเป็นร้อยละ 37.20และท่านมีความสุขที่ได้บำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมในระดับมากมีจำนวน 145 คิดเป็นร้อยละ 46.90 ขณะที่ท่านรู้สึกสบายใจทุกครั้งที่ได้สดมนต์ก่อนนอนในระดับมากมีจำนวน 139 คิดเป็นร้อยละ 45.00 ทั้งนี้ท่านมีความเบิกบานใจในระดับมากจำนวน 147 คิดเป็นร้อยละ 47.60 และความภาคภูมิใจในเกียรติยศชื่อเสียงในระดับมากมีจำนวน 129 คิดเป็นร้อยละ 41.70 รวมไปถึงท่านมีความสุขที่ได้เกิดจากการเรียนรู้และพัฒนาตนเองในระดับมากมีจำนวน 143 คิดเป็นร้อยละ 46.30 ท้ายสุดท้ายมีความสุขกับตัวเองและชีวิตที่สมบูรณ์ในระดับมากมีจำนวน 135 คิดเป็นร้อยละ 43.70

ผลการศึกษาพบว่า ความสุขภายนอกร่างกายและสังคมโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.13 (S.D=0.439) ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าทหารใหม่ท่านรู้สึกพึงพอใจกับเงินเดือนได้ในระดับปานกลางถึงจำนวน 101 นาย คิดเป็นร้อยละ 32.70 รวมถึงมีความสุขที่ได้ช่วยเหลือประชาชนในระดับมากมีจำนวน 142 คิดเป็นร้อยละ 46.00 ขณะที่มีความสุขที่ได้ลากลับบ้านในระดับมากที่สุดจำนวน 212 นาย คิดเป็นร้อยละ 68.60 และมีความสุขที่ได้คุยโทรศัพท์กับครอบครัวในระดับมากที่สุดจำนวน 202 นาย คิดเป็นร้อยละ 65.40 ทั้งนี้ท่านรู้สึกผ่อนคลายที่ได้ออกไปเที่ยวข้างนอกในระดับมากที่สุดจำนวน 139 นาย คิดเป็นร้อยละ 45.00 รวมถึงมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรมกับเพื่อนในค่ายในระดับมากมีจำนวน 157 คิดเป็นร้อยละ 50.80 และความสุขทุกครั้งที่คุณรักมาเยี่ยมในระดับมากที่สุดจำนวน 156 นาย คิดเป็นร้อยละ 50.50 ทั้งนี้ท่านชอบออกกำลังกายทำให้ร่างกายแข็งแรงในระดับมากมีจำนวน 142 คิดเป็นร้อยละ 46.00 ขณะนั้นความสุขเมื่อเพื่อนแสดงความรักต่อท่านในระดับมากมีจำนวน 160 คิดเป็นร้อยละ 51.80 รวมไปถึงท่านมีความสุขที่ได้เจอเพื่อนใหม่ในระดับมากมีจำนวน 141 คิดเป็นร้อยละ 45.60 ทั้งนี้ท่านมีความสุขทุกครั้งที่ได้สังสรรค์กับเพื่อนในระดับมากที่สุดจำนวน 110 นาย คิดเป็นร้อยละ 35.60 และท่านมีความสุขกับการได้พักผ่อนในระดับมากที่สุดจำนวน 135 นาย คิดเป็นร้อยละ 43.70 และจากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ท่านมีความสุขทำครั้งที่ได้เล่นเกมกับเพื่อนในระดับมากมีจำนวน 129 คิดเป็นร้อยละ 41.70 ขณะนั้นท่านมีความสุขเมื่อมีมิตรสหายและครอบครัวที่ดีในระดับมากมีจำนวน 142 คิดเป็นร้อยละ 46.00 และท่านมีความสุขเมื่อได้อยู่กับเพื่อนในระดับมากมีจำนวน 143 คิดเป็นร้อยละ 46.30 ท้ายสุดโดยรวมท่านมีความสุขมากน้อยเพียงใดเมื่ออยู่ในค่ายระดับมากมีจำนวน 133 คิดเป็นร้อยละ 43.00



ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์ถดถอยพหุปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับกับระดับความสุขในชีวิต

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย	Sig
1.ศาสนา	.052	.363
2.การศึกษา	.212	.000**
3.รายได้ต่อเดือน	.062	.276
4.สถานะภาพ	.073	.203
5.ลักษณะครอบครัว	-.019	.733
6.อาชีพก่อนเข้ารับราชการทหาร	-.019	.103
7.จำนวนพี่น้อง	.085	.138
8.ภูมิลำเนา	.081	.154
9.เพื่อนสนิทในค่าย	-.086	.131
10.จำนวนกลุ่มเพื่อนในค่าย	-.154	.007**

ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสุขของทหารใหม่ (เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3)

เพื่อทดสอบสมมติฐาน การปรับตัวของทหารใหม่กับระดับความสุขในชีวิต ได้ทำการวิเคราะห์ถดถอยพหุพบว่าในตัวแปรอิสระ 10 ตัวแปรที่อยู่ในสมการสามารถอธิบายลักษณะการปรับตัวของทหารได้อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ ณ ระดับ .05 (Sig=.000) หมายความว่าในตัวแปรอิสระในสมการอย่างน้อย 1 ตัวแปรมีความสัมพันธ์กับระดับความสุขของทหารในรูปเชิงเส้นอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ เมื่อพิจารณาตัวแปรตามแต่ละตัว พบว่ามีตัวแปร 2 ตัวที่มีผลต่อตัวแปรตามอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ ได้แก่ การศึกษา และจำนวนกลุ่มเพื่อนใน มีผลต่อระดับความสุขของทหารอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดยมีการเพิ่มขึ้นของการศึกษาจะส่งผลให้ระดับความสุขของทหารเพิ่มขึ้น ขณะที่การลดลงของกลุ่มเพื่อนจะส่งผลให้ระดับความสุขตัวเพิ่มขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

ตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อระดับความสุขของทหารใหม่ คือมิติของการศึกษาพบว่า การศึกษาส่งผลไปในทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ (0.000) ทั้งนี้เป็นเพราะยิ่งเรียนยิ่งมีความสุขกับการศึกษาที่มากขึ้นเนื่องจากได้พัฒนาตนเองไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2549, หน้า 1) เพิ่มในเอกสารอ้างอิงกล่าวว่า การพัฒนาคนนั้นจำเป็นอย่างยิ่งต้องพัฒนาคนในองค์รวม ที่ประกอบด้วยมิติด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตใจ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรที่มุ่งพัฒนานคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุขและมีความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ โดยมีมาตรฐานเป็นตัวกำกับในการพัฒนาผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย รวมถึงตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อระดับความสุขของทหารใหม่ คือตัวแปรต้น กลุ่มเพื่อนผลไปในทางลบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ (0.007) ทั้งนี้เป็นเพราะการที่มีเพื่อนจำนวนมากความสุขอาจมีน้อยลงเนื่องจากความคิดของแต่ละบุคคลอาจไม่ได้ไปในทางเดียวกันเมื่อมีเพื่อนจำนวนน้อยจึงทำให้มีความสุขมากกว่ารวมถึงขาดการมีส่วนร่วมกับเพื่อนในกลุ่มผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับวิจัยของศรีเรือน แก้วกังวาล (2549, หน้า 338) เพิ่มในเอกสารอ้างอิง กล่าวว่า การคบเพื่อนร่วมวัยเป็นพฤติกรรมทางสังคมที่สำคัญยิ่งต่อจิตใจของ วัยรุ่น แต่การคบเพื่อนย่อมมีทั้งคุณและโทษ เพื่อนอาจเป็นผู้ประคับประคองจิตใจของวัยรุ่นในยามทุกข์ ร้อนเพื่อนทำให้วัยรุ่นรู้สึกถึงการเป็นเจ้าชีวิตของกันและกันแต่ในมุมกลับกันเพื่อนอาจชักนำวัยรุ่นไปในทางที่เสื่อมเสียผู้เป็นอาชญากรวัยรุ่นมากมายในแทบทุกประเทศนั้น เมื่อค้นหาสาเหตุมักพบว่า ปัจจัยหนึ่งเกิดจากเพื่อนชักจูงและประวัติเด็กที่เสียคน เช่น เกร่ ติดยาเสพติด ล้วนมีสาเหตุมาจากการถูกเพื่อนชักจูง เพราะจิตใจวัยรุ่นนั้นละเอียดอ่อนฉะนั้นการรู้จักคบเพื่อนที่ดีและชักจูงกันไปในทางที่ดีจึงเป็นพฤติกรรมที่สำคัญของวัยรุ่น (Steinberg, and Cauffman, 1996) กล่าวว่า เด็กชายจะรวมกลุ่มกับเด็กชายด้วยกันก่อน ในทำนองเดียวกันเด็กหญิงก็จะรวมกลุ่ม และมีกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน จากนั้นเมื่ออย่างเข้าสู่วัยรุ่นเด็กจะเริ่มมีความรู้สึก อยากรคบเพื่อนต่างเพศบ้าง ลักษณะการคบเพื่อนของวัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงไปเมื่อวัยรุ่นเติบโตขึ้น ซึ่ง Grimder (1996 อ้างถึงใน พรพิมล เจียมนาคินทร, 2539) เพิ่มในเอกสารอ้างอิง



Steinberg, L., & Cauffman, E. (1996). Maturity of judgment in adolescence: Psychosocial factors in adolescent decision making. *Law and Human Behavior*, 20(3), 249–272.





การศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย
ในโรงเรียนบ้านลิ้นฟ้า อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ
A study of lunch consumption behavior of early childhood children
in Ban Lin Fah School Yang Chum Noi District Sisaket Province

อลิษา จันจิตร์¹ รัตนากร พันวิไล¹ และอรรพร ทับทิมศรี²
Alisa Janjit¹ Radtanakorn Panwilai¹ and Orraporn Tubtimsri²

¹นักศึกษา ครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

²อาจารย์ประจำหลักสูตรสาขาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย ในโรงเรียนบ้านลิ้นฟ้า อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ประเภทอาหารกลางวันและการเลือกบริโภคอาหารของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นอนุบาลศึกษาปีที่3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 15 คน โรงเรียนบ้านลิ้นฟ้า อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ เครื่องมือวิจัย แบบสอบถามพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาความถี่ การหาค่าคะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย ในโรงเรียนบ้านลิ้นฟ้า อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ เมื่อพิจารณาพบว่า 1)การสังเกตพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กพบว่า เด็กมีพฤติกรรมการบริโภค คือ กินผักเป็นอาหารประจำ (ปฏิบัติทุกวัน) กินผลไม้เป็นประจำ (ปฏิบัติทุกวัน) กินอาหารฟาสต์ฟู้ดเป็นประจำ (ปฏิบัติ 1-2 ครั้ง) และดื่มนม วันละ 1-2 แก้ว (ปฏิบัติทุกวัน) 2) สรุปเด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจต่อการจัดอาหารกลางวันและเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อาหารที่เด็กพึงพอใจมากที่สุด คือ แยม จืดหมูสับ แอปเปิ้ล (ค่าเฉลี่ย =4.80) อาหารที่เด็กพึงพอใจรองลงมา คือ ค่าเฉลี่ยมีค่าเท่ากันได้แก่ ข้าวผัดสามสีใส่ไข่ กุนเชียง ฝรั่ง ผัดผักรวมมิตรหมู ใส้ตับ ฝรั่ง, ส้มตำ ไข่ต้ม แดงโม, ผัดกะเพราหมูสับ ก๋วยเตี๋ยว ไข่ต้มสามชั้น ฝรั่ง และลาบหมูใส้ตับ ฝรั่ง (ค่าเฉลี่ย =4.40) เด็กมีความพึงพอใจต่ออาหารน้อยที่สุด คือ ผัดถั่วงอกใส่เลือด ข้าวโพด (ค่าเฉลี่ย =3.20)

คำสำคัญ: การศึกษาพฤติกรรม / การบริโภคอาหารกลางวัน / เด็กปฐมวัย

Abstract

Research in this is a study of the lunchtime habits of early childhood. In Ban Linpha School, Yang Chum Noi District, Sisaket Province There is a purpose.1) To study the lunch consumption habits of primary school children 2) to study the types of lunches that affect the consumption habits of early childhood. The samples used in this study are: 15 students in kindergarten 3, semester 2, academic year 2564, Ban Linpha School, Yang Chum Noi District, Sisaket Province Researcher Questionnaire Early Childhood Lunch Consumption Habits Analyze data by frequency determination Determination of average scores, standard deviations, and percentages.

The results showed a study of early childhood lunch consumption habits. In Ban Linpha School, Yang Chum Noi District, Sisaket Province When considering that 1) Display of children's lunch consumption habits It was found that children have a habit of consuming: eating vegetables as a regular food (practiced daily), eating fruit regularly (practiced daily), eating fast food regularly (practiced 1-2 times) and drinking milk. 1-2 glasses per day (daily practice) 2) In conclusion, early childhood was satisfied with the lunch arrangements, and considering each other, the foods that



the children were most satisfied with were: Minced Pork Soup Apple (average =4.80) The food that the child is second satisfied with is the mean, the same value is: Three-color fried rice with egg, chinese sausage, stir-fried mixed vegetables with pork Put the liver. Guava, Som Tum, Boiled Egg, Watermelon, Stir Fried Basil with Minced Pork, Banana Egg, Pork Belly, Guava and Pork Larb with Liver Guava (average =4.40) Children have the least satisfaction with food: stir-fried bean sprouts with blood, corn (average =3.20)

Keywords: Behavioral study / Lunch consumption / Early childhood

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจะพัฒนาประเทศให้มีความเจริญก้าวหน้าทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีให้ทันยุคสมัยแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้ จำเป็นต้องเน้นทรัพยากรมนุษย์เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาประเทศเด็กเป็นทรัพยากรที่สำคัญที่สุดของประเทศ ซึ่งต้องได้รับการพัฒนาโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 8 ปีเป็นช่วงระยะที่สำคัญสุดของการพัฒนาทุกด้านทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ สังคมและบุคลิกภาพ (สิริมาภิธยาอนันตพงษ์, 2550) และในด้านสุขภาพอนามัย การเจริญเติบโตของเด็กถือเป็นตัวชี้วัดสำคัญต่อสุขภาพโดยรวม ซึ่งตัวบ่งชี้ที่บ่งบอกถึงการเจริญเติบโตของเด็กได้ดีคือภาวะโภชนาการของเด็กภาวะโภชนาการที่ดีเป็นรากฐานของการมีสุขภาพที่ดีตลอดชีวิต อาหารเป็นปัจจัยหนึ่งมีความสำคัญต่อสุขภาพอาหารที่บริโภคเข้าไปนั้นจะเป็นประโยชน์ในการเสริมสร้างความเจริญเติบโตและซ่อมแซมส่วนที่สึกหรบของร่างกายอีกทั้งทำให้ร่างกายสมบูรณ์แข็งแรง และทำให้การทำงานของร่างกายเป็นไปตามปกติ (ธีรภัทร์ ฉ่ำแสง, 2556)ถ้าได้รับอาหารที่เหมาะสมและเพียงพอทำให้มีภาวะโภชนาการที่ดี อาหารมีความสำคัญต่อเด็กมากจะส่งผลต่อการเจริญเติบโตของร่างกายความสามารถในการต้านทานโรคความเจริญของระบบสมองและเส้นประสาทที่มีผลต่อการพัฒนาการด้านสติปัญญา อารมณ์และบุคลิกภาพของเด็ก (ศิริศักดิ์ สุนทรไชย, 2556)

ปัญหาพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลศึกษาปีที่3 ในโรงเรียนบ้านล้นฟ้า อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ เนื่องมาจากพฤติกรรมการบริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป คือ เด็กไม่กินผัก ส่งผลเสียต่อสุขภาพ อย่างแรกคือเรื่องของการระบบขับถ่าย เพราะในผักมีใยอาหารที่ช่วยในเรื่องนี้ เด็กที่ไม่ได้กินผักจึงมีอาการท้องผูก อาหารไม่ย่อย อีกทั้งยังมีโอกาสที่จะขาดวิตามินและแร่ธาตุต่างๆ เช่น วิตามินบี 1, บี 2, วิตามินซี ส่งผลให้ภูมิคุ้มกันของเด็กลดน้อยลง นอกจากนี้ผักบางชนิดยังมีสรรพคุณช่วยให้เจริญอาหาร เพราะรสขมๆ ของผักจะช่วยกระตุ้นต่อมรับรสได้ หากเด็กไม่ยอมกินผักเลย ก็อาจทำให้เขาเบื่ออาหารเพิ่มมากขึ้นอีก

ดังนั้นการที่จะให้เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันที่ดี ต้องได้รับความร่วมมืออย่างดีจากครูประจำชั้น ผู้ประกอบอาหารให้เด็ก และบุคลากรที่เกี่ยวข้องในการดูแลหาจัดเตรียมอาหารกลางวัน เพื่อให้เด็กมีโภชนาการที่ดีต่อสุขภาพเพราะการจัดอาหารกลางวันที่ถูกต้องพอเหมาะกับความต้องการของเด็ก จะช่วยให้เด็กเจริญเติบโตมีพัฒนาการที่สมวัยทั้งร่างกาย สติปัญญา สังคม อารมณ์และจิตใจ เด็กที่ได้อาหารไม่พอเพียง ไม่เหมาะสมทั้งปริมาณและคุณภาพจะทำให้เกิดการขาดอาหารได้จึงจำเป็นที่ผู้ที่เกี่ยวข้องในการเลี้ยงดูเด็กจะต้องมีความเข้าใจที่ถูกต้องในการให้อาหารที่มีคุณค่าและเหมาะสมตามวัยแก่เด็ก เพื่อป้องกันการขาดอาหารในเด็ก และเป็นการส่งเสริมให้ เด็กมีการเจริญเติบโตและพัฒนาการอย่างเหมาะสม ครูประจำชั้นและผู้ประกอบอาหารควรให้ความสำคัญกับการเลือกอาหารให้เด็กในวัยนี้อย่างถูกต้องและเพียงพอกับความต้องการตามที่สำคัญครูประจำชั้นและผู้ประกอบอาหารต้องมีความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของเด็กด้วย เพราะในบางครั้งเด็กอาจเบื่ออาหาร หงว่เล่น ปฏิเสธ อาหารแปลกๆใหม่ๆ ซึ่งจะทำให้เด็กได้รับสารอาหารไม่เพียงพอด้วย

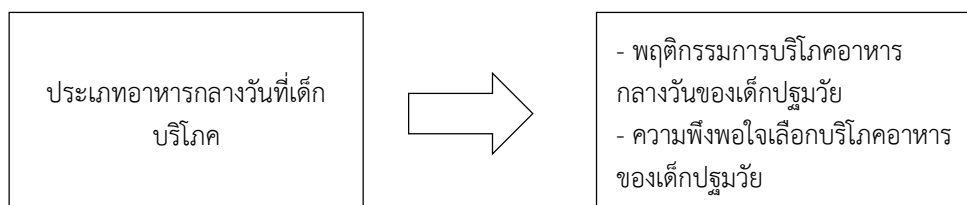
เหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย ในโรงเรียนบ้านล้นฟ้า อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งจะมีประโยชน์ในการนำไปใช้ และจัดอาหารกลางวันให้กับเด็กปฐมวัยในโรงเรียน และส่งเสริมพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันที่ดีให้กับเด็กปฐมวัยได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย
- 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ประเภอาหารกลางวันและการเลือกบริโภคอาหารของเด็กปฐมวัย



กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับ เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย ในโรงเรียนบ้านลิ้นฟ้า อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ การศึกษาพฤติกรรม,การบริโภคอาหารกลางวัน และเด็กปฐมวัย

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. ตัวแปรอิสระ ประเภทอาหารกลางวันของเด็กบริโภค
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย, ความพึงพอใจเลือกบริโภคอาหารของเด็กปฐมวัย

ขอบเขตด้านพื้นที่

พื้นที่ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้คือ โรงเรียนบ้านลิ้นฟ้า อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 15 คน

ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ตั้งแต่เดือนธันวาคม 2564 -มกราคม 2565

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจโดยใช้แบบสอบถามพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย มีรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 ห้องเรียน มีประชากรทั้งหมด 15 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านลิ้นฟ้า อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม 1 ฉบับ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับสอบถามพฤติกรรมการบริโภคอาหารของเด็กปฐมวัย โดยผู้ให้ข้อมูลเป็นครูประจำชั้น 2 คน ผู้ประกอบอาหาร 1 และผู้ที่เกี่ยวข้อง

แบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 สอบถามข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ตอนที่ 2 เป็นการประเมินค่าความถี่การปฏิบัติต่อสัปดาห์มี 3 ระดับคือ ปฏิบัติทุกวัน ปฏิบัติ 1-2 ครั้ง และไม่เคยปฏิบัติเลยมีทั้งหมด 5 ข้อ ตอนที่ 3 แบบสอบถามความพึงพอใจ การจัดอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย มี 5 ระดับ มีทั้งหมด 10 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างเครื่องมือและมอบให้ครูประจำชั้นดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ผู้วิจัยชี้แจงและแจกแบบสอบถามให้ครู จำนวน 2 คน และผู้ประกอบอาหารตอบแบบสอบถาม โดยจากการสังเกตพฤติกรรมการบริโภคอาหารของเด็กปฐมวัยเป็นรายบุคคล คนละ 15 ชุด



การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ การหาความถี่ การหาค่าร้อยละ (Percentage) และการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Arithmetic Mean)

ผลวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัยโดยครูประจำชั้นอนุบาลศึกษาชั้นปีที่ 3 และผู้ประกอบอาหารเป็นผู้ตอบแบบสอบถาม ผลการวิเคราะห์แสดงได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของเด็กปฐมวัย จำแนกตามเพศ

ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ชาย	5	33.3
หญิง	10	66.7
รวม	15	100

จากตารางที่ 1 จำนวนร้อยละของเด็กปฐมวัยสามารถจำแนกตามเพศได้ดังนี้ เมื่อพิจารณาตามเพศ พบว่าเพศชายมีจำนวน 5 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 33.3 และเพศหญิงมีจำนวน 10 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 66.7

ตารางที่ 2 การแสดงพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารกลางวันเด็กปฐมวัย

ข้อที่	พฤติกรรมการปฏิบัติ		ความถี่และร้อยละการปฏิบัติต่อสัปดาห์			สรุป
			ทุกวัน	1-2 ครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติ	
1	เด็กไม่กินผักเป็นอาหารประจำ	(ความถี่)	10	5	0	ปฏิบัติทุกวัน
		(ร้อยละ)	66.67	33.33	0	
2	เด็กกินผลไม้เป็นประจำ	(ความถี่)	4	8	3	ปฏิบัติ 1-2 ครั้ง
		(ร้อยละ)	26.67	53.33	20.00	
3	เด็กกินอาหารฟาสต์ฟู้ดเป็นประจำ	(ความถี่)	3	10	2	ปฏิบัติ 1-2 ครั้ง
		(ร้อยละ)	20.00	66.67	13.33	
4	เด็กดื่มนมเป็นประจำ	(ความถี่)	4	3	8	ไม่เคยปฏิบัติเลย
		(ร้อยละ)	26.67	20.00	53.33	

จากตารางที่2 สรุปการแสดงพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย ความถี่การปฏิบัติต่อสัปดาห์ โดยภาพรวมพบว่า เด็กมีพฤติกรรมกรรมการบริโภค คือ เด็กไม่กินผักเป็นอาหารประจำ (ปฏิบัติทุกวัน) กินผลไม้เป็นประจำ (ปฏิบัติ 1-2 ครั้ง) เด็กกินอาหารฟาสต์ฟู้ดเป็นประจำ (ปฏิบัติ 1-2 ครั้ง) และเด็กดื่มนมเป็นประจำ (ไม่เคยปฏิบัติเลย)

ตารางที่ 3 สรุปความพึงพอใจ ประเภอาหารกลางวันและการเลือกบริโภคอาหารของเด็กปฐมวัย

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

ประเภอาหารกลางวัน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
1.ข้าวผัดสามสี ใส่ไข่ กุนเชียง ฝรั่ง	3.80	0.75	มาก
2.พะแนงหมู มะเขือเปราะ แตงโม	1.80	0.75	น้อย
3.ผัดผักรวมมิตรหมู ใส่ตับ ฝรั่ง	2.60	0.49	ปานกลาง



ตารางที่ 3 สรุปความพึงพอใจ ประเภอาหารกลางวันและการเลือกบริโภคอาหารของเด็กปฐมวัย (ต่อ)

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

ประเภทอาหารกลางวัน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
4.แกงจืดหมูสับ แอปเปิล	3.60	1.02	มาก
5.ส้มตำ ไข่ต้ม แดงโม	3.60	1.02	มาก
6.ผัดถั่วงอกใส่เลือด ข้าวโพด	1.40	0.61	น้อยที่สุด
7.ผัดกะเพราหมูสับ กล้วยไข่	3.20	0.75	ปานกลาง
8.พะโล้หมูสามชั้น ฝรั่ง	4.80	0.40	มากที่สุด
9.ลาบหมูใส่ตับ ฝรั่ง	3.60	1.02	มาก
10.แกงเขียวหวานไก่ แอปเปิล	2.60	1.36	ปานกลาง
รวม	3.10	0.82	ปานกลาง

จากตารางที่ 3 สรุปเด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจต่อการจัดอาหารกลางวันและเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าอาหารที่เด็กพึงพอใจมากที่สุด คือ พะโล้หมูสามชั้น ฝรั่ง (ค่าเฉลี่ย =4.80) อาหารที่เด็กพึงพอใจรองลงมา คือ ข้าวผัดสามสี ใส่ไข่ กุนเชียง ฝรั่ง (ค่าเฉลี่ย =3.80) เด็กมีความพึงพอใจต่ออาหารน้อยที่สุด คือ ผัดถั่วงอกใส่เลือด ข้าวโพด (ค่าเฉลี่ย =1.40)

สรุปผลการวิจัย

1. พฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย พบว่า เด็กมีพฤติกรรมการบริโภค คือ เด็กไม่กินผักเป็นอาหารประจำ (ปฏิบัติทุกวัน) เด็กกินผลไม้เป็นประจำ (ปฏิบัติ 1-2 ครั้ง) เด็กกินอาหารพาสต์ฟู้ดเป็นประจำ (ปฏิบัติ 1-2 ครั้ง) และเด็กดื่มนมเป็นประจำ (ไม่เคยปฏิบัติเลย)
2. เด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจต่อการจัดอาหารกลางวันและเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อาหารที่เด็กพึงพอใจมากที่สุด คือ แกงจืดหมูสับ แอปเปิล (ค่าเฉลี่ย =4.80) อาหารที่เด็กพึงพอใจรองลงมา คือ พะโล้หมูสามชั้น ฝรั่ง (ค่าเฉลี่ย =4.80) อาหารที่เด็กพึงพอใจรองลงมา คือ ข้าวผัดสามสี ใส่ไข่ กุนเชียง ฝรั่ง (ค่าเฉลี่ย =3.80) เด็กมีความพึงพอใจต่ออาหารน้อยที่สุด คือ ผัดถั่วงอกใส่เลือด ข้าวโพด (ค่าเฉลี่ย =1.40)

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า ศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัยและการศึกษาอาหารกลางวันที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคของเด็กปฐมวัย

1. ผลการวิจัยพบว่า เด็กมีพฤติกรรมการบริโภค คือ เด็กไม่กินผักเป็นอาหารประจำ (ปฏิบัติทุกวัน) เพราะเด็กไม่ชื่นชอบ ทั้ง รสชาติ กลิ่น ของผักทุกชนิด ทั้งใบเขียว และสีอื่น ๆ เมื่อมีรสชาติ กลิ่น ที่ใกล้เคียงกันเด็กที่ได้กลิ่นที่มีความคล้ายกัน กลายเป็นปฏิเสธทั้งหมด และไม่ยอมกินผัก โดยสอดคล้องกับผลวิจัยของสุนีย์ สหัสสิทธิ์ และจักรกฤษณ์ ทองคำ (2560, หน้า 50) พบว่า พฤติกรรมการบริโภค อาหารของเด็กที่ผู้วิจัยได้รับฟังจากผู้ปกครองระหว่างการทำแบบสำรวจว่า เด็กไม่ชอบบริโภคผักและผลไม้ และเด็ก ได้รับประทานผลไม้ที่โรงเรียนเพียง 3 ครั้งต่อสัปดาห์ จาก ข้อค้นพบเหล่านี้เด็กควรได้รับการปลูกฝังนิสัยการบริโภค ที่ดี เช่น บริโภคผักและผลไม้เพิ่มขึ้น รับประทานอาหารเช้า ครบ 3 มื้อ รับประทานอาหารเช้า 5 หมู่ งดการบริโภคอาหารดังต่อไปนี้ เช่น อาหารรสหวาน ขนมกรุบกรอบ ขนมหวาน เครื่องดื่มที่มีรสหวาน และ นิสัยการบริโภคที่ดีเหล่านั้นนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งเนื่องจากเด็กปฐมวัยเริ่มเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เกี่ยวกับตัวเอง และสิ่งแวดล้อม การปลูกฝังนิสัยการบริโภคที่ดีให้แก่เด็ก พฤติกรรมเด็กกินผลไม้เป็นประจำ (ปฏิบัติ 1-2 ครั้ง) เด็กไม่ยอมกินเพราะมีประสบการณ์ที่ไม่ดีเกี่ยวกับผัก ผลไม้ การ



หากกิจกรรมทำร่วมกันเพื่อสร้างทัศนคติที่ดีต่อกัน อย่างเช่น การหาภาพมาระบายสีเพื่อให้เด็กๆเกิดความคุ้นเคย การช่วยกันทำกับข้าวโดยใช้วัตถุดิบผักผลไม้ การแกะสลักผัก การปั้นดินน้ำมัน เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้จะทำให้เด็กๆ รู้สึกว่า ผัก ผลไม้เป็นเพื่อนเริ่มคุ้นเคยและเริ่มกินในท้ายที่สุด โดยสอดคล้องกับผลวิจัยของศศิธร บุญสุข (2553, หน้า 10) พบว่า การให้ความรู้ การปรับเปลี่ยนเจตคติ และการปรับเปลี่ยนรายการอาหารให้มีผักและผลไม้เพิ่มขึ้นมีส่วนทำให้พฤติกรรมการบริโภคผักและผลไม้เพิ่มขึ้น เช่นการศึกษาของ Cunningham-Sabo et al ที่ศึกษาความชอบเจตคติ และการรับรู้ความสามารถของตนเองในการรับประทานผักและผลไม้ของเด็กโดยกลุ่มทดลองได้รับโปรแกรม CookingwithKids (CWK) ประกอบด้วย การจัดเตรียมอาหารจากผักร่วมกับการสัมผัสผลไม้แต่ไม่มีการให้ความรู้เกี่ยวกับการตวงวัดปริมาณผักและผลไม้ เด็กกินอาหารฟาสต์ฟู้ดเป็นประจำ (ปฏิบัติ 1-2 ครั้ง) เพราะ เป็นอาหารที่ปรุงเสร็จในเวลาอันรวดเร็ว หรือทันเวลาพอดี และพร้อมกินได้ทันที ซึ่งโดยทั่วไปเด็กจะชอบกินอาหารจานเดียวจำพวก พิซซ่า ไก่ทอด แฮมเบอร์เกอร์ สอทอด ฯลฯ อาหารฟาสต์ฟู้ดส่วนใหญ่นั้นมีแนวโน้มที่จะมีคอเลสเตอรอลสูงมีคุณค่าทางอาหารอย่าง เช่นวิตามินแร่ธาตุและกากใยอาหารต่ำเมื่อเทียบกับอาหารชนิดอื่นที่มีคุณประโยชน์มากกว่านี้เสียการเลือกทานประเภทนี้อาจนำมาสู่การสะสมที่มากจนเกินไปจนเกิดเป็นโรคอ้วนและเด็กๆ อาจไม่ได้รับสารอาหารที่จำเป็นต่อการเจริญเติบโตและการพัฒนาของร่างกาย โดยสอดคล้องกับผลวิจัยของ Aongard & Pinyoanunthapong (2016, หน้า 9) การรับประทานอาหารประเภทฟาสต์ฟู้ด กลับมีปริมาณและความถี่ไม่มาก อาจเป็นเพราะแหล่งจำหน่ายอาหารฟาสต์ฟู้ดส่วนใหญ่มีในห้างสรรพสินค้าการเข้าถึงแหล่งอาหารประเภทนี้จึงมีข้อจำกัดในนักเรียนบางเขตเท่านั้น เด็กส่วนใหญ่ไม่บริโภคอาหารกลุ่มข้าว-แป้ง แต่บริโภคพิซซ่า แฮมเบอร์เกอร์ เฟรนช์ฟรายส์ นอกจากนี้เด็กมีพฤติกรรมการบริโภคอาหารหวาน มัน เค็ม ในปริมาณที่มาก โดยเฉพาะอาหารที่มีโซเดียมสูง เช่น บะหมี่กึ่งสำเร็จรูป เนื่องจากบะหมี่กึ่งสำเร็จรูปเป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถหาซื้อได้ง่ายจากร้านค้าในชุมชน และสะดวกในการปรุง และเด็กติดมนเป็นประจำ (ไม่เคยปฏิบัติเลย) เพราะจากการสังเกตพฤติกรรมการรับประทานนมในช่วงเช้าของเด็ก พบว่าเด็กจะไม่รับประทานนมเลย เด็กจะนั่งเฉย ๆ หรือกัดหลอดเล่นหรืออมเอาไว้ในปากทำให้เด็กรับประทานนมได้น้อย ที่สำคัญจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพของเด็กเนื่องจากไม่ได้รับสารอาหารที่ครบถ้วนและเพียงพอต่อความต้องการ “นม” เป็นสารอาหารที่มีคุณค่า และมีประโยชน์ต่อร่างกายต่อร่างกายมากๆ โดยเฉพาะในวัยเด็ก เนื่องจากนมนี้จะเข้าไปช่วยในการเสริมสร้างกระดูกและฟันให้แข็งแรง เข้าไปช่วยซ่อมแซมส่วนที่สึกหรอต่างๆ ภายในร่างกาย นอกจากนี้ยังช่วยในการเจริญเติบโตได้อย่างดีอีกด้วย โดยสอดคล้องกับผลวิจัยของจุฑามาศ มณีโชติ (2564, หน้า 10) การอ่านสื่อนิทานเด็กสามารถเลืกขวตนมได้ และทัศนคติของผู้ดูแลมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้น โดยผู้ดูแลของเด็กที่สามารถเลืกขวตนมได้มีทัศนคติที่ดีกว่าเด็กที่ยังดูขวตนมอยู่ และผู้ดูแลส่วนใหญ่พึงพอใจสื่อนิทานที่สร้างขึ้นและคิดว่านิทานมีส่วนช่วยที่ทำให้เด็กเลืกดูขวตนมได้ เนื่องจากสื่อนิทานเป็นสื่อที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย จึงควรส่งเสริมให้มีการสร้างสื่อนิทานเกี่ยวกับการดูแลทันตสุขภาพในเรื่องต่างๆ เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมในการดูแลสุขภาพช่องปากที่ดีให้เด็ก เช่น ความสำคัญของฟันน้ำนม, การดูแลทำความสะอาดช่องปาก เป็นต้น

2. ผลการวิจัยพบว่า สรุปความพึงพอใจ การจัดอาหารกลางวันและพฤติกรรมการเลือกบริโภคอาหารของเด็กปฐมวัย พบว่า พฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย คือเด็กมีพฤติกรรมการพึงพอใจระดับมากที่สุดพะไล้หมูสามชั้น ฝรั่ง (ค่าเฉลี่ย 4.80) เพราะ พะไล้หมูสามชั้นมีรสชาติที่หวานอร่อย ไม่เผ็ด เด็ก ๆ ชอบกินและมีโยชน์ ประโยชน์จากไข่ ไข่ไก่ เป็นอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการสูง ในไข่ขาวจะมีโปรตีนคุณภาพสูง คือมีกรดอะมิโนที่จำเป็นต่อร่างกาย สูง และไม่มคอเลสเตอรอล ส่วนในไข่แดงจะมีสารอาหารหลายชนิด ได้แก่โปรตีน ไขมัน วิตามินและแร่ธาตุ ไขมันในไข่แดงส่วนใหญ่จะเป็นไขมันไม่อิ่มตัว ที่ช่วยลดอัตราเสี่ยงต่อการเกิดโรคหัวใจขาดเลือด ธาตุเหล็กในไข่ มีคุณค่าเทียบเท่ากับเนื้อสัตว์ แต่เคี้ยวยากกว่าเนื้อสัตว์ จึงเหมาะสมกับเด็กทารก และคนสูงอายุที่มีปัญหาเรื่องฟัน โพลีค เป็นสารที่ป้องกันเลือดจาง และป้องกันความพิการแต่กำเนิด มีความจำเป็นในหญิงที่ตั้งครรภ์ โคลีน เป็นสารที่ช่วยเสริมสร้างความจำ ช่วยพัฒนาการในเด็กที่กำลังเติบโต สารอาหารอื่นได้แก่ ไรโบเฟลวิน วิตามินเอ บี ดี และ อี วิตามินที่ไม่พบในไข่คือ วิตามินซี โดยสอดคล้องกับผลวิจัยของอบเชย วงศ์ทอง (2546, หน้า 11) พบว่า การดูแลอาหารสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้ปกครองปฏิบัติเป็นอย่างดีในด้านการส่งเสริมให้เด็ก รับประทานอาหารด้วยตนเอง รับประทานอาหารที่มีประโยชน์เหมาะสมกับวัย รูปแบบอาหารพื้นบ้านอีสาน ประกอบด้วย วัตถุดิบอาหารพื้นบ้านอาหารสำหรับเด็กปฐมวัยที่หาได้ง่าย เช่น ไก่บ้าน ไข่ไก่ ปลาตามธรรมชาติ ผักพื้นบ้านต่างๆ ที่ปลูกเองที่บ้าน อาหารพื้นบ้านรูปแบบที่เด็กชอบรับประทานมากที่สุดเป็นอาหารประเภทแกง ทอดอ่อม ปิ้งย่าง หมก



และพฤติกรรมความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด คือ ผักถั่วงอกใส่เลือด ข้าวโพด(ค่าเฉลี่ย 1.40) เพราะเด็กไม่ชอบกินถั่วงอก ถั่วงอกมีรสชาติจืด เหมือนเขียวทำให้เด็กไม่ชอบกิน เด็กบางคนก็กินถั่วงอกไม่ได้เพราะมีโรคประจำตัว จากการศึกษาถั่วงอกมีประโยชน์เป็นผักที่มีสารต่อต้านอนุมูลอิสระสูง ซึ่งถือว่ามีประโยชน์อย่างมากสำหรับร่างกายการรับประทานถั่วงอกเป็นประจำจะช่วยให้ร่างกายแข็งแรง วิตามินซีจากถั่วงอกช่วยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันโรคให้กับร่างกายและยังช่วยป้องกันหวัด ช่วยบำรุงประสาทและสมอง รวมทั้งช่วยในการทำงานของสมอง (เลซิทีน-Lecithin) ช่วยบำรุงกระดูกและฟัน เนื่องจากถั่วงอกเป็นผักที่มีแคลเซียมสูงมีส่วนช่วยเพิ่มความหนาแน่นของมวลกระดูก ช่วยป้องกันการเกิดโรคกระดูกพรุนได้ โดยสอดคล้องกับผลวิจัยของวนฤณาท กล่อมสุภาพ (2561, หน้า 31-32) พฤติกรรมการบริโภคผักของเด็ก เด็กรู้ว่าผักมีประโยชน์ เด็กรับประทานอาหารที่มีผักได้ เด็กรับประทานอาหารที่มีส่วนผสมของผักได้ เด็กรับประทานผักทุกครั้ง เด็กสามารถบอกชนิดผักที่ตนเองชอบได้ จากการเล่านิทานประกอบอาหาร

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

เนื่องจากผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการบริโภค คือ เด็กไม่กินผักเป็นอาหารประจำ เพราะ เด็กไม่ชื่นชอบ แต่อย่างไรก็ตามเด็กปฐมวัยเด็กปฐมวัยเป็นวัยเจริญเติบโต จึงจำเป็นต้องได้รับอาหารที่เหมาะสม ดังนั้น คุณครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือบุคคลที่ใกล้ชิด ควรส่งเสริมให้เด็กได้รับการบริโภคที่เหมาะสมตามวัย เพื่อการเจริญเติบโตและการทำงานของสมอง ส่งผลต่อการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาการให้ความรู้แก่ผู้ปกครอง หรือบุคคลที่ใกล้ชิด ในการส่งเสริมพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันของเด็กปฐมวัย เพื่อนำไปสู่แนวทางการปฏิบัติ ในการส่งเสริมพฤติกรรมการบริโภคอาหารกลางวันที่ดีให้แก่เด็กอนุบาลโรงเรียนบ้านลิ้นฟ้า อำเภอชุมพลบุรี จังหวัดศรีสะเกษ

เอกสารอ้างอิง

- จุฑามาศ มณีโชติ.(2559). ผลของโปรแกรมการสร้างเสริมทัศนสุขภาพต่อพฤติกรรมการแปรงฟัน การเลิกขวดนมของผู้ดูแลเด็กและฟันผุที่เพิ่มขึ้นของเด็กอายุ 9-18 เดือนในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพช่องปาก มหาวิทยาลัยสงขลา.
- ธีรภัทร์ ฉ่ำแสง. (2556, มิถุนายน-กันยายน). การเฝ้าระวังด้านสุขาภิบาลอาหารและน้ำในโรงเรียนในเขตพื้นที่ศูนย์อนามัยที่ 2 สระบุรี. วารสารสุขาภิบาลอาหารและน้ำ, 4(3), 14-16.
- วนฤณาท กล่อมสุภาพ.(2561).การส่งเสริมพฤติกรรมการรับประทานผักของเด็กปฐมวัย ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนบ้านไผ่หมูขวิดโดยการใช้นิทาน เรื่องน้องเพลไม่ทานผัก.(รายงานผลการวิจัย).กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- ศศิธร บุญสุข. (2553).การประยุกต์ทฤษฎีแรงสนับสนุนทางสังคมในโปรแกรมส่งเสริมการบริโภคผักและผลไม้ ในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อำเภอวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ศิริศักดิ์ สุนทรไชย.(2556).เอกสารการสอนอาหารและโภชนาการของเด็กปฐมวัยหน่วยที่1.นนทบุรี:สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สิริมา ภิญญอนันตพงษ์. (2550). การวิจัยการ ศึกษาด้านปฐมวัย Research in Early Childhood Education. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- สุนีย์ สหัสโพธิ์ และจักรกฤษณ์ ทองคำ. (2560). โภชนาการพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อบเชย วงศ์ทอง. (2546). โภชนศาสตร์ครอบครัว. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- Aongard, W., & Pinyoanunthapong, S. (2016). Consumption of children early childhood education in the schools under the Bangkok Metropolitan Administration. *Journal Forum of Education*, 17(1), 13-27.



การใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัย Using Learning Activities to Develop Science Skills for Young Children

กัญฐมณี พิมศรี¹ และชุติกานต์ เอี้ยวเล็ก²
Kantamanee Pimson¹ and Chutikan laolek²

¹ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬงเพชร

²อาจารย์ โปรแกรมวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬงเพชร

บทคัดย่อ

วิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัย กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง ชั้นอนุบาล 2/2 อายุ 4-5 ปี จำนวน 16 คน ของโรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบประเมินทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย ทักษะการสังเกต การวัด การจำแนก การลงความเห็นข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะทางวิทยาศาสตร์หลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม ($\bar{X} = 18.00$)

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนรู้ / ทักษะทางวิทยาศาสตร์ / เด็กปฐมวัย

Abstract

This research aims to To study the effect of using learning activities to develop scientific skills for early childhood The sample consisted of 16 male and female preschool children, kindergarten 2/2, aged 4-5 years, of the Municipal School 2 (Wat Thung Suan), the second semester of the academic year 2021. The tools used in the research were learning activities plan. The Early Childhood Science Skills Assessment consists of observation, measurement, classification, data analysis. The quantitative data were analyzed using mean and standard deviation. The results showed that early childhood children who received the learning activities had higher mean scores on science skills after the activity than before the activity ($\bar{X} = 18.00$)

Keywords: Learning activities / Science skills / Young children

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิทยาศาสตร์มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศและเศรษฐกิจเป็นอย่างมาก พื้นฐานความรู้ทางวิทยาศาสตร์ถือเป็นสิ่งสำคัญ และขาดเสียไม่ได้ เนื่องจากการสร้างรากฐานการพัฒนาที่ยั่งยืน (สุภัตรา ทรัพย์อุปการ, 2561) นอกจากนี้วิทยาศาสตร์ยังมีความสำคัญและมีประโยชน์ต่อเด็กปฐมวัย เนื่องจากการตอบสนองความต้องการตามวัยของเด็กปฐมวัย เกิดการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สร้างเสริมประสบการณ์ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น ตอบสนองความต้องการของเด็กเป็นรายบุคคล และทำให้เด็กประสบความสำเร็จในการเรียน อีกทั้งทำให้เด็กเป็นคนช่างสังเกต ช่วยให้เด็กเป็นคนกล้าคิด กล้าแสดงออก เห็นประโยชน์และคุณค่าของสิ่งแวดล้อม เด็กจะได้เรียนรู้ความจริงทางธรรมชาติจากการปฏิบัติกิจกรรมทางวิทยาศาสตร์ ตามความถนัด ความสนใจ ซึ่งส่งผลให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ดังนั้น จะเห็นได้ว่าควรส่งเสริมทักษะทางวิทยาศาสตร์ให้แก่เด็กปฐมวัย

ทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย หมายถึง กระบวนการวิทยาศาสตร์ในการค้นคว้าทดลอง เพื่อหาข้อเท็จจริง (สุรีย์ สุธาธิโนบล, 2541) โดยทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วยทักษะการสังเกต การเปรียบเทียบ การจำแนกประเภท และการวัด ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการ



เรียนรู้วิทยาศาสตร์ แล้วจึงพัฒนาทักษะที่ซับซ้อนขึ้นอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการตามวัย เช่น ทักษะการพยากรณ์ ควรให้เด็กได้ฝึกการคาดคะเนเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ อย่างมีเหตุผล ทักษะการลงความคิดเห็น ควรให้เด็กได้ฝึก อ้างอิงจากประสบการณ์เดิมและข้อมูลที่ได้จากการสังเกตตามศักยภาพของเด็ก (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2538) จากการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูพบว่า เด็กในชั้นเรียนขาดทักษะทางวิทยาศาสตร์ ได้แก่ ทักษะการสังเกต ทักษะการจำแนกประเภท ทักษะการวัด ทักษะการสื่อความหมาย ทักษะการลงความเห็นจากข้อมูล ดังนั้น แสดงให้เห็นว่าเด็กควรได้รับการส่งเสริมทักษะทางวิทยาศาสตร์ผ่านกิจกรรมต่างๆ

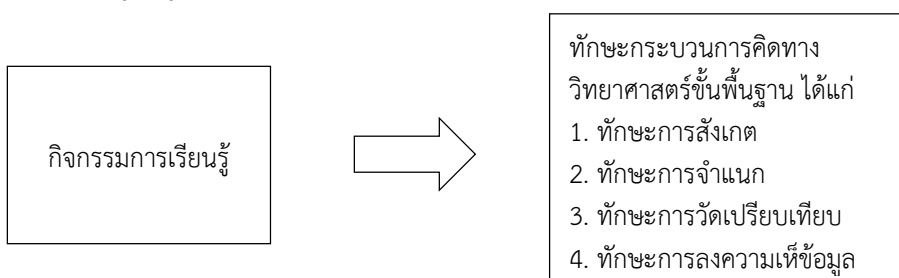
กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยเป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการผ่านการเล่นด้วยการลงมือปฏิบัติจริงโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดการเรียนรู้ได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา รวมทั้งได้พัฒนาทักษะต่างๆ ได้แก่ ทักษะการสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ การเรียงลำดับ และการจัดหมวดหมู่ ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยประกอบด้วย 6 กิจกรรมหลัก ได้แก่ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมเสรี กิจกรรมกลางแจ้ง และกิจกรรมเกมการศึกษา โดยงานวิจัยนี้ได้เลือกใช้กิจกรรมเสริมประสบการณ์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เด็กได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ ทักษะการฟัง การพูด การสังเกต การคิดแก้ปัญหา การใช้เหตุผล ปฏิบัติการทดลอง การจำแนกประเภท การวัด การสื่อความหมาย และการลงความเห็นจากข้อมูล โดยการฝึกปฏิบัติร่วมกัน และการทำงานเป็นกลุ่ม ทั้งกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ เพื่อให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเรื่องที่ได้เรียนรู้มากกว่าเนื้อหา เมื่อเกิดการเรียนรู้ตามกระบวนการจะทำให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหานั้นๆ ด้วยตนเอง กิจกรรมเสริมประสบการณ์ ประกอบด้วยกิจกรรมต่างๆ ได้แก่ กิจกรรมการสนทนาหรือการอภิปราย กิจกรรมการเล่านิทานหรือการอ่านนิทาน กิจกรรมการสาธิต กิจกรรมการประกอบอาหาร กิจกรรมการเพาะปลูก กิจกรรมการศึกษานอกสถานที่ กิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติ กิจกรรมการร้องเพลง ท่องคำคล้องจอง กิจกรรมการใช้เกม กิจกรรมการแสดงละคร การใช้สถานการณ์จำลอง และโดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมการทดลองหรือปฏิบัติการ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติ ทดลอง การคิดแก้ปัญหา มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ทักษะคณิตศาสตร์ ทักษะภาษาส่งเสริมให้เด็กเกิดข้อสงสัย สืบค้นคำตอบด้วยตนเอง ผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์อย่างง่าย สรุปผลการทดลองอภิปรายผลการทดลอง และสรุปการเรียนรู้ โดยกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์ง่ายๆ เช่น การเลี้ยงหนอนผีเสื้อ การปลูกพืช ฝึกการสังเกตการไหลของน้ำ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2561) ดังนั้น แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเสริมประสบการณ์ผ่านการทดลองหรือปฏิบัติการ สามารถส่งเสริมทักษะทางวิทยาศาสตร์ได้

จากความสำคัญทางวิทยาศาสตร์ ทักษะทางวิทยาศาสตร์ และการจัดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ ทำให้ผู้วิจัย มีความสนใจที่จะศึกษาผลของการจัดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ ว่าสามารถส่งเสริมทักษะทางวิทยาศาสตร์ได้หรือไม่ และเพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญต่อการเรียนรู้ และการดำเนินชีวิตในปัจจุบันและอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัย

กรอบแนวคิดการวิจัย (ถ้ามี)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัย ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาตามขั้นตอน ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ เด็กปฐมวัย ชาย-หญิง จำนวน 140 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1-3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ของโรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) จังหวัดกำแพงเพชร

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ เด็กปฐมวัย ชาย-หญิง จำนวน 16 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 2/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ของโรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) จังหวัดกำแพงเพชร ใช้การสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. แบบประเมินทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัย
1. ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และเอกสารหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560
 - 1.2 จัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน ประกอบด้วย 3 หน่วย 10 เรื่อง มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 1 ขอบข่ายกิจกรรมการเรียนรู้

หน่วยการจัดการเรียนรู้	เรื่อง
กลมๆกลิ้งๆ	ข้างในเป็นอย่างไร
	อร่อยไหมนะ
	ไขก็ลอยน้ำได้นะ
	ข.ไข เค็ม...เค็ม
	ปริมาตรของน้ำ
น้ำใสไหลเย็นจัง	ใส่ปั๊บ...ดูดปั๊บ
	หอคอยสี่รُัง
	ตะลုပ်...ตูป้อง
	เขียนลายบนน้ำมัน
ไฟฟ้า	ไฟฟ้าสถิต

1.3 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และได้ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 อยู่ในช่วงระดับมาก

1.4 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปดำเนินการใช้ต่อไป

2. ขั้นตอนการจัดทำแบบประเมินทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัย

2.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

2.2 สร้างแบบประเมินทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัย มีลักษณะเป็นแบบวัดทักษะ ซึ่งทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัย ประกอบด้วย ทักษะการสังเกต การวัด การจำแนก และการลงความเห็น ข้อมูล ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 31 ข้อ ประกอบด้วย ทักษะการสังเกต จำนวน 5 ข้อ การจำแนก จำนวน 5 ข้อ การวัด จำนวน 5 ข้อ และการลงความเห็นข้อมูล จำนวน 1 ข้อ โดยมีคะแนนด้านทักษะการสังเกต การวัด การจำแนก ข้อละ 1 คะแนน และการลงความเห็นข้อมูล มีคะแนนข้อละ 5 คะแนน รวมทั้งหมด 20 คะแนน



2.3 แบบประเมินทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัย ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และได้ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัย ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยมีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.67 – 1.00

2.4 นำแบบประเมินทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัยไปดำเนินการใช้ต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. ระยะก่อนการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการประเมินก่อนการทดลองโดยนำแบบประเมินทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยไปทดสอบกับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2/2 กลุ่มตัวอย่างจำนวน 16 คน ใช้เวลาทดสอบทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย 20 นาที วันละ 16 คน เป็นเวลาทั้งหมด 1 วัน ในช่วงเวลา 10.00 – 10.20 นาที

2. ระยะเวลาดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้กิจกรรมเสริมประสบการณ์ที่เกี่ยวกับทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย และใช้เวลาในการทดลอง 10 ครั้ง ครั้งละ 40 นาที เวลา 10.00–10.40 นาที โดยกลุ่มตัวอย่างจำนวน 16 คน มีส่วนร่วมทุกกิจกรรม

3. ระยะหลังการทดลอง เมื่อครบ 10 ครั้ง ผู้วิจัยดำเนินการประเมินหลังการทดลองโดยนำแบบประเมินทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยชุดเดิมไปทดสอบกับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2/2 กลุ่มตัวอย่างจำนวน 16 คน ใช้เวลาทดสอบทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย 20 นาที วันละ 16 คน เป็นเวลาทั้งหมด 1 วัน ในช่วงเวลา 10.00 – 10.20 นาที

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัย ก่อนและหลังการทดลอง มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัยโดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังการทำกิจกรรม

ผลการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ที่มีต่อทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย แสดงผลดังตาราง 2-3

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการทำกิจกรรม

(n=16)

กลุ่มตัวอย่าง	$\bar{X}$	S.D
ก่อนการทำกิจกรรม	6.08	0.86
หลังการทำกิจกรรม	18.00	0.68

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยหลังการทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนการทำกิจกรรม ($\bar{X}$ = 18.00, S.D = 0.68)

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยรายด้าน ก่อนและหลังการทำกิจกรรม

(n=16)

ความสามารถทางการสื่อสาร	คะแนน			
	ก่อน		หลัง	
	$\bar{X}$	S.D	$\bar{X}$	S.D
1.ทักษะการสังเกต	1.88	0.71	4.28	0.77
1.1 การสังเกตรูปภาพที่แตกต่างกัน	1.50	0.63	3.94	0.85



ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยรายด้านก่อนและหลังการทำกิจกรรม (ต่อ)

(n=16)

ความสามารถทางการสื่อสาร	คะแนน			
	ก่อน		หลัง	
	$\bar{X}$	S.D	$\bar{X}$	S.D
1.2 การสังเกตภาพที่เหมือนกัน	2.25	0.58	4.63	0.50
2. ทักษะการจำแนก	1.38	0.91	4.69	0.54
2.1 จำแนกภาพที่ทิศทางตรงกันข้าม	1.44	1.03	4.38	0.62
2.2 จำแนกภาพที่ไม่เข้าพวก	1.31	0.79	5.00	0.00
3. ทักษะการวัด	1.47	0.84	4.66	0.48
3.1 วัดน้ำหนัก	1.44	1.03	4.44	0.51
3.2 วัดความสูง	1.50	0.63	4.88	0.34
4. ทักษะการลงความคิดเห็น	1.38	0.91	4.38	0.79
4.1 อธิบายภาพตามข้อเท็จจริง	1.31	0.79	4.00	0.89
4.2 การเพิ่มความคิดเห็นจากภาพที่แสดง	1.44	1.03	4.75	0.45

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยรายด้านหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และพบว่าด้านทักษะการจำแนกมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยเพิ่มมากขึ้นที่สุด รวมทั้งพบว่าด้านทักษะการจำแนก เรื่องจำแนกภาพที่ไม่เข้าพวกมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยเพิ่มมากขึ้นที่สุด

สรุปผลการวิจัย

จากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัย พบว่าเด็กปฐมวัยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะทางวิทยาศาสตร์หลังการทำกิจกรรม ($\bar{X}$ = 18.00, S.D = 0.68) สูงกว่าก่อนทำกิจกรรม ($\bar{X}$ = 6.08, S.D = 0.86)

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการศึกษาวิจัยชั้นเรียน ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

การใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับปฐมวัย พบว่าเด็กปฐมวัยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะทางวิทยาศาสตร์หลังการทำกิจกรรม ($\bar{X}$ = 18.00, S.D = 0.68) สูงกว่าก่อนทำกิจกรรม ($\bar{X}$ = 6.08, S.D = 0.86) และพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยรายด้านหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง รวมทั้งพบว่าด้านทักษะการจำแนกมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยเพิ่มมากขึ้นที่สุด เนื่องจากเด็กปฐมวัยให้ความสนใจทำให้เด็กอยากรู้ อยากลองและอยากลงมือปฏิบัติ เพราะกิจกรรมการเรียนรู้ มีความน่าสนใจและตื่นเต้น และมีการทดลองที่หลากหลายให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติ โดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำขึ้นมา เพื่อพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ดังนั้นจึงนำมาจัดประสบการณ์การเรียนรู้และดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอน โดยแต่ละขั้นตอนเด็กได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติจริงตามขั้นตอนทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เด็กได้พัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ 3 หน่วย 10 กิจกรรม เพื่อส่งเสริมทั้งหมด 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการสังเกต การจำแนก การวัด และการลงความคิดเห็นข้อมูล โดยปฏิบัติการทดลองการฝึกปฏิบัติร่วมกัน และการทำงาน



เป็นกลุ่ม ทั้งกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ เพื่อให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเรื่องที่ได้เรียนรู้มากกว่าเนื้อหา เมื่อเกิดการเรียนรู้ตามกระบวนการจะทำให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหานั้นๆ ด้วยตนเอง กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วยกิจกรรมต่างๆ ได้แก่ กิจกรรมการสนทนาหรือการอภิปราย กิจกรรมการสาธิต กิจกรรมการทดลอง/ปฏิบัติการ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2561) ดังนั้น จากการวิจัยพบว่าเด็กสามารถมีมีไหวพริบและทักษะการสังเกต การจำแนก การวัด การลงความเห็นข้อมูล ที่ดีขึ้นได้ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ สามารถส่งเสริมทักษะทางวิทยาศาสตร์ ได้ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ยุพิน เกสรบัว วไลพร เมฆไตรรัตน์ และบัณฑิตา อินสมบัติ (2561) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ที่มีต่อทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้ชุดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้ชุดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ เด็กปฐมวัย อายุระหว่าง 4-5 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรเหนือ สังกัดสำนักงานการศึกษาเทศบาลนครนครสวรรค์ จำนวน 30 คน ซึ่งได้ มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้ชุดกิจกรรมเสริมประสบการณ์จำนวน 20 แผน 2) แบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย เป็นแบบการให้ปฏิบัติจริงแบ่งเป็น 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการสังเกต ทักษะการจำแนกประเภท ทักษะการวัด ทักษะการคำนวณ รวม 16 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นดังนี้ แบบวัดทักษะการสังเกต เท่ากับ 0.89 แบบวัดทักษะการจำแนกประเภท เท่ากับ 0.88 แบบวัดทักษะการวัด เท่ากับ 0.71 และแบบวัดทักษะการคำนวณ เท่ากับ 0.81 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการทดสอบค่าที่ t-test แบบ (One Sample t-test) และ t-test แบบ (Dependent Sample) ผลการวิจัยพบว่า 1).เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้ชุดกิจกรรมเสริมประสบการณ์มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2). เด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้ชุดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หลังการจัดประสบการณ์ สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชูริญาณี เจ๊ะแม (2562) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์ เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์ ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์ 3) เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์ และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3/2 โรงเรียนเทศบาล ๔ (บ้านทรายทอง) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือในการศึกษาประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์จำนวน 20 ชุด 2) แผนการจัดประสบการณ์ประกอบการใช้ชุดกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์จำนวน 40 แผน 3) แบบประเมินทักษะทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วย t-test ผลการศึกษา พบว่า 1) ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์มีประสิทธิภาพ สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.05/82.63 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 2) ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 3) ดัชนีประสิทธิผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ มีค่าเท่ากับ 0.70 แสดงว่าเด็กปฐมวัยมีความก้าวหน้าการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เพิ่มขึ้นร้อยละ 70 4) ความพึงพอใจที่มีต่อการจัด



ประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับชอบมาก ($\bar{X} = 2.63$,
S.D. = 0.48)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายหน่วย และหลากหลายกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
2. ควรมีการจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ฝึกทักษะต้องมีจำนวนเพียงพอกับจำนวนเด็กที่ทำกิจกรรม ซึ่งมีคำอธิบายในแต่ละเรื่องของแบบฝึกทักษะที่กำหนดไว้ให้เป็นต้นแบบแล้ว โดยเฉพาะสื่อของจริงมีความหลากหลายทางด้านรายละเอียดรูปร่าง รูปทรง ผิวสัมผัส กลิ่น สีสชาติซึ่งจะมีความเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ เช่น ทักษะการพยากรณ์ ทักษะการหาความสัมพันธ์ระหว่างสเปกตรัมและสเปกตรัมเวลา ทักษะการคำนวณ เป็นต้น
2. ควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2538). **ประสบการณ์พื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์สำหรับเยาวชน**. กรุงเทพฯ: กองวิจัยการศึกษา ม.ป.พ.ระดับประถมศึกษา.
- สุริยาณี เจ๊ะแม. (2562, พฤษภาคม-สิงหาคม). การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์ เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3. **วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม**, 3(8), 41-54.
- ยุพิน เกสรบัว, วไลพร เมฆไตรรัตน์ และบัณฑิตา อินสมบัติ. (2561, กันยายน-ธันวาคม). ผลการใช้ชุดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ที่มีต่อทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย. **วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์**, 13(39), 85-98.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). **คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช ๒๕๖๐**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด
- สุภัทรา ทรัพย์อุปการ (2561). **จุดเริ่มต้นของวิทยาศาสตร์กับรากฐานของการพัฒนาประเทศ**. [Online]. Available: <https://www.scimath.org/article-science/item/8660-2018-09-11-07-58-40> [2564, สิงหาคม 8].
- สุรีย์ สุธาธิโนบล. (2541). **การศึกษาผลการจัดกิจกรรมค่ายเทคโนโลยีด้านพลังงานจากดวงอาทิตย์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์**. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) มหาลัษศรีนครินทร์วิโรฒ.



การส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์
Promoting Fine-Motor Development of Early childhood
By Using 327Creative Art Activites

อนिता ปัญญา¹ และอัฐณิญา สัจจะพัฒนกุล²
Anita panya¹ and Atthaneeya Sajjaphathanakul²

¹นักศึกษาโปรแกรมวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์โปรแกรมวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการกล้ามเนื้อ มัดเล็กของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3/2 โรงเรียนสาธิตฯ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จำนวน 32 คนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ชนิด คือแผนการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ แบบทดสอบพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็ก และร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยพบว่าพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กโดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยรวมและรายด้านหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่า ก่อนการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางร้อยละความก้าวหน้า

คำสำคัญ : พัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัย/กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

Abstract

This research aimed to compare the development of fine-motor of preschool children before and after using Creative Arts Activities. The research sample included preschool student Kindergarten 3/2 studying in the classroom at Satit School in the Year of 2564 selected by using simple random sampling 32 preschool students. Two research tools were lesson plans on Creative Arts Activities, which were rated as high suitable with the average of 53.12, and the 8 item- test on fine- motor, with the IOC between test for Dependent Sample.

The research finding was as follow; The development of fine- motor by using Creative Arts Activities as a whole and individual aspects revealed that the post- test scores were higher than pre-test score, statistically different at .01 level of significant.

Keywords : Promoting Fine-Prompting fine-motor,Preschool Children/Creative Arts Activities

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 มุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้าน ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา อย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ อย่าง มีความสุขและเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อ แม่ ครอบครั ว ชุมชนและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก ดังนั้น การจัดการศึกษาให้แก่เด็ก ปฐมวัยหากได้รับการส่งเสริมและช่วยเหลืออย่างถูกวิธี เด็กจะมีความพร้อมและมีศักยภาพที่จะพัฒนา และการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องเพื่อเป็นพื้นฐานตลอดชีวิต รวมไปถึงเด็กจะเรียนรู้ สิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว จากการสังเกต การเล่น การสัมผัส การซักถาม การอยากรู้อยากเห็น การเรียนรู้ต้องอาศัย จาก ประสบการณ์ตรงที่หลากหลาย เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้ใช้ประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย โดยเฉพาะด้านกล้ามเนื้อเล็กเป็นทักษะการใช้มือ นิ้วมือ การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือ และตา



การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กนั้นมีหลายวิธี เช่น กิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ กิจกรรมเกม การศึกษา กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เป็นต้น ในที่นี้ ผู้วิจัย สนใจจะใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งก็เป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กให้ดีขึ้นได้ เพราะโดยธรรมชาติของกิจกรรมนี้ จะช่วยพัฒนาทางร่างกายให้คล่องแคล่วว่องไว และช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่และกล้ามเนื้อมัดเล็กให้ทำงานประสานสัมพันธ์กัน เพราะเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อมือ สายตา แขน ขา ในการเคลื่อนไหว ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ก็จะทำให้เกิดความสง่างาม แข็งแรง และพัฒนากล้ามเนื้อมือ รวมทั้ง ควบคุมอวัยวะต่างๆ ได้ดี นอกจากนี้ กิจกรรมเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ ยังเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่เอื้อต่อการพัฒนา กล้ามเนื้อมือและสายตา คือ เปิดโอกาสให้เด็กทำกิจกรรมระบายสีรูปภาพ และกิจกรรมร้อยลูกปัด ซึ่ง เป็นกิจกรรมที่จะช่วยส่งเสริม ให้เด็กมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมือและสายตาดีขึ้น เพราะระหว่างที่เด็กทำกิจกรรม เด็กได้มีพัฒนาาร่างกาย โดยใช้กล้ามเนื้อมือและสายตา ด้วยการปฏิบัติด้วยมือให้สัมพันธ์กับ การมองเห็น ตลอดจน สัมพันธ์กับความคิด และจินตนาการไปพร้อมกัน

กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการเด็กได้หลายด้าน เพราะธรรมชาติ ของกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกทางความคิดและจินตนาการอย่างอิสระ เปิดโอกาสให้เด็กเป็นผู้ริเริ่ม มีการยืดหยุ่นได้ตามความต้องการและความสนใจของเด็ก โดยการจัด กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการออกแบบการจัด กิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดพัฒนาการอย่างเต็มศักยภาพ ควรเน้นให้มีโอกาสของจริงให้เด็กได้ลงมือ ปฏิบัติจริง มีโอกาสสังเกต สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง แก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้กำกับดูแล กระตุ้นให้แรงเสริม ดังนั้น การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์จึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งการเรียนรู้เหล่านี้ของเด็กจะพัฒนาให้เด็กดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข ส่งเสริมให้เด็ก ได้เข้าใจตนเองและผู้อื่น มีความคิดอิสระ รู้จักที่จะให้การช่วยเหลือ การแบ่งปัน ความร่วมมือ และ เรียนรู้ที่จะคิดและตัดสินใจ

การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยเกิดจากประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้รับ ซึ่งวัยเด็กเป็นวัยที่สำคัญต่อการเรียนรู้การที่เด็กได้ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว เช่น สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ บุคคล ที่เอื้อเพื่อการเรียนรู้โดยผ่านการรับรู้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากการลงมือทำ การออกแบบกิจกรรมให้เด็กได้เคลื่อนไหวจะสามารถพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กให้ดีขึ้นได้ ตลอดจนพัฒนาความคิดและจินตนาการไปพร้อมกัน ผู้ปกครองถือเป็นบุคคลที่สำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็ก หากผู้ปกครองมีความเข้าใจพัฒนาการและวิธีการเรียนรู้ของเด็กจะทำให้ผลการเรียนรู้ของเด็กดีขึ้นด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึง มีความสนใจที่จะออกแบบชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้ผู้ปกครองและเด็กเล่นและทำงานร่วมกันที่บ้าน

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น เด็กจึงควรได้รับการดูแลเอาใจใส่จากครูผู้สอนควรหาวิธีการที่จะช่วยแก้ปัญหา ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ จำนวน 8 กิจกรรม ได้แก่ การตัดกระดาษ การปั้นดินน้ำมัน การวาดภาพต่อเติมรูปทรงเรขาคณิต การร้อยลูกปัด การฉีกติดปะ การพิมพ์ภาพจากวัสดุธรรมชาติ การพับกระดาษ และการวาดภาพและระบายสีตามที่ครูกำหนด ซึ่งผู้วิจัยคาดหวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อ การศึกษาในเรื่องการพัฒนาการที่เจริญงอกงามอย่างสมดุลในทุกด้าน และให้การเรียนรู้ที่สมบูรณ์เต็ม ตามศักยภาพ และเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมให้แก่ครูและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาปฐมวัยนำกิจกรรมไปจัดเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในเวลาที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง โดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลกาการส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม โดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ใน การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาตามขั้นตอน ดังนี้



1. ประชากร

ประชากรที่ศึกษา ได้แก่ นักเรียนชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3/2 กำลังศึกษาอยู่ที่โรงเรียนสาธิตฯ ตำบลนครชุม อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 32 คน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ระดับชั้น	เพศ		รวม
	ชาย	หญิง	
ชั้นอนุบาล 3/2	16	16	32

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

ตัวแปรตาม ได้แก่ พัฒนาการทางด้านกล้ามเนื้อมัดเล็ก

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแผนจัดประสบการณ์กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ดำเนินการดังนี้

3.1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ เอกสารหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมสร้างสรรค์

3.1.2 จัดทำแผนการจัดประสบการณ์การส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ รวมทั้งหมด 8 แผน ได้แก่

- 1) แผนกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์การตัดกระดาษ
- 2) แผนกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์การปั้นดินน้ำมัน
- 3) แผนกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์การวาดภาพต่อเติมรูปทรงเลขาคณิต
- 4) แผนกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์การร้อยลูกปัด
- 5) แผนกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์การฉีกตัดปะ
- 6) แผนกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์การพิมพ์ภาพจากวัสดุธรรมชาติ
- 7) แผนกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์การพับกระดาษ
- 8) แผนกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์การวาดภาพและระบายสีตามที่ครูกำหนด

3.1.3 จัดทำแผนการจัดประสบการณ์การส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ทั้งหมด 8 กิจกรรม

3.1.4 นำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะสร้างสรรค์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

3.1.5 นำความคิดเห็นจากแบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะสร้างสรรค์ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมาหาค่าเฉลี่ย (X) และแปลความหมายโดยกำหนดเกณฑ์การประเมินความคิดเห็น 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	4.51-5.00 หมายถึง มีคุณภาพในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	3.51-4.50 หมายถึง มีคุณภาพในระดับมาก
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	2.51-3.50 หมายถึง มีคุณภาพในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	1.51-2.50 หมายถึง มีคุณภาพในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	1.00-1.50 หมายถึง มีคุณภาพในระดับน้อยที่สุด

ปรากฏว่าผลการประเมินความเหมาะสมของแผนกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ โดยมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม (4.91) อยู่ในช่วงมีคุณภาพในระดับมาก



3.1.6 ปรับปรุงแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมสร้างสรรค์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญที่ให้แก้ไข

3.1.7 นำแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปจัดทำฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จัดกิจกรรมการสอนเด็กปฐมวัยต่อไป

3.2 การสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบการส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กสำหรับเด็กปฐมวัย และหลังการจัดกิจกรรมการสอน ในการใช้แผนการจัดประสบการณ์ กิจกรรมสร้างสรรค์ โดยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือดังนี้

3.2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการจากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เพื่อสร้างแบบทดสอบความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็ก

3.2.2 นำแบบทดสอบการส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กสำหรับเด็กปฐมวัยไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาจากความคิดเห็นว่าสอดคล้องกับพัฒนาการ/พฤติกรรมที่วัด หรือไม่ และตรงนิยามศัพท์ โดยกำหนดเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- +1 หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าเครื่องมือมีความสอดคล้อง
- 0 หมายถึง ถ้าไม่แน่ใจว่าเครื่องมือมีความสอดคล้อง
- 1 หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าเครื่องมือไม่มีความสอดคล้อง

3.2.4 นำแบบทดสอบการส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กสำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมาคำนวณหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) พบว่าค่า IOC โดยรวมของแบบทดสอบทักษะการวาดภาพและระบายสี พบว่าค่า IOC เท่ากับ 1.00 หมายความว่าเครื่องมือมีความสอดคล้อง

3.2.5 นำแบบทดสอบการส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กสำหรับเด็กปฐมวัยที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการสอนเด็กปฐมวัยต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการดำเนินขั้นตอนดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ครั้งที่	เวลา	ช่วงกิจกรรม	กิจกรรม
1	09.00 – 10.00 น.	กิจกรรมสร้างสรรค์	การตัดกระดาษ
2	09.00 – 10.00 น.	กิจกรรมสร้างสรรค์	การปั้นดินน้ำมัน
3	09.00 – 10.00 น.	กิจกรรมสร้างสรรค์	การวาดภาพต่อเติมรูปทรงเลขาคณิต
4	09.00 – 10.00 น.	กิจกรรมสร้างสรรค์	การร้อยลูกปัด
5	09.00 – 10.00 น.	กิจกรรมสร้างสรรค์	การฉีกตัดปะ
6	09.00 – 10.00 น.	กิจกรรมสร้างสรรค์	การพิมพ์ภาพจากวัสดุธรรมชาติ
7	09.00 – 10.00 น.	กิจกรรมสร้างสรรค์	การพับกระดาษ
8	09.00 – 10.00 น.	กิจกรรมสร้างสรรค์	การวาดภาพและระบายสีตามที่ครูกำหนด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรม โดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ชั้นอนุบาลปีที่ 3/2 ผู้วิจัยสรุป ผลการวิจัยดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

เปรียบเทียบผลคะแนนร้อยละความก้าวหน้าของนักเรียนทุกคนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม พบว่า โดยภาพรวมคะแนนร้อยละความก้าวหน้าของนักเรียนเพิ่มขึ้นทุกคน ตั้งแต่ 33 ถึง 70 แสดงว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็ก มีคะแนนร้อยละความก้าวหน้าสูงขึ้น



ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลคะแนนร้อยละความก้าวหน้าของนักเรียนทั้งชั้นเรียนก่อนและหลังการจัด กิจกรรม

คะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรม	คะแนนเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรม	คะแนนร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียน
12.75	21.59	53.12

พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ 12.75 และ 21.59 ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบทั้งชั้นเรียนพบว่าคะแนนร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียนเท่ากับ 53.12

สรุปผลการวิจัย

จากการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์คะแนนร้อยละความก้าวหน้าพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็ก พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ 12.75 และ 21.59 ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบทั้งชั้นเรียนพบว่าคะแนนร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียนเท่ากับ 53.21

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็ก ปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์หลังการทดลองเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละความก้าวหน้าของทั้งชั้นเรียนสูงขึ้นเท่ากับ 53.12 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดผลในการพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ซึ่งสอดคล้องกับ ผกาภานต์ น้อมเนียม (2556) กล่าวว่า ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อเด็ก กล่าวคือ กล้ามเนื้อมัดเล็กเป็นอวัยวะที่สำคัญ การเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อตา มือ นิ้วมือ และแขนที่สัมพันธ์กัน ช่วยในการพัฒนาการของการรับรู้และสติปัญญาที่ว่องไว และสามารถทำกิจกรรมประจำวันได้ คล่องแคล่ว ตลอดจนพื้นฐานความสามารถในการเขียนของเด็กต่อไป และ อธิษฐาน พูลศิลป์ศักดิ์กุล (2556) กล่าวว่า กล้ามเนื้อมัดเล็กเป็นอวัยวะที่สำคัญหนึ่งในการประกอบกิจวัตรประจำวันด้วยตนเอง เช่น การติดกระดุม การรูตชิป แปรงฟัน ผูกเชือกรองเท้า งานศิลปะ รวมทั้งการขีดเขียน ถ้าเด็กใช้ กล้ามเนื้อเล็กได้อย่างคล่องแคล่ว จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ เช่น ด้านสติปัญญาให้ดีขึ้น เพราะกล้ามเนื้อมัดเล็กมีส่วนทำให้เด็กได้ใช้มือสำรวจ สังเกต จากการสัมผัสจับต้องในทุกๆ กิจกรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การกำหนดให้มีกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่มีผลต่อการพัฒนาความสามารถในการใช้ กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ควรให้มีการทำซ้ำบ่อย ๆ อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เด็กได้ฝึกการใช้ กล้ามเนื้อมัดเล็กให้มากขึ้น จะทำให้เห็นผลชัดเจนว่า เด็กมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กที่ดี มากขึ้น
2. การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ครูควรมีการจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ให้มีความ หลากหลายและเพียงพอต่อจำนวนนักเรียน
3. ผลการวิจัยที่ได้รับสามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาของ โรงเรียน นำผลการวิจัยมาปรับปรุงการสอนของโรงเรียนให้มีการจัดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีผลต่อ พัฒนาการในด้านอื่นๆ เช่น พัฒนาการด้านสังคม พัฒนาการด้านการคิดแก้ปัญหา พัฒนาการทางภาษา ฯลฯ
2. ในการพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย ควรใช้กิจกรรมอื่น ที่นอกเหนือจากกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เช่น การทำกิจกรรมพลศึกษา โยคะ - รับลูกบอล การทำ กิจกรรมเสรี ด้านการศิลปะ ด้านการตัก ฯลฯ



เอกสารอ้างอิง

- ผกากานต์ น้อยเนียม. (2556). ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กอายุ 4 – 5 ปี ที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยดิน. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อริษฐาน พูลศิลป์ศักดิ์กุล. (2556). กระตุ้นกล้ามเนื้อเล็กเสริมสร้างสติปัญญา. *บันทึกคุณแม่*, 9(118), 110-114.





การจัดชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ด้านการบวกเลข
ได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 3/3 โรงเรียนเทศบาล 1 (เกริกกฤตยาอุปถัมภ์)
Organizing a series of educational game activities to promote math skills in
addition Achieved results of no more than 10 for preschool children in
Kindergarten 3/3, Municipal School 1 (Kirk Kritaya Upatham)

จิตรเทพ โพธิ์ไทย¹ และอรัทัย อนุรักษ์วัฒนะ²
Chitthep Phothai¹ and Orathai Anurakwattana²

¹ นักศึกษาโปรแกรมวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

² อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบทักษะด้านคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการบวกเลขให้ได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม กลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยเป็นนักเรียนชั้นอนุบาล 3/3 จำนวน 19 คน โรงเรียนเทศบาล 1 (เกริกกฤตยาอุปถัมภ์) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยชั้นเรียน ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์การส่งเสริมทักษะด้านคณิตศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาการบวกเลขให้ได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 จำนวน 9 แผน ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา จำนวน 9 เกม ได้แก่ เกมไอศกรีมบวกเลข เกมวงล้อมหาสนุก เกมตึ๊งน้อยชวนบวกเลข เกม หมุน หมุน เกมทายสีข้อไหนถูก เกม แก้วน้ำมหาสนุก เกมจิกจอกบวกเลข เกมบวกเลขแสนสนุก แบบทดสอบทักษะด้านคณิตศาสตร์ การบวกเลขให้ได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 และสถิติที่ใช้คำนวณร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัยในชั้นเรียนพบว่า ความสามารถด้านทักษะคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยโดยการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยภาพรวมมีร้อยละความก้าวหน้าของนักเรียนเพิ่มขึ้นทุกคนตั้งแต่ 21.63 จนถึง 25.73 เมื่อเปรียบเทียบทั้งชั้นเรียนพบว่า มีร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียนเท่ากับ 13.66

คำสำคัญ : ทักษะด้านคณิตศาสตร์ / ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาด้านการบวกเลขให้ได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10

Abstract

The purpose of this classroom research study was to compare the math skills of early childhood children. by using an educational game activity series to promote the addition of numbers to achieve results no more than 10 before and after the activity The study population were 19 kindergarten 3/3 students at Municipal School 1 (Kirk Kritaya Upatham). The tools used in classroom research were the Mathematics Skills Promotion Experience Plan. by using the educational game activity set, adding numbers to get results up to 10, 9 plans; 9 educational game activities set: ice cream plus numbers. fun wheel game The game of little ducks invites you to add numbers, spin games, spin games, guess which one is correct. fun glass game Number puzzle game Fun addition game math skills test Adding numbers produces no more than 10 results and statistics using percentage progression

The results of the classroom research revealed that Mathematics abilities of early childhood children through the use of educational game activities. Overall, there was an increase in the percentage of students progress every since 21.63, percent to 25.73, When comparing the whole class, the percentage of progress for the whole class was equal to 13.66,

Keywords: Mathematics skills / educational game activity set for adding numbers up to 10



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่เริ่มต้นแห่งการเรียนรู้ การส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ สำหรับเด็กจึงมีความสำคัญ ครุณันว่าเป็นบุคคลหนึ่งในการส่งเสริมและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องและเหมาะสมกับเด็ก โดยให้เด็กเข้าใจ ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ทั้งนี้เพราะคณิตศาสตร์มีส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันและธรรมชาติของเด็กปฐมวัย รับรู้และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวในชีวิตประจำวัน เช่น การเลือกของเล่น การนับของเล่น เด็กจะเรียนรู้จักการใช้เงิน เด็กชอบท่องจำในการบวกเลข เด็กจะเรียนรู้การบวกเลข จะได้นำไปใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ เช่น การซื้ออาหาร การซื้อสิ่งของต่าง ๆ เป็นต้น ดังนั้นเด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้และพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน (ศรีสุตา คัมภีร์ภทร, 2534, หน้า 13)

การจัดประสบการณ์ทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย นับว่ามีบทบาทสำคัญอย่างมากในชีวิตประจำวัน แต่การจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัยนั้น มีความแตกต่างจากการเรียนคณิตศาสตร์ในระดับอื่น ๆ เพราะพัฒนาการของเด็กนั้นต่างจากวัยอื่นทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ประกอบด้วย **การเพิ่มคือ** การหาผลบวกไม่เกิน 5 10 15 20 25 ฯลฯ เพิ่มจำนวนความยาก - ง่าย ตามความเหมาะสมกับความพร้อมของเด็ก เด็กต้องเรียนรู้อย่างมีความสุขจากสื่อที่เป็นทั้งรูปธรรมและนามธรรมเพราะเด็กในวัยนี้จะเรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสการรับรู้และการเคลื่อนไหว และเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาในการจัดการเรียนรู้ให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสให้มากที่สุด เพราะจะช่วยกระตุ้นให้เด็กได้คิดและได้ลงมือปฏิบัติจริง

คณิตศาสตร์มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันของเด็ก วิธีการสอนที่เน้นทักษะทางคณิตศาสตร์และเด็กสามารถเข้าใจทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ซึ่งทักษะพื้นฐาน ได้แก่ การรู้ค่าจำนวน การบวกเลข การลบ การสังเกต เปรียบเทียบ การเรียงลำดับ การจำแนกรูปร่าง ขนาด น้ำหนัก ความยาว ความสูง การนับและการวัด นอกจากนี้คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่สร้างสรรค์มนุษย์ ให้เป็นผู้มีความคิดอย่างเป็นระบบและมีเหตุผลปลูกฝังให้ผู้เรียนมีความละเอียดถี่ถ้วน รอบคอบ ช่างสังเกต มีความคิดสร้างสรรค์ตลอดจนสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นความรู้พื้นฐานในชีวิตประจำวันได้ (บุญทัน อยู่ขมบุญ, 2529, หน้า 1) การเรียนคณิตศาสตร์ซึ่งเป็นวิชาของการคิดอย่างมีเหตุผล การจัดกิจกรรมให้เด็กได้ฝึกอย่างสม่ำเสมอ และใช้กระบวนการคิดที่ถูกต้องจะช่วยให้เด็กเกิดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ได้ดี ทักษะการคณิตศาสตร์การบวกเลข คือ ความสามารถในการรู้ค่า – การบวกเลข

เกมการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญและยังเป็นประโยชน์ในการใช้เป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้นโดยลงมือทดลองถูกได้สังเกต จะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กค่อยๆ เกิดความเข้าใจตนเองและผู้อื่น รู้จักค้นหาเหตุผลและการตัดสินใจ นอกจากนี้ยังส่งเสริมความเจริญงอกงามทางด้านสังคมของเด็กช่วยให้เด็กรู้จักควบคุมตนเอง คิดถึงผู้อื่น รู้จักหน้าที่ความรับผิดชอบต่าง ๆ เป็นการปลูกฝังให้เป็นคนมีวินัย รักหมั่นคณะ การเล่นจึงเป็นการเรียนรู้สำหรับเด็กและเรียนอย่างมีความสุข ข้อดีของเกมช่วยให้เด็กเรียนซ้ำและเด็กเรียนอ่อนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น

มณฑาทิพย์ อัตตปัญญา (2542, หน้า 20) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่น หรือการแข่งขัน เพื่อการเรียนรู้ มีกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา ผู้เล่น วิธีการเล่น การตัดสินผลการเล่นเป็นแพ้หรือชนะการนำเกมมาประกอบการสอน จะช่วยให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา บทเรียนนั้น ๆ น่าสนใจไม่รู้สึกลำบาก ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน นักเรียนมีโอกาสใช้ปฏิภาณไหวพริบของตน สามารถจดจำบทเรียนได้ง่าย รวดเร็ว และจำได้นาน นอกจากนี้การที่เด็กได้เล่นเกมจะได้รับความรู้ทางวิชาการ และยังช่วยพัฒนาสติปัญญาตลอดจนความเจริญเติบโตของร่างกายด้วย กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ (2546, หน้า 66) ได้กล่าวว่าเกมการศึกษา หมายถึง เกมการเล่น ที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาต่าง ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ช่วยให้ เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิด รวบรวมเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และ ความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่/ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3-5 ปีเช่น เกมจับคู่ แยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อ ต่อตามแบบ ฯลฯ นอกจากนี้ บุญชู สนั่นเสียง (2527, หน้า 29) ที่ได้ให้ความหมายเกมการศึกษา หมายถึง อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความพอใจและความสนุกสนาน อีกทั้งยังท้าทายที่จะให้เด็กเล่นเสมอ ช่วยให้เด็กมีความพร้อมได้ทุกด้าน แต่เน้นด้านสติปัญญา เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสกับ กล้ามเนื้อมือ ฝึกการสังเกต เปรียบเทียบในเรื่องรูปทรง จำแนกประเภท และฝึกหาเหตุผล ซึ่งผู้วิจัยในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้ใช้เศษผ้าที่เหลือใช้แล้วมาทำเป็นเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย



คมขวัญ ออนบึงพร้าว (2550, หน้า 13) กล่าวว่า ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นกระบวนการทางความคิดและการพัฒนาความสามารถด้านต่างๆ ตั้งแต่การรู้ค่าจำนวน การจัดหมวดหมู่ การจำแนกเปรียบเทียบ การเรียงลำดับ และการหาความสัมพันธ์ซึ่งสิ่งเหล่านี้ เด็กจะเรียนรู้ได้จากการจัดกิจกรรมของครู แต่ในการจัดกิจกรรมจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับพัฒนาการ ของเด็กเพื่อที่เด็กจะได้พัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์อย่างมีประสิทธิภาพ คณิตศาสตร์เป็นวิชาพื้นฐานของการเรียนวิชาต่างๆ เด็กที่จะเรียนในวิชาอื่นได้นั้น ต้องมีพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ดี ทั้งความเข้าใจและทักษะการคิดคำนวณ

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการส่งเสริมทักษะด้านคณิตศาสตร์ ด้านการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน10โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมสำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา จำนวน 9เกม โดยในแต่ละชุดจะมีวัสดุอุปกรณ์และวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน เพื่อให้กิจกรรมน่าสนใจ และรู้สึกตื่นเต้นทุกครั้งที่ทำกิจกรรม จึงทำให้เด็กปฐมวัยสามารถเรียนรู้ทักษะด้านคณิตศาสตร์จากชุดกิจกรรมเกมสำหรับเด็กปฐมวัย ทั้ง9เกมได้

จากความสำคัญและความเป็นมาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการส่งเสริมทักษะด้านคณิตศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมสำหรับเด็กปฐมวัยการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน10 ของเด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กมีทักษะด้านคณิตศาสตร์ที่ดีขึ้น จึงเลือกใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาที่พัฒนาทักษะด้านคณิตศาสตร์ในเรื่องของ การบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน10โดยชุดชุดกิจกรรมเกมสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดที่หลากหลาย และสามารถนำทักษะด้านการบวกเลข ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้เพื่อให้เด็กได้เกิดทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ที่ถูกต้องเหมาะสม สามารถนำไปเป็นพื้นฐานการศึกษาต่อในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาเปรียบเทียบทักษะคณิตศาสตร์ด้านการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน10สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

ขอบเขตการวิจัย

ด้านเนื้อหา

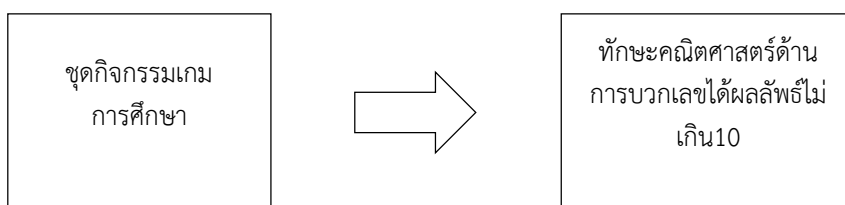
การจัดชุดชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ด้านการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน10

ด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะคณิตศาสตร์ด้านการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน10

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

การจัดชุดชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ด้านการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน10ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ศึกษา ได้แก่ นักเรียนชาย – หญิง จำนวน 19 คนแบ่งเป็นนักเรียนชาย9คนนักเรียนหญิง10คน ที่กำลังศึกษาอยู่ ชั้นอนุบาล 3/3 โรงเรียนเทศบาล1 (เกริกกฤตยาอุบลัมภ์) อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ปีการศึกษา 2564(โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง)



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบทดสอบทักษะด้านคณิตศาสตร์ การบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนนโดยการทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

จัดทำแผนการจัดประสบการณ์การส่งเสริมทักษะด้านคณิตศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาการบวกเลขผลลัพธ์ไม่เกิน 10 ทั้งหมด 9 ชุดโดยจัดประสบการณ์การส่งเสริมทักษะด้านคณิตศาสตร์ทุกสัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 เกมการศึกษาใช้เวลาในการจัดประสบการณ์ทั้งหมด 9 สัปดาห์ โดยมีทั้งหมด 9 แผน ได้แก่

1. แผนกิจกรรมเกมการศึกษาเกมไอศกรีมบวกเลข
2. แผนกิจกรรมเกมการศึกษาเกมวงล้อมหาสนุก
3. แผนกิจกรรมเกมการศึกษาเกมผึ่งน้อยชวนบวกเลข
4. แผนกิจกรรมการศึกษาเกม หมุน หมุน
5. แผนกิจกรรมเกมการศึกษาเกมทายสีข้อไหนถูก
6. แผนกิจกรรมเกมการศึกษาเกมลูกเต๋ามหาสนุก
7. แผนกิจกรรมเกมการศึกษาเกมแก้วน้ำมหาสนุก
8. แผนกิจกรรมเกมการศึกษาเกมจิ๊กซอว์บวกเลข
9. แผนกิจกรรมเกมการศึกษาเกมบวกเลขแสนสนุก

นำแผนการจัดประสบการณ์จัดกิจกรรมเกมการศึกษาไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์การจัดชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ด้านการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10

นำความคิดเห็นจากแบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์การจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะด้านคณิตศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาการบวกเลขผลลัพธ์ไม่เกิน 10 ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมาหาค่าเฉลี่ย (X) และแปลความหมายโดยกำหนดเกณฑ์การประเมินความคิดเห็น 5 ระดับ ดังนี้

- ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51-5.00 หมายถึง มีคุณภาพในระดับมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51-4.50 หมายถึง มีคุณภาพในระดับมาก
- ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51-3.50 หมายถึง มีคุณภาพในระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51-2.50 หมายถึง มีคุณภาพในระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00-1.50 หมายถึง มีคุณภาพในระดับน้อยที่สุด

ปรากฏว่าผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์การจัดชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ด้านการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 โดยมีค่าเฉลี่ย **ความ** **อะไร** 4.91 (4.51-5.00) อยู่ในช่วงมีคุณภาพระดับมากที่สุด

นำแผนการจัดประสบการณ์การจัดชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ด้านการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 ไปจัดทำฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จัดกิจกรรมการสอนเด็กปฐมวัยโดยลงในกิจกรรมเกมการศึกษาทั้งหมด 9 ครั้ง 9 สัปดาห์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการวิจัยโดยผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทดลองใช้แบบทดสอบก่อนการจัดแผนการจัดประสบการณ์การจัดชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ด้านการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 แบบทดสอบทั้งหมด 30 ข้อ 30 คะแนนก่อน จากนั้นดำเนินการจัดกิจกรรมชุดกิจกรรมเกมการศึกษาจำนวน 9 ชุด 9 สัปดาห์ ในกิจกรรมเกมการศึกษา หลังจากเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมชุดเกมการศึกษาทั้ง 9 ชุดแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบทักษะด้านคณิตศาสตร์ การบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 ฉบับเดิมไปทดสอบเด็กอีกครั้ง โดยใช้กับกลุ่มตัวอย่างชาย - หญิง จำนวน 19 คนที่กำลังศึกษาอยู่ ชั้นอนุบาล 3/3 โรงเรียนเทศบาล1 (เกริกกฤตยาอุปถัมภ์) ปีการศึกษา 2564



ตารางที่ 1 การจัดกิจกรรมชุดกิจกรรมเกมการศึกษาการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 จำนวน 9 กิจกรรม

ครั้งที่	เวลา	ช่วงกิจกรรม	กิจกรรม
1	10.00น.-10.30น.	กิจกรรมเกมการศึกษา	กิจกรรมเกมไอศกรีมบวกเลข
2	10.00น.-10.30น.	กิจกรรมเกมการศึกษา	กิจกรรมเกมวงล้อมหาสนุก
3	10.00น.-10.30น.	กิจกรรมเกมการศึกษา	กิจกรรมเกมผึ่งน้อยชวนบวกเลข
4	10.00น.-10.30น.	กิจกรรมเกมการศึกษา	กิจกรรมเกมหมุน หมุน
5	10.00น.-10.30น.	กิจกรรมเกมการศึกษา	กิจกรรมเกมทายสีชื่อไหนถูก
6	10.00น.-10.30น.	กิจกรรมเกมการศึกษา	กิจกรรมเกมลูกเต๋ามหาสนุก
7	10.00น.-10.30น.	กิจกรรมเกมการศึกษา	กิจกรรมเกมแก้วน้ำมหาสนุก
8	10.00น.-10.30น.	กิจกรรมเกมการศึกษา	กิจกรรมเกมจิกซอร์บวกเลข
9	10.00น.-10.30น.	กิจกรรมเกมการศึกษา	กิจกรรมเกมบวกเลขแสนสนุก

จากตารางเป็นตัวอย่างการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 ทั้ง 9 กิจกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้สูตรคำนวณหาค่าร้อยละความก้าวหน้ามีสูตรคำนวณดังนี้ (พิชิต ฤทธิ์
เจริญ, 2545, หน้า 127)

สูตรคำนวณค่าร้อยละความก้าวหน้ารายบุคคล

$$\frac{\text{คะแนนหลังการทดลอง} - \text{คะแนนก่อนการทดลอง}}{\text{คะแนนเต็ม}} \times 100$$

คะแนนเต็ม

สูตรคำนวณค่าร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียนมีสูตรคำนวณดังนี้

1. หาค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการทดลองและค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลอง โดยใช้สูตรหาค่าเฉลี่ย
ดังนี้

$$\text{สูตรคำนวณหาค่าเฉลี่ย} \quad \bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

2. แทนสูตรคะแนนเฉลี่ยหลังการเรียน - คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนคูณด้วย 100 ทหารด้วยคะแนนเต็ม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 3/3 โรงเรียนเทศบาล 1 (เกริกกฤตยาอุปถัมภ์) จำนวน 19 คนโดยแบ่งเป็นกลุ่ม
ตัวอย่างชาย 9 คน กลุ่มตัวอย่างหญิง 10 คน พบว่าโดยภาพรวมคะแนนร้อยละความก้าวหน้าของกลุ่มตัวอย่าง
เพิ่มขึ้นทุกคน ตั้งแต่ 3.33 จนถึง 30 แสดงว่านักเรียนปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การจัดชุดกิจกรรมเกม
การศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ด้านการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 มีคะแนนร้อยละความก้าวหน้าสูงขึ้น
ทุกคน

ตารางที่ 2 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ระดับชั้น	เพศ		รวม
	ชาย	หญิง	
ชั้นอนุบาล 3/3	9	10	19

จากตารางที่ 2 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีจำนวนทั้งหมด 19 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนชายจำนวน 9 คนคิดเป็น
47% และนักเรียนหญิงจำนวน 10 คน คิดเป็น 53% รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 19 คนคิดเป็น 100%



ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลคะแนนร้อยละความก้าวหน้าของนักเรียนทุกคนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

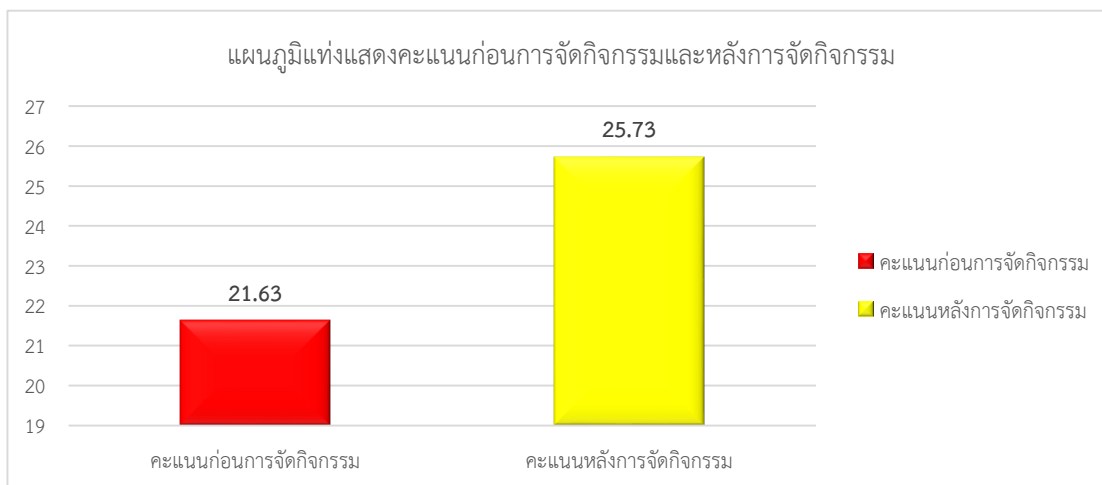
เลขที่	ชั้นอนุบาล 3/3		ผลต่าง คะแนน	ความก้าวหน้า
	คะแนนก่อน	คะแนนหลัง		
1	20	25	5	17
2	20	24	4	13.33
3	22	26	4	13.33
4	25	30	5	17
5	23	25	2	7
6	20	22	2	7
7	17	26	9	30
8	18	22	4	13.33
9	15	19	4	13.33
10	16	19	3	10
11	19	20	1	3.33
12	25	29	4	13.33
13	26	28	2	7
14	22	30	8	27
15	27	30	3	10
16	23	25	2	7
17	27	30	3	10
18	26	30	4	13.33
19	20	29	9	30

จากตารางที่ 3 พบว่าโดยภาพรวมคะแนนร้อยละความก้าวหน้าของกลุ่มตัวอย่างเพิ่มขึ้นทุกคน ตั้งแต่ 3.33 จนถึง 30 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดประสบการณ์การส่งเสริมทักษะด้านคณิตศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรม เกมการศึกษาการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 มีคะแนนร้อยละความก้าวหน้าสูงขึ้นทุกคน

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบผลคะแนนร้อยละความก้าวหน้าของนักเรียนทั้งชั้นเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

คะแนนเฉลี่ย ก่อนการจัดกิจกรรม	คะแนนเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรม	คะแนนร้อยละ ความก้าวหน้า ทั้งชั้นเรียน
21.63	25.73	13.66

จากตารางที่ 4 พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ 21.63 และ 25.73 ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบทั้งชั้นเรียนพบว่าคะแนนร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียนเท่ากับ 13.66



ภาพที่ 1 แผนภูมิเปรียบเทียบร้อยละความก้าวหน้าของกลุ่มตัวอย่างทั้งชั้นเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

จากแผนภูมิแท่งพบว่าค่าร้อยละเฉลี่ยคะแนนก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ 21.63 และ 25.73 ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบทั้งชั้นเรียนพบว่าคะแนนร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียนเท่ากับ 13.66

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 19 คน แบ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างชาย 9 คน กลุ่มตัวอย่างหญิง 10 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรมเท่ากับ 21.63 และหลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ 25.73 และเมื่อเปรียบเทียบทั้งชั้นเรียนพบว่าคะแนนร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียนเท่ากับ 13.66 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดกิจกรรมชุดกิจกรรมเกมการศึกษา การบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 มีคะแนนร้อยละความก้าวหน้าสูงขึ้น

จากการสังเกตกลุ่มตัวอย่างหลังจากการเล่นกิจกรรมเกมสำหรับเด็กปฐมวัยแล้วพบว่านักเรียนสามารถบวกเลขได้และสามารถตอบถูกและมีคะแนนสูงกว่าคะแนนก่อนการจัดกิจกรรมทุกคน

จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองแบบไม่เป็นทางการพบว่ากลุ่มตัวอย่างสามารถบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 ได้มากกว่าก่อนการลงกิจกรรม และสามารถตอบคำถามถูกเพิ่มมากขึ้น และสนใจในเรื่องของคณิตศาสตร์ด้านการบวกเลขเพิ่มมากขึ้น

จากการสัมภาษณ์จากคุณครูประจำชั้น พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพัฒนาการการบวกเลขดีขึ้น และตอบถูกเพิ่มมากขึ้นมากกว่า ก่อนลงกิจกรรมเกมการศึกษา และกลุ่มตัวอย่างเกิดความสนใจในเรื่องของการบวกเลขเพิ่มมากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาวิจัยเรื่องการจัดชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ด้านการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 ของเด็กปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบทักษะด้านคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาการบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม ผลการศึกษามีพบว่า ร้อยละความก้าวหน้าของนักเรียนทั้งชั้นเรียนมีระดับสูงขึ้นที่เป็นเช่นนี้เพราะนักวิจัยอภิปรายที่เด็กมีทักษะคณิตศาสตร์การบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 ที่ดีขึ้นเพราะชุดกิจกรรมเกมการศึกษาทั้ง 9 เกมทำให้กลุ่มตัวอย่างสามารถบวกเลขได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 จากนั้นจึงหางานวิจัยด้านปฐมวัยที่เกี่ยวกับเกมการศึกษามาอภิปรายอย่างมีนัยสำคัญสอดคล้องกับ มณฑาทิพย์ อุตตปัญญา (2542, หน้า 20) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่น หรือการแข่งขันเพื่อการเรียนรู้ มีกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา ผู้เล่น วิธีการเล่น การตัดสินผลการเล่นเป็นแพ้หรือชนะการนำเกมมาประกอบการสอน จะช่วยให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา บทเรียนนั้นๆ น่าสนใจไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน นักเรียนมีโอกาสใช้ปฏิภาณไหวพริบของตน สามารถจดจำบทเรียนได้ง่าย รวดเร็ว และจำได้นาน



นอกจากนี้การที่เด็กได้เล่นเกมจะได้ความรู้ทางวิชาการ และยังช่วยพัฒนาสติปัญญาตลอดจนความเจริญเติบโตของร่างกายด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1.ควรใช้กิจกรรมเกมการศึกษาที่หลากหลาย
- 2.ผู้วิจัยควรศึกษาเกี่ยวกับเด็กปฐมวัยว่าเด็กในวัยนี้ควรรู้ค่าถึงระดับใด

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมเรื่องการคิดวิเคราะห์สำหรับเด็กปฐมวัย

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ .(2546). ความหมายเกมการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ม.ป.ท.
- คมขวัญ อ่อนบึงพรวัว .(2550). การทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้รูปแบบกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา. (2542). การพัฒนาการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุญชู สนั่นเสียง .(2527) .การจัดประสบการณ์เพื่อฝึกการสังเกตและการใช้เหตุผลแก่เด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์.
- บุญทัน อยู่ชมบุญ. (2529). พฤติกรรมการเรียนรู้การสอนคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2545). การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (พิมพ์ครั้งที่3). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรีสุตา คัมภีร์ภัทร. (2534). ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นองค์ประกอบพื้นฐาน. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
Development of Science Learning Activities by Applying Creativity-Based to
Develop Creativity for Mathayomsuksa 1 Students

เจนจิรา มณีกันย์¹ ชุลิดา เหมตะศิลป์² และตะวัน ทองสุข³
Chenchira Manikan¹ Chulida Hemtasin² and Tawan Thongsuk³

¹ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

³ อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การคำนวณร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ E_1/E_2

ผลวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เท่ากับ 89.07/89.44 2) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เท่ากับ 8.05 คิดเป็นร้อยละ 89.44 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนมีความพึงพอใจทุกด้านอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.86

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ / แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน / ความคิดสร้างสรรค์ / ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

Abstract

This research aims 1) to develop science learning activities by applying Creative-Based Learning for mathayomsuksa 1 students 2) to develop creativity by applying Creative-Based Learning for mathayomsuksa 1 and 3) to study satisfaction of mathayomsuksa 1 students towards science learning activities by applying Creative-Based Learning. Research tools include learning management plans, creativity test, and satisfaction questionnaires. Analyze data using calculations, percentages, averages, standard deviations, and E_1/E_2 .

The results showed that 1) the efficiency of the science learning management plan with applying Creative-Based Learning was 89.07/89.44 2) the creativity of students who were received science learning management applied Creative-Based Learning was 8.05, representing 89.44 percent of which met the criteria of 70 percent and 3) satisfaction of students towards the science learning activities in all aspects was at the highest level.

Keywords: Science Learning Activities / Creative-Based Learning / Creativity / Satisfaction



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันเป็นยุคที่ก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 หลายประเทศให้ความสำคัญในการพัฒนาคนในชาติของตนเอง เพื่อให้มีศักยภาพในการแข่งขันทางด้านเศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยจะเห็นว่าปัจจัยแห่งความสำเร็จที่สำคัญ คือ ศักยภาพของระบบการศึกษาเพื่อการส่งเสริมนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จของเศรษฐกิจในยุคนี้ ดังนั้นประเทศไทยในศตวรรษที่ 21 จึงต้องปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางเศรษฐกิจให้ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมและการสร้างมูลค่าเพิ่ม (Value-based Economy) ที่มีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ 1) เปลี่ยนการผลิตสินค้าไปสู่สินค้าเชิงนวัตกรรม 2) เปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยอุตสาหกรรมไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม และ 3) เปลี่ยนจากเน้นภาคการผลิตสินค้าไปสู่การเน้นภาคการบริการมากขึ้น เพื่อส่งเสริมการเจริญเติบโต ทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืนในอนาคต (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 3) ซึ่งเราจะเห็นได้ว่าการกระทำใด ๆ ก็ตาม ถ้าจะมีการพัฒนาย่อมต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์แทบทั้งสิ้น จนอาจกล่าวได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้ชีวิตมนุษย์เกิดความสุขสมบูรณ์และเจริญก้าวหน้ามากขึ้นในทุกด้าน ทั้งในระดับปัจเจกบุคคล ประเทศชาติ และสังคมโลก เพราะความคิดสร้างสรรค์นำไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาและแก้ไขปัญหาซึ่งมีความสลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เพราะการแก้ปัญหาด้วยวิธีการเดิม ๆ มักจะใช้ไม่ได้ผล ความคิดสร้างสรรค์จึงเข้ามามีบทบาทสำคัญและชี้ชัดว่าความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจและสังคมยุคนี้ขึ้นอยู่กับคนที่คนในองค์กรมีความคิดสร้างสรรค์ เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นต้นกำเนิดของนวัตกรรม และนวัตกรรมก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสภาพการดำรงชีวิตของมนุษย์ (สุนทรสินธพานนท์ และคณะ, 2562, หน้า 216) ดังที่ อารี พันธมณี (2545, หน้า 6) ได้ให้ความหมายของ ความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอนเอกนัย นำไปสู่การคิดค้นสิ่งแปลกใหม่ด้วยการดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมให้เกิดสิ่งใหม่ รวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งต่าง ๆ สิ่งที่จะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ ต้อง ประกอบด้วยองค์ประกอบของคิดสร้างสรรค์ทั้งหมด 4 อย่าง ได้แก่ ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluence) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) (Guilford, 1967, p.34) การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ จำเป็นต้องพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (creative thinking) ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการคิดขั้นสูง (higher-order thinking) โดยเป็นความคิดที่เกิดจากการทำงานของสมองด้วยกระบวนการที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Creativity) เป็นกระบวนการอิสระที่ทำให้ค้นพบวิธีแก้ปัญหา กฎเกณฑ์ใหม่ตลอดจนสิ่งใหม่หรือ แนวทางใหม่ด้วยการใช้สติปัญญาของมนุษย์ ลักษณะพิเศษของความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ คือ มีเป้าหมายอยู่ที่การตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นซึ่งเป็นธรรมชาติพื้นฐานของมนุษย์ วนิช สุธารัตน์ (2547, อ้างถึงใน ไพลิน แก้วตก และทัศนศิริพร สว่างบุญ, 2559, หน้า 209) ผสมผสานกับการใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่มีประโยชน์ต่อสังคมโลก จึงทำให้มวลมนุษยมีนวัตกรรมต่าง ๆ ที่ใช้ในการอำนวยความสะดวกกันอยู่ในโลกปัจจุบัน (วิจารณ์ พานิช, 2555, หน้า 11) ผู้วิจัยจึงเห็นความจำเป็นในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ จึงได้ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้อยู่โดยเลือกการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning; CBL) การสอนที่จะสร้างทักษะแห่งอนาคตนอกจากเด็กจะได้มีความคิดวิเคราะห์ เขายังได้ฝึกฝนทักษะในการสื่อสารการทำงานเป็นทีมทักษะในการเรียนรู้และที่สำคัญที่สุดคือทักษะในการคิดสร้างสรรค์ ครูจะสนุกและเรียนรู้ไปกับผู้เรียน นักเรียนมีความสุขและสนใจใฝ่รู้ การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning Model) รูปแบบการสอนนี้ได้ทำการวิจัยต่อยอดมาจากการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning PBL) ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งได้ผลดีในหลายประเทศ ในการวิจัยกับกลุ่มนักเรียนในบ้านเรา PBL ก็ได้ผลดี แต่สิ่งที่ยังขาดหายไปในการเรียนแบบ PBL คือทักษะในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ การสอนแบบ CBL ผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้บรรยายเนื้อหาต่าง ๆ อย่างละเอียดมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แปลงจาก Lecturer มาเป็น Facilitator ถ้าครูต้องการให้มีการสอบวัดเนื้อหาที่ทำโดยออกข้อสอบปลายเปิดให้นักเรียนเอาหนังสือเข้าห้องสอบได้ เอาอุปกรณ์ต่าง ๆ เข้าได้ และสามารถพูดคุยซักถามกันได้ การสอบแบบนี้ก็จะกลายเป็นตัวช่วยให้เด็กของเรามุ่งพัฒนาตนเองมากกว่าจะแข่งกันท่องจำมาทำเกรดแข่งกันแบบที่ผ่านมา (วิริยะ ฤาชัยพานิชย์, 2558, หน้า 26)



จากที่ผู้วิจัยได้สังเกตการณ์สอน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 2 สัปดาห์ ได้สัมภาษณ์คุณครู และนักเรียน ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้อง พบว่านักเรียนจะตอบคำถามเหมือนกัน ไม่กล้าตอบแตกต่างจากเพื่อน และไม่กระตือรือร้นในการทำกิจกรรมหรือการเรียน ผู้วิจัยจึงได้ทำการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์กับนักเรียนจำนวน 70 คน พบว่า ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ร้อยละ 43.45 ดังนั้นจึงเล็งเป็นความสำคัญของปัญหาดังกล่าวและจำเป็นต้องพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ทั้ง 4 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ เกิดการคิดแบบเป็นขั้นเป็นตอน กล้าแสดงความคิดเห็น และกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมหรือการเรียน โดยได้นำการกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็น เรื่อง กระบวนการเปลี่ยนแปลงลมฟ้าอากาศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 การตั้งปัญหา ขั้นตอนที่ 3 สืบค้นตามเรื่องที่สนใจ และขั้นตอนที่ 4 นำเสนอผลงานมาใช้ เป็นเครื่องมือในการดำเนินการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนเทศบาล 2 วัดสว่างคงคา จังหวัดกาฬสินธุ์ และโรงเรียนขมิ้นพิทยาสรรพ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 70 คน กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 รวมทั้งหมดจำนวน 70 คน

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดสว่างคงคา จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2564 จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง

ขอบเขตด้านเนื้อหา

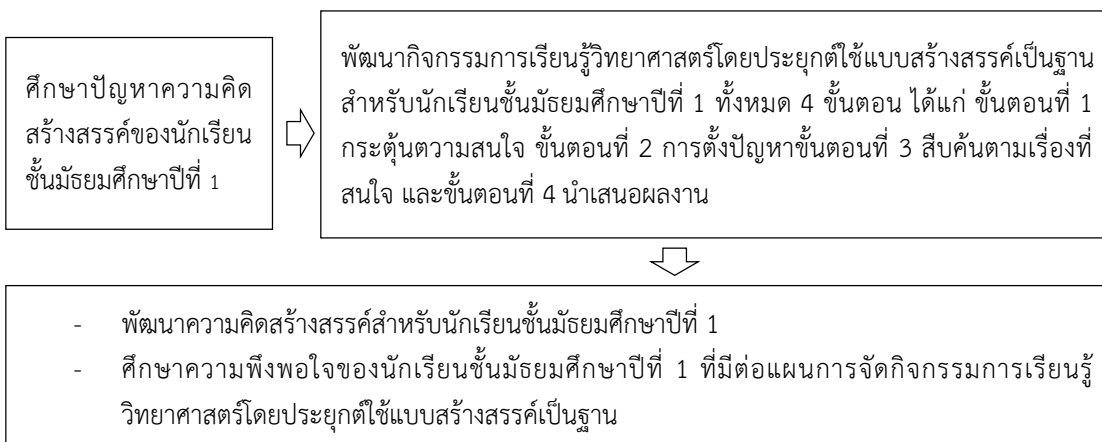
เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยเป็นเนื้อหากลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ปรับปรุง พ.ศ. 2560) ปีการศึกษา 2564 สาระการเรียนรู้ที่ 3 วิทยาศาสตร์โลกและอวกาศ หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 กระบวนการเปลี่ยนแปลงลมฟ้าอากาศ ประกอบด้วย เรื่อง ชั้นบรรยากาศ อุณหภูมิอากาศ พายุฝนฟ้าคะนอง พายุกรณอากาศ การเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศโลก และผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศโลก

ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาในการดำเนินการ คือ ปีการศึกษา 2564



กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบกระบวนการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบ่งวิธีการดำเนินการวิจัยเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยระยะนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนเทศบาล 2 วัดสว่างคงคา จังหวัดกาฬสินธุ์ และโรงเรียนขมิ้นพิทยาสรรพ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 70 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยระยะนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดสว่างคงคา จำนวน 31 คน และโรงเรียนขมิ้นพิทยาสรรพ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 39 คน รวมทั้งหมด 70 คนซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ที่ โรงเรียนเทศบาล 2 วัดสว่างคงคา อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ และโรงเรียนขมิ้นพิทยาสรรพ์ อ. เมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยให้กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบและเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ระยะที่ 2 สร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดสอบแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดสว่างคงคา จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา วิทยาศาสตร์พื้นฐาน รหัสวิชา ว21102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่ไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 16 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การเก็บรวบรวมข้อมูล



ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ทำการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยผู้วิจัยทำการทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย ใช้รูปแบบการทดลองแบบก่อนหลัง และนำผลการทดลองที่ได้ไปพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ครั้งที่ 1

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ระยะที่ 3 ประเมินและทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาผลการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดสว่างคงคา จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 31 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน รหัสวิชา ว21102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดสว่างคงคา จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 15 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน รหัสวิชา ว21102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 แผน
2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. แบบสอบถามความพึงพอใจ ที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การเก็บรวบรวมข้อมูล

นำแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่ทำการพัฒนาในระยะที่ 2 ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพอีกครั้ง จากนั้นทำการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กับกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนจำนวน 15 คน ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1.1 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน แสดงดังตารางที่ 1.1

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

องค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
1. ความคิดริเริ่ม	3	1.40	0.57	46.67
2. ความคิดคล่องแคล่ว	3	1.33	0.47	44.29
3. ความคิดยืดหยุ่น	3	1.26	0.44	41.90



ตารางที่ 1 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (ต่อ)

องค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
4. ความคิดละเอียดลออ	3	1.23	0.42	40.95
รวมเฉลี่ย	3	1.30	0.96	43.45

จากตารางที่ 1 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า คะแนนความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ คิดเป็นร้อยละ 46.67, 44.29, 41.90 และ 40.95 ตามลำดับ ค่าเฉลี่ยรวม คิดเป็นร้อยละ 43.45 ซึ่งไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (ร้อยละ 70)

1.2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อขั้นตอนการสอน	รายละเอียดขั้นตอนการสอน	กิจกรรมการเรียนรู้	เป้าหมายการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	บทบาทครู
1. สร้างแรงบันดาลใจหรือกระตุ้นความสนใจ	ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ เป็นการหยิบยกเอาเรื่องที่ใกล้ตัว และสอดคล้องกับเนื้อหาที่จะสอนมากระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสงสัยหรือสนใจ	- ให้นักเรียนดูวิดีโอรูปภาพ กิจกรรมหรือเล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียน - ใช้เทคนิคการตั้งคำถามจากวิดีโอรูปภาพ กิจกรรมหรือเล่นเกมทำให้นักเรียนเกิดการคิด และอยากค้นหาคำตอบ	- คิดคล่องแล้ว ปริมาณความคิด ที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน - คิดริเริ่ม คำตอบแปลกใหม่ หรือไม่ซ้ำคำตอบเพื่อน	- Facilitator - Co-learner - Coach
2. ตั้งปัญหาหรือกิจกรรม	ขั้นตอนที่ 2 การตั้งปัญหาให้ผู้เรียนตั้งปัญหาหรือเลือกเรื่องที่ตนเองสนใจ เรื่องใกล้ตัว หรือเรื่องที่เกี่ยวกับเรื่องที่เรียนด้วยตนเอง	- นักเรียนตั้งปัญหาหรือเลือกเรื่องที่ตนเองสนใจจากวิดีโอที่ให้นักเรียนดูในขั้นที่ 1	- คิดยืดหยุ่น คิดได้หลายทางมีการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์	- Coach
3. คิดและค้นคว้า และแบ่งกลุ่มเรียนรู้ตามความสนใจ	ขั้นตอนที่ 3 สืบค้นตามเรื่องที่สนใจ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสืบค้นด้วยตนเองตามเรื่องที่สนใจ จากแหล่งเรียนรู้ที่อยู่ใกล้ตัว	- ให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้าตามประเด็นปัญหาหรือเลือกเรื่องที่ตนเองสนใจ	- คิดยืดหยุ่น คิดได้หลายทางมีการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ - คิดละเอียดลออ ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น	- Coach - Co-learner



ตารางที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ต่อ)

ชื่อขั้นตอนการสอน	รายละเอียดขั้นตอนการสอน	กิจกรรมการเรียนรู้	เป้าหมายการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	บทบาทครู
4. เปิดโอกาสให้นำเสนอ 5. ประเมินผล	ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอผลงานให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานที่ตนเองได้สืบค้นหรือคิดออกมา และประเมินผลทั้งหมดที่ผู้เรียนได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้มีการซักถามหลังจบการนำเสนอ และมีการประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกชั้น จนจบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องมีการพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- ให้นักเรียนเลือกรูปแบบการนำเสนองานที่ทำด้วยตนเอง - หลังจากให้นักเรียนนำเสนอเสร็จให้นักเรียนตอบคำถามกันร้อนเพื่อประเมินความเข้าใจของนักเรียน	- คิดริเริ่ม คำตอบที่แปลกใหม่หรือไม่ซ้ำกับคำตอบเพื่อน - คิดยืดหยุ่น คิดได้หลายทางมีการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ - คิดละเอียดลออความคิดไวรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจนหรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น	- Coach - Co-learner

จากตารางที่ 2 พบว่า ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ เป็นการหยิบยกเอาเรื่องที่ใกล้ตัว และสอดคล้องกับเนื้อหาที่จะสอนมากระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสงสัยหรือสนใจ โดยให้นักเรียนดูวิดีโอ รูปภาพ กิจกรรมหรือเล่นเกม หลังจากนั้นใช้คำถามปลายเปิดจากวิดีโอ รูปภาพ กิจกรรมหรือเกมที่น่าสนใจในการกระตุ้นความสนใจ โดยให้นักเรียนตอบได้เยอะที่สุดและไม่สนใจว่าคำตอบนั้นจะถูกหรือผิดนักเรียนจะเกิดการคิดและอยากค้นหาคำตอบ ทำให้มีความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ส่วนครูมีบทบาทเป็น Facilitator และ - Co-learner ที่คอยอำนวยความสะดวกและร่วมเรียนรู้ไปกับนักเรียน

ขั้นตอนที่ 2 การตั้งปัญหา ครูสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน ให้ผู้เรียนตั้งปัญหาหรือเลือกเรื่องที่ตนเองสนใจ เรื่องใกล้ตัว หรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียนด้วยตนเอง เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนตั้งปัญหาหรือเลือกเรื่องที่ตนเองสนใจจากวิดีโอ รูปภาพหรือเกมที่ให้นักเรียนสนใจจากขั้นตอนที่ 1 ทำให้นักเรียนเกิดความคิดยืดหยุ่น โดยครูมีบทบาทเป็น Coach คอยแนะนำและให้คำปรึกษานักเรียน

ขั้นตอนที่ 3 สืบค้นตามเรื่องที่สนใจ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสืบค้นด้วยตนเอง ตามเรื่องที่สนใจ จากแหล่งเรียนรู้ที่อยู่ใกล้ตัว ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าตามประเด็นปัญหาหรือเลือกเรื่องที่ตนเองสนใจ จากขั้นตอนที่ 2 ครูมีบทบาทเป็น Coach and Co-learner ที่ช่วยแนะนำและเรียนรู้ไปพร้อมกับนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออ

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอผลงาน ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานที่ตนเองได้สืบค้นหรือคิดออกมา และประเมินผลทั้งหมดที่ผู้เรียนได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้มีการซักถามหลังจบการนำเสนอ และมีการประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกชั้น จนจบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องมีการพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นขั้นที่ให้นักเรียนเลือกวิธีการนำเสนองานเอง



และมีการใช้เทคนิคคำถามก้นร้อนเพื่อประเมินความเข้าใจของนักเรียน ครูมีบทบาทเป็น Coach and Co-learner ทำให้นักเรียนมีความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.07/89.44 ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นรูปแบบการกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาจากการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของ ดร.วิริยะ ฤาชัยพานิชย์ มาสร้างเป็นกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยผลการหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ เท่ากับ 89.07 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เท่ากับ 89.44

2. ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 15 คน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ กำหนดคะแนนเต็มด้านละ 9 คะแนน ให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

ตารางที่ 3 ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

องค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
1. ความคิดริเริ่ม	9	8.47	0.64	94.07
2. ความคิดคล่องแคล่ว	9	8.13	0.64	90.37
3. ความคิดยืดหยุ่น	9	8.00	0.76	88.89
4. ความคิดละเอียดลออ	9	7.60	0.63	84.44
รวมเฉลี่ย	9	8.05	0.06	89.44

จากตารางที่ 3 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า คะแนนความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ คิดเป็นร้อยละ 94.07, 90.37, 88.89 และ 84.44 ตามลำดับ ค่าเฉลี่ยรวม คิดเป็นร้อยละ 89.44 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (ร้อยละ 70)

3. ผลการศึกษาค้นคว้าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจเฉลี่ยทุกด้าน เท่ากับ 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ นักเรียนมีความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมากกว่าด้านอื่น คิดเป็นค่าเฉลี่ย เท่ากับ 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบ่งการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ เป็นการหยิบยกเอาเรื่องที่ใกล้ตัว และสอดคล้องกับเนื้อหาที่จะสอนมากระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสงสัยหรือสนใจ โดยให้นักเรียนดูวิดีโอ รูปภาพ กิจกรรมหรือการเล่นเกมนั้นๆ หลังจากนั้นใช้เทคนิคการตั้งคำถามจากวิดีโอ รูปภาพ กิจกรรมหรือการเล่นเกมนั้นๆ ทำให้นักเรียนเกิดการคิด และอยากค้นหาคำตอบ ทำให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วและความคิดริเริ่ม ครูมีบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำอำนวยความสะดวกและเป็นโค้ชคอยให้คำปรึกษา ตามที่ วิริยะ ฤาชัยพานิชย์, (2558, อ้างถึงใน สาครวรรณศักดิ์ ฝ, 2563, หน้า 1) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ CBL นั้น มีความจำเป็นมากที่เราจะต้องกระตุ้นความสนใจผู้เรียน การทำให้ผู้เรียนนั้นมีความอยากรู้ อยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ ถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL ใน



การจัดการสอนแบบดั้งเดิมที่เราคุ้นชิน มักจะใช้ กฎเกณฑ์ ข้อบังคับต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งการลงโทษเพื่อให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาบทเรียน ซึ่งเราจะเห็นได้ว่าผู้เรียนฟังครูสอนแบบจำเป็น และเข้าเรียนแบบจำทน ขาดความสนใจต่อบทเรียนที่เราเตรียมการมา แต่ในการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นจะมีวิธีการจัดการกระตุ้นผู้เรียนที่แตกต่างออกไป ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีกว่าเดิม และสนใจในการค้นหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยที่เราสามารถจัดการกระตุ้นความสนใจได้ดังนี้ ใช้เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน หรือสิ่งที่คุณผู้เรียนสนใจเป็นตัวกระตุ้น ใช้สื่อมัลติมีเดีย การใช้สื่อมัลติมีเดียถือเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ใช้กิจกรรมหรือเกม สอดคล้องกับ พินลวรรณ จิตโตภาส และวรวรรณ เหมชะญาดิ (2557, หน้า 263) ที่กล่าวว่า การตั้งคำถามในห้องเรียนหากเป็นการตั้งคำถามแบบธรรมดาทำให้เด็กขาดความสนใจและขาดความกระตือรือร้นในการคิดค้นหาคำตอบหากเป็นการตั้งคำถามโดยใช้เทคนิคในการเล่นเกมนจะช่วยให้เกิดความสนใจได้มากกว่าการถามคำถามแบบธรรมดา การใช้เทคนิคเล่นเกมในการตั้งคำถามเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อมุ่งเน้นที่ให้เกิดคิดหาคำตอบเพื่อส่งเสริมให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนและฝึกฝนกระบวนการคิดในหลายด้านอย่างคำนึงถึงพัฒนาการและศักยภาพในการคิดของเด็ก

ขั้นตอนที่ 2 การตั้งปัญหา ครูสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน ให้ผู้เรียนตั้งปัญหาหรือเลือกเรื่องที่คุณเองสนใจ เรื่องใกล้ตัว หรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียนด้วยตนเอง เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนตั้งปัญหาหรือเลือกเรื่องที่ตนเองสนใจจากวิดีโอ รูปภาพหรือเกมที่ให้นักเรียนสนใจจากขั้นตอนที่ 1 ทำให้นักเรียนเกิดความคิดยืดหยุ่นและความคิดริเริ่มโดยครูมีบทบาทเป็น Coach คอยแนะนำและให้คำปรึกษานักเรียน สอดคล้องกับ วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, (2558, อ้างถึงใน สารวรรณศักดิ์ ฝ., 2563, หน้า 1) ที่กล่าวว่า ขั้นตอนต่อมาหลังจากการกระตุ้นความสนใจคือการตั้งปัญหา และแบ่งกลุ่มผู้เรียนตามความสนใจ กระบวนการนี้ทั้งหมดจะเป็นการใช้ปัญหาเป็นตัวนำ ขั้นตอนการตั้งปัญหาในรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นผู้สอนไม่ได้เป็นผู้กำหนดคำถามให้ตั้งแต่แรก แต่จะเป็นการปล่อยให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัย โดยปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นปัญหาที่คุณผู้เรียนสนใจในบทเรียน เมื่อผู้เรียนค้นพบปัญหาที่ตนเองสงสัย และดำเนินการแก้ไขปัญหานั้นด้วยตนเอง กระบวนการ CBL นั้นจะได้ผลดีมาจากความสมัครใจ ความสนใจ และความร่วมมือกันของผู้เรียน กระบวนการนี้จะเห็นได้ว่าผู้เรียนนั้นไม่ได้ถูกบังคับให้รู้ แต่เกิดความ “อยากรู้” ด้วยตนเอง และเมื่อผู้เรียนเกิดความอยากรู้ นั้นจึงเป็นจังหวะที่ดีที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนั้นค้นหาเนื้อหาที่ตนเองต้องการ ซึ่งผู้เรียนนั้นพร้อมที่จะเปิดรับความรู้ได้อย่างเต็มที่

ขั้นตอนที่ 3 สืบค้นตามเรื่องที่สนใจ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสืบค้นด้วยตนเอง ตามเรื่องที่สนใจ จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าตามประเด็นปัญหาหรือเลือกเรื่องที่ตนเองสนใจ จากขั้นตอนที่ 2 ครูมีบทบาทเป็น Coach and Co-learner ที่ช่วยแนะนำและเรียนรู้ไปพร้อมกับนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดละออ สอดคล้องกับ วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (2558, อ้างถึงใน สารวรรณศักดิ์ ฝ., 2563, หน้า 1) ที่กล่าวว่า ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดในการจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบ CBL ผู้สอนจะปล่อยให้ผู้เรียนนั้นได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนนั้นมีหน้าที่คอยให้คำปรึกษาตามกลุ่ม ให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหาค้นหา ผู้สอนจะต้องหัดห้ามใจไม่ให้สอน แต่จะเปลี่ยนหน้าที่จากการสอนทั่วไปที่คอยบอกต่อนเนื้อหา คำตอบและตัดสินความถูกต้องของคำตอบ เป็นผู้ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และตอบคำถามด้วยคำถาม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด โดยหลีกเลี่ยงการตัดสิน และการอธิบายเนื้อหาอย่างละเอียดอันจะเป็นการส่งผลให้ผู้เรียนหมดอิสระทางความคิด แต่จะใช้วิธีการง่าย ๆ เช่นการถามกลับ จะดีหรือ แย่ไหม ทำไม่ถึงคิดแบบนั้น มันมีวิธีการอื่นที่ดีกว่านี้หรือไม่ หรือเพื่อน ๆ คิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้ สอดคล้องกับ รุ่งภรณ์ กล้ายประยงค์ (2563, หน้า 107) ที่กล่าวว่า การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเป็นการเปิดโลกกว้างให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าอย่างอิสระในเรื่องหรือประเด็นที่ตนเองสนใจ เริ่มตั้งแต่การกำหนดประเด็นปัญหา ดำเนินการค้นคว้าความรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย มีการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อนำไปสู่การสรุปองค์ความรู้ มีการหาวิธีการที่เหมาะสมในการสื่อสารนำเสนอให้ผู้อื่นได้รับทราบ และสามารถนำองค์ความรู้ไปทำประโยชน์แก่สาธารณะ

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอผลงาน ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานที่ตนเองได้สืบค้น หรือคิดออกมา และประเมินผลทั้งหมดที่คุณผู้เรียนได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้มีการซักถามหลังจบการนำเสนอ และมีการประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกชั้นจนจบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องมีการพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นขั้นที่นักเรียนเลือกวิธีการนำเสนอของตนเอง และมีการใช้เทคนิคคำถามกันรื้อนเพื่อประเมินความเข้าใจของนักเรียน ครูมีบทบาทเป็น Coach and Co-learner ทำให้



นักเรียนมีความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ สอดคล้องกับ วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (2558, อ้างถึงใน สารวรรณคดี ๘, 2563, หน้า 1) ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนั้นจะได้นำเสนอผลงาน ที่ตนเองที่ได้ไปค้นคว้าและคิดออกมา ผู้ที่มีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็น และซักถามนั้นคือผู้เรียนร่วมชั้น เมื่อจบการนำเสนอผู้สอนจะเป็นผู้เปิดประเด็นให้มีการซักถามในชั้นเรียน และนี่คือกระบวนการที่จะทำให้ผู้เรียนนั้นตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ตนเองได้ค้นหามา ถ้าหากในผู้เรียนร่วมชั้นไม่มีข้อซักถามหรือข้อสงสัย ผู้สอนอาจจะเป็นผู้เริ่มถามเองก็ได้ เพื่อให้เกิดบรรยากาศของการซักถามในชั้นเรียน ซึ่งวิธีการนี้อาจจะต่อยอดไปสู่ความรู้ใหม่ ๆ ที่ไกลกว่าเนื้อหาเดิมที่เคยสอนกันมา และเป็นเนื้อหาที่ผู้เรียนนั้นเต็มใจที่จะค้นหาด้วยตนเอง และการประเมินผลเป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมาตลอดเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบ CBL ก่อนอื่นต้องทำความเข้าใจในรูปแบบของการประเมินผลก่อน สิ่งที่ไม่ว่าจะเป็นกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ หรือหลักสูตรแกนกลางต้องการนั้น คือการที่ผู้เรียนมีการพัฒนาทั้งด้านของความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude) สอดคล้องกับ อุไร ชีรัมย์ และคณะ (2563, หน้า 204-205) กล่าวว่า แนวการประเมิน (Assessment approaches) สำคัญ คือ (1) การประเมินผลของการเรียนรู้ (Assessment of Learning:AoL) เป็นกระบวนการประเมินที่นำผลมาใช้ในการตัดสินสรุปผลการเรียนรู้ (Summative assessment) ของผู้เรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สิ้นสุดลง (2) การประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for Learning:AfL) และ (3)การประเมินขณะการเรียนรู้ (Assessment as Learning : AaL)เป็นกระบวนการประเมินที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาหรือปรับปรุงซึ่งเกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้ที่ยังไม่สิ้นสุดลง (Formative assessment) ทั้งก่อน และระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินดังกล่าวจะให้สารสนเทศที่แสดงถึงความรู้ ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา สร้างสรรค์นวัตกรรม การให้ความร่วมมือการทำงานเป็นทีม มีภาวะผู้นำ การสื่อสาร รู้เท่าทันสื่อ มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และการปฏิบัติตนเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน การประเมินเพื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนรวบรวมข้อมูลด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ คือ การสร้างข้อตกลงระหว่างผู้สอนและผู้เรียน (Learning Contract) การตั้งคำถาม (Questioning) การสังเกต (Observation) การบันทึกการเรียนรู้ (Learning Journal) การประเมินตนเองและการประเมินโดยเพื่อน (Self and Peer Assessment) และการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) สารสนเทศที่ได้จากเทคนิคเหล่านี้ ผู้สอนจะให้ผล แก่ผู้เรียน และการปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้สอนที่จะช่วยผู้เรียนให้เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดประสิทธิผลยิ่งขึ้นการประเมินเพื่อการเรียนรู้นำมาใช้เพื่อประโยชน์สำหรับการเรียนรู้ของผู้เรียนในชั้นเรียนให้การเรียนรู้ถูกพัฒนาขึ้นมีจุดเน้นที่เป็นการประเมินเพื่อการพัฒนาหรือปรับปรุง (Formative) กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นสำคัญ

2. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 15 คน โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ตั้งคะแนนเต็มไว้ได้คะแนน 9 คะแนน ให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ผลวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ร้อยละ 94.07 90.37 88.89 และ 84.44 ตามลำดับ ได้ค่าเฉลี่ยรวม 80.5 คิดเป็นร้อยละ 89.44 ซึ่งผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากความคิดริเริ่มเป็นความคิดที่แปลกใหม่ เมื่อได้รับการกระตุ้นความสนใจ และการถามคำถามที่สามารถตอบได้หลายคำตอบหลายแนวทาง เพื่อให้นักเรียนได้คิดหาคำตอบที่ไม่ซ้ำกันกับเพื่อน ในขั้นตอนที่ 1 และขั้นตอนที่ 2 ผู้เรียนได้ตั้งปัญหาด้วยตนเองจากเรื่องที่สนใจ เรื่องใกล้ตัว และค้นหาคำตอบได้อย่างอิสระด้วยตนเอง ครูมีบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวกและเป็นโค้ชคอยให้คำปรึกษา ทำให้ผู้เรียนมีความคิดที่แปลกใหม่และมีความกระตือรือร้นในการคิดหาคำตอบ สอดคล้องกับคำกล่าวของ วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2564, หน้า 2) ระบุว่า การเปิดพื้นที่ให้กับผู้เรียนได้ใช้ความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ผู้สอนอำนวยความสะดวกและโค้ชให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการใช้กระบวนการสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ ฤชญา ทิมสี (2562, หน้า 21) พบว่า การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความคิดสร้างสรรค์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 โดยมีคะแนนเฉลี่ย 33.39 คิดเป็นร้อยละ 74.21 ซึ่งได้คะแนนความคิดริเริ่มสูงที่สุด (ค่าเฉลี่ย 11.14) และความคิดละเอียดลออต่ำสุด (ค่าเฉลี่ย 7.21) นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยด้านความคิดริเริ่มสูงที่สุด (ค่าเฉลี่ย 8.50)



3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจเฉลี่ยทุกด้าน เท่ากับ 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ นักเรียนชอบด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย เท่ากับ 5.00 ทั้งนี้ อาจเนื่องจากผู้เรียนมีความคิดเห็นว่าขั้นตอนและกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ ผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของห้องเรียนและผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถตั้งปัญหาจากสิ่งที่กำหนดให้ศึกษาค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง มีความมั่นใจในการแสดงความคิด และความสามารถอย่างอิสระ แลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนได้ตลอดเวลา เชื่อมโยงความรู้ทั้งเก่าและใหม่ เพื่อสร้างเป็นความรู้ที่สามารถทำเข้าใจได้ง่ายขึ้นด้วยความคิดของตนเอง และนำเสนอผลงานด้วยความคิดสร้างสรรค์ ร่วมกับการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วย การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจนักเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดอย่างอิสระ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กนิษฐา พูลลาภ และคณะ (2563, หน้า 537) ที่ศึกษาเรื่องการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นฐานอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์ (2559, หน้า 6-7) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ กระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในการเรียนกระบวนการวิชา CEE2205 (ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก) พบว่า ความพึงพอใจในการเรียนของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในการเรียนกระบวนการวิชา CEE2205 อยู่ในระดับมากที่สุดทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนด้านบรรยากาศภายในห้องเรียนด้านการพัฒนาทักษะต่าง ๆ และด้านกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานทั้งนี้อาจเป็นเพราะกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีขั้นตอนการเรียนที่ชัดเจนและได้ปฏิบัติซ้ำบ่อย ๆ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาได้พัฒนาความสามารถในการคิด การแก้ปัญหา ส่งเสริม กระบวนการทำงานเป็นกลุ่มการแสดงความคิดเห็นร่วมกัน เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เสนอข้อคิดเห็นอย่างเต็มที่และทำให้เรียนอย่างมีความสุขทั้งด้านร่างกายและจิตใจ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้สอนควรวางแผนบริหารเวลาในแต่ละขั้นการสอนอย่างรัดกุมเพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผู้สอนควรมีกิจกรรมและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ
3. ผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ให้ชัดเจน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำการวิจัยและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในระดับชั้นอื่น ๆ โดยใช้รูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

เอกสารอ้างอิง

- กนิษฐา พูลลาภ, ทรงศักดิ์ สองสนธิ และขจรพงษ์ ร่วมแก้ว. (2563). การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ ครั้งที่ 21 (น. 562-575). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- กฤษณา ทิมสี. (2562). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ออนไลน์. [Online]. Available: <https://shorturl.asia/pnO9V> [2564, ธันวาคม 10].



- พิมลวรรณ จิตโตภาส, และวรวรรณ เหมชะญาติ. (2557, มกราคม-มิถุนายน). ผลของการใช้คำถามตามทฤษฎีของบลูมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 7 ปี. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์*, 9(1), 256-267.
- ไพลิน แก้วดก และทัศนศิริินทร์ สว่างบุญ. (2559, มกราคม-มิถุนายน). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอน แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน. *วารสารการพัฒนการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 25(1), 206-224.
- รุ่งภรณ์ กล้ายประยงค์. (2563, มกราคม-มิถุนายน). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในสาระการเรียนรู้การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง. *วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร*, 11(1), 104-113.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสตรีศรี-สุภะวงศ์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล. (2564). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน*. กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิริยะ ฤชชัยพานิชย์. (2558, กรกฎาคม-ธันวาคม). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL). *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้*, 1(2), 23-37.
- สาครวรรณศักดิ์ ฝ. (2563). *การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยการออกแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL)*. [Online]. Available: <http://km.ssru.ac.th/V2014/?View=entry&EntryID=2631> [2564, ธันวาคม 12].
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์. (2559, พฤษภาคม-สิงหาคม). กระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในการเรียนกระบวนการวิชา CEE2205 (ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก). *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 32(2), 1-8.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ. (2562). *หลากหลายวิธีสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชนไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- อารี พันธุ์มณี. (2545). *ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ไยไหม.
- อุไร ชีรัมย์, พรทิพย์ ไชยโส, พิกุล เอกวางกูร, และทรงชัย อักษรคิด. (2563, มกราคม-มิถุนายน). เทคนิคการประเมินการเรียนรู้ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. *วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 20(1), 193-206.
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw – Hill.



ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัย
เป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI
ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทรงธรรม
The Results of Promoting Originality Creative Thinking by
Research-Based Learning and Cooperative Learning Using Tai
Technique on Visual Arts Subjects Grade 3, Ban Songtham School.

สุนันทา ศรีทอง¹ และปาริชาติ เตชะ²
Sunanta Srithong¹ and Parichat Techa²

¹คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

จุดมุ่งหมายของการวิจัยนี้ (1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ จากการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (2) เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (3) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ด้วยการ ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ตำบลทรงธรรม อำเภอเมือง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ (3) แบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI (4) แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่มวิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการศึกษาพบว่า 1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ จากการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 5.20 ค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 6.73 2. เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า หลังจากได้จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI สามารถส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ในรายวิชาทัศนศิลป์ได้เป็นอย่างดี 3. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ด้วยการ ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า หลังจากได้จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่มเพิ่มมากขึ้น

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้/การคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม/กระบวนการวิจัยเป็นฐาน /การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI

Abstract

The aim of this research is (1) to study the results from the use of research-based processes and cooperative learning management using TAI techniques that promote innovative thinking In the visual arts course of students in Grade 3 (2) to study the results of the research process as a base and cooperative learning management using TAI techniques that promote innovative thinking In the visual arts course of students in grade 3 (3) to promote creative thinking skills by using



research-based processes and collaborative learning management using TAI techniques in visual arts courses of students in grade 3

The method of dealing with the population / sample used in this research is the students who are studying in Grade 3 at Ban Songtham School, Songtham Sub-district, Muang District, Kamphaeng Phet Primary Educational Service Area Office, District 1, Academic Year 2020. The 30 tools used in the research were (1) the learning management plan (2) the learning achievement test (3) the TAI cooperative learning management assessment form (4) the creative thinking assessment form Take initiative to analyze data by looking for the mean and standard deviation (standard deviation) and t-test.

The results showed that 1. To study the achievement From the use of research-based processes and cooperative learning management using TAI techniques that promote innovative thinking In the visual arts course of the third grade students, the pre-school mean was 5.20, the post-school mean was 6.73. 2. To study the results of the research process as a base and cooperative learning management using TAI techniques that promote innovative thinking In the visual arts course of the third grade students, it was found that after implementing collaborative learning with TAI techniques, it was able to promote creativity in an initiative. In visual arts courses as well. 3. To promote creative thinking skills in an initiative way. With the use of research-based processes and cooperative learning management using TAI techniques in visual arts courses. of the third grade students, it was found that after the TAI method of cooperative learning, the learner had a development that fosters more initiative thinking.

Keywords: learning achievement / creative thinking Initiative / research process based / cooperative learning management using TAI techniques

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ระบุความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะไว้ว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองอันเป็นพื้นฐาน ในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 1) สอดคล้องกับการที่ได้ทำการสัมภาษณ์ครูประจำการที่ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาทัศนศิลป์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านทรงธรรม พบว่าผู้เรียนยังขาดทักษะการคิดสร้างสรรค์

การทำวิจัยในชั้นเรียนมีความสำคัญเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ซึ่งมีความหมายกว้างไปถึงการพัฒนาการเรียนของผู้เรียนด้วยการพัฒนาการเรียนรู้อยู่ด้วยการทำวิจัยในชั้นเรียน มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือการนำผลการวิจัยไปพัฒนาการเรียนรู้อให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร โดยปกติผู้สอนได้ทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อศึกษาหาสาเหตุและสังเกต ในขณะที่กำลังจัดการเรียนการสอนทั้งในด้านเนื้อหาที่สอน วิธีสอน ตลอดจนพฤติกรรมของผู้เรียน และปัญหาต่าง ๆ จัดทำเป็นการทำการวิจัยในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน การนำกระบวนการวิจัยในชั้นเรียนเข้าไปศึกษาอย่างเป็นระบบจะช่วยพัฒนาการจัดการเรียนการสอนอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลที่นำเชื่อถือและมีความเป็นเหตุเป็นผล

กระบวนการวิจัยเป็นกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่ใช้ในการแสวงหาความรู้เพื่อให้ได้ข้อมูลความรู้ที่เชื่อถือได้การให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการวิจัยในการศึกษาหาความรู้ต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีเครื่องมือในการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยเฉพาะอย่างยิ่ง การให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้กระบวนการวิจัยจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง และมีความหมายต่อตนเอง การจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนใช้กระบวนการวิจัย เรื่องผลการวิจัยเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ โดยอาจใช้การประมวลผลงานวิจัยประกอบการสอนเนื้อหา



สาระใช้ผลการวิจัยมาเป็นเนื้อหาสาระในการเรียนรู้ ใช้กระบวนการวิจัยในการศึกษาเนื้อหาสาระหรือให้ผู้เรียนลงมือทำวิจัยโดยตรงหรือช่วยฝึกฝนทักษะการวิจัยต่างๆ ให้แก่ผู้เรียน (ทิตนา แคมมณี, 2559, หน้า 144-145)

จากที่นักวิจัยได้ศึกษารูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์หรือ "Synectics Instructional Model" (ทิตนา แคมมณี, 2559, หน้า 252) ที่ได้กล่าวถึง รูปแบบที่จอยส์และวิล พัฒนาขึ้นจากแนวคิดของ กอร์ดอน (Gordon) ที่กล่าวว่าบุคคลทั่วไปมียึดติดกับวิธีคิดแก้ปัญหาแบบเดิม ๆ ของตนโดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่นทำให้การคิดของตนคับแคบ และไม่สร้างสรรค์ บุคคลจะเกิดความคิดที่เห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ หากมีโอกาสดำลองคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อน หรือคิดโดยสมมติตัวเองเป็นคนอื่นและถ้ายิ่งให้บุคคลจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหาจะยิ่งได้วิธีการที่หลากหลายขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับการสอนกระบวนการคิด ทฤษฎีและการนำไปใช้ (ชนาธิป พรกุล, 2557, หน้า 140) ได้กล่าวไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ถูกนำมาใช้กันในหลายความหมาย เช่น การคิดดี หรือคิดทางบวก การคิดอะไรที่ไม่เหมือนเดิม หรือการคิดให้เป็นประโยชน์ ในทางการสอน หมายถึง การพัฒนาให้ผู้เรียนคิดสิ่งใหม่ ให้สามารถนำมาใช้เป็นประโยชน์ สอดคล้องกับการที่ได้ทำการสัมภาษณ์ครูประจำการที่ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยพบว่าผู้เรียนยังขาดทักษะการคิดสร้างสรรค์

ดังนั้นในฐานะที่ข้าพเจ้าเป็นนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในโรงเรียนบ้านทรงธรรม ได้มองเห็นความสำคัญของการส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชาทัศนศิลป์ โดยใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม

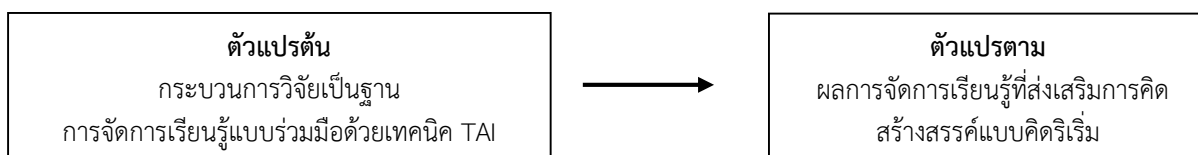
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์จากการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ด้วยการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัย

เป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ได้กำหนดกรอบแนวคิดการศึกษาวิจัย ดังนี้



วิธีดำเนินการวิจัย

มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้เลือกใช้เกณฑ์ของ อิทธิพัทธ์ สวทันพรกุล (2558) โดยเป็นการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ตำบลทรงธรรม อำเภอเมือง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผนจำนวน 8 ชั่วโมง ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องพื้นผิวในงานปั้น	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องการปั้นแบบนูนต่ำ	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องการปั้นแบบนูนสูง	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องการปั้นแบบลอยตัว	จำนวน 2 ชั่วโมง

โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เกี่ยวกับหลักการ จุดหมาย โครงสร้าง มาตรฐานการเรียนรู้ การจัดเวลาเรียน สารและมาตรฐานการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้
2. ศึกษาการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม
3. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม
4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษา พิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบต่าง ๆ ในแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาหลักการและเทคนิคในการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารการวัดและประเมินผล
2. สร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ซึ่งมีลักษณะเป็นปรนัยจำนวน 15 ข้อ กำหนดการให้ค่าคะแนนตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน
3. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผล ได้แก่

นางกานดา ทาแก	ครูโรงเรียนบ้านทรงธรรม
นางสาวราณี ห่านจุ่น	ครูโรงเรียนบ้านทรงธรรม
นางสุภารัตน์ บุชบก	ครูโรงเรียนบ้านทรงธรรม

ตรวจสอบดูความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง(Index of Item Objectives Congruence : IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา คือ

แน่ใจว่าสอดคล้อง	ให้คะแนน +1
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนน 0
แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง	ให้คะแนน -1

การวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมสอดคล้องของแบบทดสอบคำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องแล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67-1.00 คัดเลือกไว้จำนวน 15 ข้อ

4. นำแบบทดสอบที่ปรับตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI

แบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1. ศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับแบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI
2. ศึกษาเกี่ยวกับหลักการสร้างแบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI
3. ดำเนินการสร้างแบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI
4. นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง โดยใช้วิธีการดังนี้ ตรวจสอบลักษณะการใช้คำถาม



2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ในรายวิชาทัศนศิลป์ พบว่าหลังจากได้จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI สามารถส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ในรายวิชาทัศนศิลป์ได้เป็นอย่างดี

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ในรายวิชาทัศนศิลป์ พบว่าหลังจากได้จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่มเพิ่มมากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการวิจัยพบว่า เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ จากการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 5.20 ค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 6.73 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ทำให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ และได้ประสบการณ์จากการได้ปฏิบัติลงมือทำด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนเข้าใจวิธีการปฏิบัติมากขึ้น และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด/งานวิจัยของพรพรรณ ศรีสุธรรม (2562) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 และ 3) เพื่อศึกษาการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

2. จากผลการวิจัยพบว่า เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า หลังจากได้จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI สามารถส่งเสริมการคิด ในรายวิชาทัศนศิลป์ได้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนการสอน โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ทำให้นักเรียนเกิดความสุข สนุกสนาน และได้ประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น ส่งผลให้ทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ในวิชาทัศนศิลป์มากขึ้น

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด/งานวิจัยของพวงผกา บิณบ่าเพ็ญ (2560) การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน (research-based learning) เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนเชิงสร้างสรรค์ ถือเป็นหัวใจสำคัญของบัณฑิตศึกษาเพราะส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ สำหรับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 รวมถึงสนับสนุนแนวคิดของการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและ สอดคล้องกับหลักการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการใช้กระบวนการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ เรียนรู้ นอกจากนั้นยังให้ความสำคัญกับการเรียนรู้จาประสบการณ์จริง ฝึกทักษะ กระบวนการคิด ทักษะการจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ปัญหาอีกด้วย อีกทั้งเป็นการพัฒนา กระบวนการแสวงหาความรู้ที่ผู้เรียนจะได้พัฒนา และสร้างขึ้นในตัว

3. จากผลการวิจัยพบว่า เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ด้วยการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า หลังจากได้จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่มเพิ่มมากขึ้น

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนการสอน โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ทำให้นักเรียนสร้างผลงานของตนเอง ทำให้นักเรียนเกิดการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ในวิชาทัศนศิลป์มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด/งานวิจัยของ Abdulrahman (2015) ได้ทำการศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอน แบบ



ห้องเรียนกลับด้านที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยได้ศึกษาจากกลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ที่มหาวิทยาลัย King Abdulaziz ประเทศซาอุดีอาระเบีย โดยใช้การแบ่งนักศึกษา ออกเป็นสองกลุ่ม (Two-Group Quasi-Experimental) โดยกลุ่มแรกสอนแบบปกติ ต่อกลุ่มที่สอง สอนแบบห้องเรียนกลับด้าน เครื่องมือที่ใช้ คือ การแจกแบบสอบถามการสำรวจประเมินความ คิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน ผลจากการวิจัยพบว่ากลุ่มที่สอนแบบ 65 ห้องเรียนกลับด้าน นั้นจะมีความคิดสร้างสรรค์ในการตอบคำถามและกล้าแสดงออกมากกว่าอีก กลุ่มที่สอนแบบปกติ อย่างไรก็ตาม การจัดการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านมีข้อจำกัด คือ นักเรียนจะต้องเตรียมพร้อมที่จะเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและมีการเรียนรู้เพียงพอ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง งานปั้น กลุ่มสาระศิลปะโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ที่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ช่วยให้ได้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ดังนั้น ครูผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเนื้อหาเรื่องอื่น ๆ ได้
2. จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนของครูต้องตั้งกฎเกณฑ์หรือข้อตกลง เพื่อให้การควบคุมนักเรียนภายในชั้นเรียนมีระเบียบมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

หลังจากที่ได้ดำเนินการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง งานปั้น กลุ่มสาระศิลปะโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI ที่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทรงธรรม เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการดำเนินวิจัยหลังจากนี้คือ

1. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่แล้วให้มีเนื้อหาที่เพิ่มมากขึ้นและสอดคล้องกับเทคโนโลยีในปัจจุบัน
2. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ให้สามารถบูรณาการเข้ากับศาสตร์อื่น ๆ ได้
3. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาเทคนิคหรือวิธีการสอนโดยใช้โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TA

เอกสารอ้างอิง

- ชนาธิป พรกุล. (2557). การสอนกระบวนการคิดทฤษฎีและการนำไปใช้. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แชนณี. (2559). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พวงผกา ปวีณบำเพ็ญ. (2560). การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรพรรณ ศรีสุธรรม. (2562). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล. (2558, มกราคม-เมษายน). การวิเคราะห์และสังเคราะห์กลยุทธ์การนำผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐานไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน : พหุกรณีศึกษาโรงเรียนที่มีผลการทดสอบทางการศึกษาในระดับดี. วารสารวิธีวิทยาการวิจัย, 28(1), 27-47.
- Abdulrahman M Al-Zahrani. (2015, November). From passive to active: The impact of the flipped classroom through social learning platforms on higher education students' creative thinking. *British Journal of Educational Technology*, 46(6), 1133-1148.



**ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบริเริ่ม
โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD)
ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี**
**The Results of Promoting Originality Creative Thinking by
Research – Based Learning and Cooperative Learning Using (Stad) Technique on
Thai Language Subjects Grade 5, Ban Thung Sethi School.**

รัตติยากร พุดตาล¹ และปาริชาติ เตชะ²
Rattiyakon Puttan¹ and Parichat Techa²

¹ นักศึกษาชั้นปีที่ 5 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

² อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

จุดมุ่งหมายของการวิจัยนี้ (1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ จากการใช้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (2) เพื่อศึกษาผลการใช้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (3) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม ด้วยการ ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี โดยมีวิธีดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 11 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียนรู้ 4 แผน 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้จำนวน 15 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที (t-test) 3. แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม ผลจากการศึกษาผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่มโดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนสอบ ระหว่างคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ย สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : กระบวนการวิจัยเป็นฐาน/การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) /การคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม

Abstract

Objectives of this research. (1) to study the achievement from the use of learning management that promotes creative thinking based. On the research process and cooperative learning activities (STAD). In Thai language courses of grade 5 students. (2) To study the effect of using learning management that promotes creative thinking based on the research process and cooperative learning activities (STAD). In Thai language courses of students in grade 5. (3) To promote creative thinking skills by using the research process as a base and cooperative learning activities (STAD). In Thai language courses of primary school students 5 Ban Thung Setthi school.

The method was carried out with the sample group, namely Prathomsuksa 5 students at Ban Thung Setthi School, Muang District, Kamphaeng Phet Province. There were 11 students under the Office of Kamphaeng Phet Primary Education Service Area 1. The research tools were 1. 4



learning management plans 2. 15 learning achievement test. Data analysis. The mean (Mean) and standard deviation (Standard Deviation) and t-test (t-test).

The results of the study of the results of using the research process as a base that promotes innovative creativity, initiated by a research-based process and cooperative learning activities (STAD). In Thai language courses of students in grade 5, Ban Thung Sethi school. When comparing test scores between the pre- and post-study test scores, it was found that the students' post-test scores were average. statistically significantly higher than before at the .05 level.

Keywords: research-based process / cooperative learning activities (STAD) / creative thinking

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบธุรกิจ การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้กระบวนการคิด วิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 37)

จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรที่มุ่งให้การ จัด การ เรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขได้ โดยมีมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดเป็นเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน ในการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดด้วยเสมอ กล่าวคือ ต้องตรวจสอบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดตามที่กำหนดหรือไม่ มีอุปสรรคใดบ้างควรแก้ไขอย่างไร กิจกรรมการเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพสูงสุดบ้าง กระบวนการดังกล่าวนี้สมรรถการวิจัยเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 30 ที่เน้นการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ โดยระบุให้สถานศึกษาพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพรวมทั้งส่งเสริมให้ผู้สอนสามารถทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 44)

การทำวิจัยในชั้นเรียน มีความสำคัญเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ซึ่งมีความหมายกว้างไปถึง การพัฒนาการเรียนของผู้เรียน ด้วยการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการทำวิจัยในชั้นเรียน มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ การนำผลการวิจัยไปพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร โดยปกติผู้สอนได้ทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อศึกษาหาสาเหตุและสังเกต ในขณะที่กำลังจัดการเรียนการสอนทั้งในด้านเนื้อหาที่สอน วิธีสอน ตลอดจนพฤติกรรมของผู้เรียน และปัญหาต่างๆ จัดทำเป็นการทำวิจัยในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน การนำกระบวนการวิจัยในชั้นเรียนเข้าไปศึกษาอย่างเป็นระบบจะช่วยพัฒนาการจัดการเรียนการสอนอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลที่น่าเชื่อถือและมีความเป็นเหตุเป็นผล (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 44-45) กระบวนการวิจัยเป็นกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่ใช้ในการแสวงหาความรู้เพื่อให้ได้ข้อมูลความรู้ที่เชื่อถือได้การให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการวิจัยในการศึกษาหาความรู้ต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีเครื่องมือในการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยเฉพาะอย่างยิ่ง การให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้กระบวนการวิจัยจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง และมีความหมายต่อตนเอง การจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนใช้กระบวนการวิจัย เรื่องผลการวิจัยเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ โดยอาจใช้การประมวลผลงานวิจัยประกอบการสอนเนื้อหาสาระใช้ผลการวิจัยมาเป็นเนื้อหาสาระในการเรียนรู้ใช้กระบวนการวิจัยในการศึกษาเนื้อหาสาระหรือให้ผู้เรียนลงมือทำวิจัยโดยตรงหรือช่วยฝึกฝนทักษะการวิจัยต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน (ทิศนา ขัมมณี, 2559, หน้า 144-145)



วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD คือ การจูงใจนักเรียนให้รู้จักให้กำลังใจ และช่วยเหลือเพื่อนในการเรียนรู้เนื้อหาที่ครูถ่ายทอด ถ้านักเรียนต้องการให้ทีมตนได้รับรางวัล ก็ต้องช่วยสมาชิกใน ทีมเรียนรู้เนื้อหานั้นการทำงานด้วยกันของนักเรียนเมื่อครูสอนบทเรียนนั้นจบ อาจทำงานกันเป็นคู่และเปรียบเทียบ คำตอบกัน และช่วยเหลือซึ่งกันและกันในส่วนที่ไม่เข้าใจ การเรียนแบบร่วมมือสามารถนำมาใช้ได้กับการเรียนทุกวิชา และทุกระดับชั้นจะมีประสิทธิผลยิ่งกักิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนในด้านการแก้ปัญหา การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้การคิดแบบหลายหลาย การปฏิบัติภารกิจที่ซับซ้อน การเน้นคุณธรรม จริยธรรม การสร้างเสริมประชาธิปไตยในชั้นเรียน ทักษะทางสังคม การสร้างนิสัยความรับผิดชอบร่วมกัน และความร่วมมือภายในกลุ่ม (ทิตนา แหมมณี, 2559, หน้า 266-267) ได้ลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนเทคนิค STAD ไว้ดังนี้ 1. จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง-ปานกลาง-อ่อน) กลุ่มละ 4 คน และเรียกกลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านของเรา (Home Group) 2. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา ได้รับเนื้อหาสาระ และศึกษา เนื้อหาสาระนั้นร่วมกัน เนื้อหาสาระนั้นอาจมีหลายตอนซึ่งผู้เรียนอาจต้องทำแบบทดสอบในแต่ละตอน และเก็บ คะแนนของตนไว้ 3. ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบครั้งสุดท้าย ซึ่งเป็นการทดสอบรวบยอดและนำคะแนนของตนไป หาคะแนนพัฒนาการ (Improvement Score) 4. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรานำคะแนนพัฒนาการของแต่ละคนใน กลุ่มมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนพัฒนาการของกลุ่มสูงสุด กลุ่มนั้นได้รางวัล

จากที่นักวิจัยได้ศึกษา รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์หรือ "Syntectics Instructional Model" (ทิตนา แหมมณี, 2559, หน้า 252) ที่ได้กล่าวถึง รูปแบบที่จอยส์ และวิล (Joyce and Weil, 1966, pp. 239-253) พัฒนาขึ้นจากแนวคิดของ กอร์ดอน (Gordon) ที่กล่าวว่าบุคคลทั่วไปมันยึดติดกับวิธีคิดแก้ปัญหาแบบเดิม ๆ ของตน โดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่น ทำให้การคิดของตนคับแคบ และไม่สร้างสรรค์บุคคลจะเกิดความคิดที่เห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ หากมีโอกาสได้ลองคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อน หรือคิดโดยสมมติตัวเองเป็นคนอื่นและถ้ายิ่งให้บุคคลจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะยิ่งได้วิธีการที่หลากหลายขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับ การสอนกระบวนการคิด ทฤษฎีและการนำไปใช้ (ชนธิป พรกุล, 2557, หน้า 140) ได้กล่าวไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ถูกนำมาใช้กันหลายความหมาย เช่น การคิดดี หรือคิดทางบวก การคิดอะไรที่ไม่เหมือนเดิม หรือการคิดให้เป็นประโยชน์ ในทางการสอน หมายถึง การพัฒนาให้ผู้เรียนคิดสิ่งใหม่ ให้สามารถนำมาใช้เป็นประโยชน์ สอดคล้องกับการที่ได้ทำการสัมภาษณ์ครูประจำการที่ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย พบว่าผู้เรียนยังขาดทักษะการคิดสร้างสรรค์

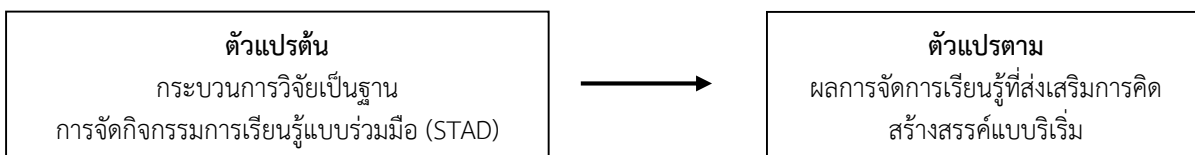
ดังนั้นในฐานะที่ข้าพเจ้าเป็นนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในโรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี ได้มองเห็นความสำคัญของการส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในรายวิชาภาษาไทย ด้วยการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน และได้พัฒนาทักษะภาษาไทยโดยใช้กระบวนการดังกล่าว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ จากการใช้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อศึกษาผลการใช้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทยของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม ด้วยการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทยของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทยของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐีได้กำหนดกรอบแนวคิดการศึกษาวิจัย ดังนี้



ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
เนื้อหารายวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรอง ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี ตำบลนครชุม อำเภอเมือง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชรเขต 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 11 คน

วิธีดำเนินการวิจัย

มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้เลือกใช้เกณฑ์ของ อิทธิพัทธ์ สวทันพรกุล (2558) โดยเป็นการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี ปีการศึกษา 2563 จำนวน 11 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เรือนวรรณคดีและวรรณกรรมพื้นบ้านจำนวน 2 ชั่วโมง	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง อ่านเรื่องประเพณีปัญหา	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง วรรณกรรมนำสู่ภาษาถิ่น	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เรียนรู้คำจากรวมกันท้องถิ่น	จำนวน 2 ชั่วโมง

โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เกี่ยวกับหลักการ จุดหมาย โครงสร้าง มาตรฐานการเรียนรู้ การจัดเวลาเรียน สารและมาตรฐานการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้
2. ศึกษาการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทย
3. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทย
4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษา พิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ ในแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาหลักการและเทคนิคในการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารการวัดและประเมินผลต่างๆ
2. สร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ซึ่งมีลักษณะเป็นปรนัยจำนวน 15 ข้อ กำหนดการให้ค่าคะแนนตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน
3. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผล ได้แก่

นายสมหวัง	ทาแกง	ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี
นางเพียงพิศ	นาคพันธ์	ครูโรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี
นายวสันต์	นาคพันธ์	ครูโรงเรียนบ้าน



ตรวจสอบดูความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง(Index of Item Objectives Congruence : IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา คือ

แน่ใจว่าสอดคล้อง	ให้คะแนน +1
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนน 0
แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง	ให้คะแนน -1

การวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมสอดคล้องของแบบทดสอบคำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องแล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67-1.00 คัดเลือกไว้จำนวน 15 ข้อ

4. นำแบบทดสอบที่ปรับตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์

แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์
2. ศึกษาเกี่ยวกับหลักการสร้างแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์
3. ดำเนินการสร้างแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์
4. นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ตามแนวทางการให้คะแนนการคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

ความคิดริเริ่ม (originality) ให้ผู้เรียนเขียนข้อสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ โดยใช้ "วัสดุในท้องถิ่น" ไม่ซ้ำกับคนอื่นให้มากที่สุด

เกณฑ์การให้คะแนน ให้คะแนนตามสัดส่วนของความคิดของคำตอบ คำหรือประโยคที่แปลกใหม่ ถ้าผู้เรียนตอบซ้ำกันมากก็ให้คะแนนน้อย หรือไม่ซ้ำกับคนอื่นเลยก็จะให้คะแนนมากเกณฑ์การให้คะแนนความคิดริเริ่ม คือ

คำตอบไม่ซ้ำกับใครเลย	ได้ 5 คะแนน
คำตอบซ้ำกัน 1 คน	ได้ 4 คะแนน
คำตอบซ้ำกัน 2-3 คน	ได้ 3 คะแนน
คำตอบซ้ำกัน 4-5 คน	ได้ 2 คะแนน
คำตอบซ้ำกัน 6 คนขึ้นไป	ได้ 1 คะแนน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 ข้อ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใช้เวลาในการทดสอบ 30 นาที
2. ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์
3. เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เพื่อดูผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ หลังเรียนที่ใช้การจัดการเรียนรู้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ โดยใช้ความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และสถิติทดสอบค่าที (t-test)
2. ประเมินการคิดสร้างสรรค์

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ผลการวิจัยการศึกษาผลจากการใช้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทยของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี ผู้วิจัย สามารถสรุป ผลการวิจัยได้ดังนี้



ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนจากการใช้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 ข้อ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ปรากฏว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ผลการใช้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทยของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 6.00 คะแนน มีคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 11.73 คะแนน และมีค่าความต่างระหว่างคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 5.73 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม ด้วยการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทยของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ 2 (พอใช้) ขึ้นไป จำนวน 11 คน ประกอบด้วยระดับคุณภาพ 4 (ดีมาก) จำนวน 8 คน และระดับคุณภาพ 3 (ดี) จำนวน 3 คน ซึ่งมีผลเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยการศึกษาผลจากการใช้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนจากการใช้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี พบว่า นักเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การจัดการเรียนมีการใช้สื่อประกอบการสอนและ ใบกิจกรรมในการประกอบกับการจัดการเรียนการสอน ที่ส่งเสริมให้นักเรียนคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยประกอบไปด้วย

1. สื่อ นิทานพื้นบ้าน 4 ภาค
2. สื่อ เพลงพื้นบ้าน
3. ใบงาน เรื่อง สร้างสรรค์ตัวละคร
4. ใบงาน เรื่อง นิทานตามจินตนาการ
5. ใบงาน เรื่อง สร้างสรรค์เพลงพื้นบ้าน
6. การแสดงละคร

จากที่กล่าวมาทั้งหมดจะเข้าไปช่วยในการเรียน เรื่อง การอ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรอง และส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ (พวงผกา ปวีณบำเพ็ญ 2560, บทคัดย่อ) การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน (research-based learning) เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนเชิงสร้างสรรค์ ถือเป็นหัวใจสำคัญของการศึกษาเพราะส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ สำหรับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 รวมถึงสนับสนุนแนวคิดของการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และ สอดคล้องกับหลักการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการใช้กระบวนการวิจัยเป็นส่วน หนึ่งของกระบวนการ เรียนรู้ นอกจากนั้นยังให้ความสำคัญกับการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกทักษะกระบวนการคิด ทักษะการจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อ ป้องกันและแก้ปัญหาอีกด้วย อีกทั้งเป็นการพัฒนา กระบวนการแสวงหาความรู้ที่ผู้เรียนจะได้พัฒนา และสร้าง ขึ้นในตัว อันจะนำไปสู่คุณภาพของบัณฑิตที่พร้อมสำหรับ สังคมฐานความรู้ต่อไปในอนาคต การเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานนี้ จะช่วยให้ผู้เรียน มีเครื่องมือในการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้กระบวนการวิจัย ซึ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง และมีความหมายต่อตนเอง



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากการวิจัยผลจากการใช้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี อาจนำไปพัฒนาในการเรียนการสอนกับนักเรียนที่อยู่ในระดับชั้นอื่น ๆ ได้

2. ครูควรมีวิธีการควบคุมนักเรียนและให้นักเรียนสนใจในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้นโดยการกระตุ้นความสนใจนักเรียนและควรมีการเสริมแรงที่หลากหลาย เช่น รางวัล คำชมเชย หรืออื่น ๆ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาจากการใช้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่ม โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD) ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกับรายวิชาอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. ควรมีการศึกษากิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ให้ผู้เรียนเพื่อเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้และทักษะการคิดสร้างสรรค์

3. ควรมีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์โดยใช้สื่อและใบกิจกรรมเป็นตัวกลางในการจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นอื่น ๆ หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ:

กระทรวงศึกษาธิการ.

ชนาธิป พรกุล. (2557). **การสอนกระบวนการคิดทฤษฎีและการนำไปใช้**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิตนา แคมณี. (2559). **ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พวงผกา ปวีณบำเพ็ญ. (2560). **การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน**. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วิชาการและมาตรฐานการศึกษา, สำนัก. **สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้สังคม ศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร แห่งประเทศไทย.

อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล. (2558, มกราคม-เมษายน). การวิเคราะห์และสังเคราะห์กลยุทธ์การนำผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐานไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน : พหุกรณีศึกษาโรงเรียนที่มีผลการทดสอบทางการศึกษาในระดับดี. **วารสารวิธีวิทยาการวิจัย**, 28(1), 27-47.



**ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและ
การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT ในรายวิชาคณิตศาสตร์
ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านทรงธรรม**
**The Results of Promoting Fluency Creative Thinking by
Research-Based Learning and Cooperative Learning Using TGT Technique on
Mathematics Subjects Grade 1, Ban Songtham School.**

พรสินี แซ่ท้าว¹ และปาริชาติ เตชะ²
Pornsinee Saethao¹ and Parichat Techa²

¹ นักศึกษาชั้นปีที่ 5 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

² อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ จากการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือใช้เทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้เทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่องในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 3) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ด้วยการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT ในรายวิชาคณิตศาสตร์ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวิธีดำเนินการกับประชากร/กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ตำบลทรงธรรม อำเภอเมือง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 31 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ (3) แบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT (4) แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง วิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการศึกษาพบว่า 1) จากการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 5.13 ค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 6.94 2) ผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า หลังจากได้จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT สามารถส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ในรายวิชาคณิตศาสตร์ได้เป็นอย่างดี 3) การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ด้วยการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า หลังจากได้จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่องเพิ่มมากขึ้น

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้/กระบวนการวิจัยเป็นฐาน/การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT/การคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง

Abstract

The aim of this research is (1) to study the results. From the use of research-based processes and cooperative learning management using TGT techniques that promote innovative thinking in the visual Mathematics course of students in grade 1 (2) to promote creative thinking skills by using research- based processes and cooperative learning management using TGT techniques in visual mathematics courses. Of students in grade 1



The method of dealing with the population / sample used in this research is the students who are studying in grade 1 at Ban Songtham School, Songtham Sub-district, Muang district, Kamphaeng Phet primary educational service area office, district 1, academic year 2020. The 31 tools used in the research were (1) the learning management plan (2) the learning achievement test (3) the TGT cooperative learning management assessment form (4) the creative thinking fluency assessment form. Take to analyze data by looking for the mean and standard deviation (standard deviation) and t-test. The results showed that 1.To study the achievement from the use of research-based processes and cooperative learning management using TGT techniques that promote innovative thinking in the visual Mathematics course of the third-grade students, the pre-school mean was 5.13, the post-school mean was 6.94. 2. To promote creative thinking skills in an initiative way. With the use of research-based processes and cooperative learning management using TGT techniques in visual Mathematics courses. Of the third-grade students, it was found that after the TGT method of cooperative learning, the learner had a development that fosters more initiative thinking.

Keywords: earning achievement / creative thinking fluency / research process based / cooperative learning management using TGT techniques

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้ระบุความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ไว้ว่า คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมกับนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 ฉบับปรับปรุง 2560, หน้า10)

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับนี้ จัดทำขึ้นโดยคำนึงถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญนั้น คือ การเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยี การสื่อสารและการร่วมมือ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อม สามารถแข่งขันและอยู่ร่วมกับประชาคมโลกได้ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จนั้น จะต้องเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ พร้อมที่จะประกอบอาชีพเมื่อจบการศึกษา หรือสามารถศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น ดังนั้นการศึกษาควรจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมตามศักยภาพของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 ฉบับปรับปรุง 2560, หน้า 10)

การทำวิจัยในชั้นเรียนมีความสำคัญเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ซึ่งมีความหมายกว้างไปถึงการพัฒนาการเรียนของผู้เรียนด้วยการพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพในชั้นเรียน มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ การนำผลการวิจัยไปพัฒนาการเรียนรู้อให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตรโดยปกติผู้สอนได้ทำวิจัยในชั้นเรียนจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะได้วิธีการที่หลากหลายขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับ การสอนกระบวนการคิด ทฤษฎีและการนำไปใช้ (ชนาธิป พรกุล, 2557, หน้า 140) ได้กล่าวไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์ถูกนำมาใช้กันหลายความหมาย เช่น การคิดดี หรือคิดทางบวก การคิดอะไรที่ไม่เหมือนเดิม หรือการคิดให้เป็นประโยชน์ ในทางการสอน หมายถึง การพัฒนาให้ผู้เรียนคิดสิ่งใหม่ให้สามารถนำมาใช้เป็น



ประโยชน์สอดคล้องกับการที่ได้ทำการสัมภาษณ์ครูประจำการที่ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย พบว่าผู้เรียนยังขาดทักษะการคิดสร้างสรรค์

ดังนั้นในฐานะที่ข้าพเจ้าเป็นนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในโรงเรียนบ้านทรงธรรม ได้มองเห็นความสำคัญของการส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาคณิตศาสตร์ โดยการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้เทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ จากการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือใช้เทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้เทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่องในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ด้วยการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT ในรายวิชาคณิตศาสตร์ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ได้กำหนดกรอบแนวคิดการศึกษาวิจัย ดังนี้



ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตเนื้อหา
เนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. กลุ่มตัวอย่างกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ตำบลทรงธรรม อำเภอเมือง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 31 คน

วิธีดำเนินการวิจัย

มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้เลือกใช้เกณฑ์ของ อิทธิพัทธ์ สுவทันพรกุล (2558) โดยเป็นการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ตำบลทรงธรรม อำเภอเมือง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 31 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ประกอบไปด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ มีดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การบวก แบบมีทศและไม่มีทศ จำนวน 2 ชั่วโมง



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การลบ แบบมีทดและไม่มีทด จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาหรือการบวกลบระคน จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวก และการลบจำนวน 2 ชั่วโมง มีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เกี่ยวกับหลักการ จุดหมาย โครงสร้าง มาตรฐานการเรียนรู้ การจัดเวลาเรียน สารและมาตรฐานการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้
2. ศึกษาการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้เทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง
3. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้เทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง
4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษา พิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ ในแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาหลักการและเทคนิคในการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารการวัดและประเมินผลต่าง
2. สร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ซึ่งมีลักษณะเป็นปรนัยจำนวน 15 ข้อ กำหนดการให้ค่าคะแนนตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน
3. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผล ได้แก่
นางสาวสุนทรียา ชัยศิริ ครูโรงเรียนบ้านทรงธรรม
นางสาวราณี ห่านจุ่น ครูโรงเรียนบ้านทรงธรรม
นางสุภารัตน์ บุชบก ครูโรงเรียนบ้านทรงธรรม
4. ตรวจสอบดูความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง(Index of Item Objectives Congruence : IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา คือ

แน่ใจว่าสอดคล้อง	ให้คะแนน +1
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนน 0
แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง	ให้คะแนน -1

5. การวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมสอดคล้องของแบบทดสอบคำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องแล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67-1.00 คัดเลือกไว้จำนวน 15 ข้อ

6. นำแบบทดสอบที่ปรับตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้เทคนิค TGT

แบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้เทคนิค TGT ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1. ศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับแบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้เทคนิค TGT
2. ศึกษาเกี่ยวกับหลักการสร้างแบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้เทคนิค TGT ดำเนินการสร้างแบบประเมินการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้เทคนิค TGT
3. นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง โดยใช้วิธีการดังนี้ ตรวจสอบลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ความถูกต้องทางด้านภาษา และความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of consistency : IOC) ซึ่งผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน จะให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ให้คะแนน 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบสอดคล้องกับวัตถุประสงค์/เนื้อหานั้น



ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบสอดคล้องกับวัตถุประสงค์/เนื้อหา

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์/เนื้อหา

โดยจะนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาทำการวิเคราะห์เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องเป็นรายข้อ (IOC) โดยจะคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่าง 0.67 - 1.00

4. แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์

แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์
2. ศึกษาเกี่ยวกับหลักการสร้างแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์
3. ดำเนินการสร้างแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์
4. นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ตามแนวทางการให้คะแนนการคิดสร้างสรรค์ ดังนี้
 1. นางสาวสุนทรีฯ ชัยศิริ ครูโรงเรียนบ้านทรงธรรม
 2. นางสาวราณี ห่านจุ่น ครูโรงเรียนบ้านทรงธรรม
 3. นางสุภารัตน์ บุชบก ครูโรงเรียนบ้านทรงธรรม

เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง(Index of Item Objectives Congruence: IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา คือ

แน่ใจว่าสอดคล้อง	ให้คะแนน +1
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนน 0
แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง	ให้คะแนน -1

การวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมสอดคล้องของแบบทดสอบจำนวนโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป นำข้อมูลทีรวบรวมาจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคำนวณหาค่า IOC โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence)ของผู้เชี่ยวชาญคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องแล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.67-1.00 คัดเลือกไว้จำนวน 15 ข้อ

5. นำแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์แบบคิดริเริ่มที่ปรับตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 15 ข้อ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ใช้เวลาในการทดสอบ 30 นาที
2. ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้เทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง
3. เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้เทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เพื่อดูผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ หลังเรียนที่ใช้การจัดการเรียนรู้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้เทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง โดยใช้ความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
2. ประเมินการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง โดยใช้เป็นร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบน

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ในรายวิชาคณิตศาสตร์ พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 5.13 ค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 6.94



2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ในรายวิชาคณิตศาสตร์ พบว่าหลังจากได้จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT สามารถส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ในรายวิชาคณิตศาสตร์ได้เป็นอย่างดี

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ในรายวิชาคณิตศาสตร์ พบว่า หลังจากได้จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่องเพิ่มมากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการวิจัยพบว่า เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ จากการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 5.13 ค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 6.94 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ทำให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ และได้ประสบการณ์จากการได้ปฏิบัติลงมือทำด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนเข้าใจวิธีการปฏิบัติมากขึ้น และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด/งานวิจัยของ พรพรรณ ศรีสุธรรม (2562) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 และ 3) เพื่อศึกษาการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/11 สายศิลป์-ภาษาจีนภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2561 โรงเรียนสตรีศึกษา จำนวน 42 คน โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง(Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 8 แผน 12 ชั่วโมง 2) แบบวัดการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์แบบอัตนัย จำนวน 8 ข้อ และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรมเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

2. จากผลการวิจัยพบว่า เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า หลังจากได้จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT สามารถส่งเสริมการคิด ในรายวิชาคณิตศาสตร์ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนการสอน โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ทำให้นักเรียนเกิดความสุข สนุกสนาน และได้ประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น ส่งผลให้ทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ในวิชาคณิตศาสตร์มากขึ้น

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด/งานวิจัยของ พวงผกา ปวีณบำเพ็ญ (2560, หน้า 62) การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน (research-based learning) เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนเชิงสร้างสรรค์ ถือเป็นหัวใจสำคัญของบัณฑิตศึกษาเพราะส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ สำหรับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 รวมถึงสนับสนุนแนวคิดของการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและ สอดคล้องกับหลักการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการใช้กระบวนการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ เรียนรู้ นอกจากนั้นยังให้ความสำคัญกับการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกทักษะ กระบวนการคิด ทักษะการจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ปัญหาอีกด้วย อีกทั้งเป็นการพัฒนา กระบวนการแสวงหาความรู้ที่ผู้เรียนจะได้พัฒนาและสร้างขึ้นในตัวเอง อันจะนำไปสู่คุณภาพของบัณฑิตที่พร้อมสำหรับสังคมฐานความรู้ต่อไปในอนาคต การเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนมีเครื่องมือในการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้กระบวนการวิจัย ซึ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง และมีความหมายต่อตนเอง



3. จากผลการวิจัยพบว่า เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดริเริ่ม ด้วยการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า หลังจากได้จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่องเพิ่มมากขึ้น

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนการสอน โดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ให้นักเรียนสร้างผลงานของตนเอง ทำให้นักเรียนเกิดการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่องในวิชาคณิตศาสตร์มากขึ้น

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด/งานวิจัยของ Abdulrahman (2015, pp.1133-1148) ได้ทำการศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอน แบบห้องเรียนกลับด้านที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยได้ศึกษากับกลุ่ม เป้าหมายคือนักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ที่มหาวิทยาลัย King Abdulaziz ประเทศซาอุดีอาระเบีย โดยใช้การแบ่งนักศึกษาออกเป็นสองกลุ่ม (Two-Group Quasi-Experimental) โดยกลุ่มแรกสอนแบบปกติ แต่กลุ่มที่สอง สอนแบบห้องเรียนกลับด้าน เครื่องมือที่ใช้ คือ การแจกแบบสอบถามการสำรวจประเมินความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน ผลจากการวิจัยพบว่ากลุ่มที่สอนแบบ 65 ห้องเรียนกลับด้าน นั้นจะมีความคิดสร้างสรรค์ในการตอบคำถามและกล้าแสดงออกมากกว่าอีก กลุ่มที่สอนแบบปกติ อย่างไรก็ตาม การจัดการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านมีข้อจำกัด คือนักเรียนจะต้องเตรียมพร้อมที่จะเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและมีการเรียนรู้ อย่างเพียงพอ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การบวกและการลบที่ผลบวกไม่เกิน 100 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ที่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ช่วยให้เกิดมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ดังนั้น ครูผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเนื้อหาเรื่องอื่น ๆ ได้

2. จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม ครูต้องตั้งกฎเกณฑ์หรือข้อตกลง เพื่อให้การควบคุมนักเรียนภายในชั้นเรียนมีระเบียบมากขึ้นลักษณะคล้ายกัน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

หลังจากที่ได้ดำเนินการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การบวกและการลบที่ผลบวกไม่เกิน 100 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ที่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการดำเนินการวิจัยหลังจากนี้คือ

1. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่แล้วให้มีเนื้อหาที่เพิ่มมากขึ้นและสอดคล้องกับเทคโนโลยีในปัจจุบัน
2. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ให้สามารถบูรณาการเข้ากับศาสตร์อื่น ๆ ได้
3. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาเทคนิคหรือวิธีการสอนโดยใช้โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค

TGT

เอกสารอ้างอิง

ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

_____. (2560). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

ชนาธิป พรกุล. (2557). **การสอนกระบวนการคิดทฤษฎีและการนำไปใช้**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พวงผกา ปวีณบำเพ็ญ. (2560). **การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล. (2558, มกราคม-เมษายน). การวิเคราะห์และสังเคราะห์กลยุทธ์การนำผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐานไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน : พหุกรณีศึกษาโรงเรียนที่มีผลการทดสอบทางการศึกษาในระดับดี. *วารสารวิธีวิทยาการวิจัย*, 28(1), 27-47.

Abdulrahman M Al-Zahrani. (2015, November). From passive to active: The impact of the flipped classroom through social learning platforms on higher education students' creative thinking. *British Journal of Educational Technology*, 46(6), 1133-1148.





**ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและ
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์
ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี
The Results of Promoting Fluency Creative Thinking
by Research – Based Learning And Problem – Based Learning
On Mathematics Subjects Grade 3, Ban Thung Sethi School**

**มินตรา พร้าโมต¹ และปาริชาติ เตชะ²
Mintra Pramot¹ and Parichat Techa²**

¹ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

² อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

จุดมุ่งหมายของการวิจัยนี้ (1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ จากการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี (2) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี (3) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี โดยมีวิธีดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียนรู้ 4 แผน 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้จำนวน 15 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที (t-test) 3. แบบประเมิน การคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง ผลจากการศึกษาผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี เมื่อเปรียบเทียบคะแนนสอบ ระหว่างคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ย สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: กระบวนการวิจัยเป็นฐาน / การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน / การคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง

Abstract

Objectives of this research (1) to study the achievement from learning management that promotes creative and fluent thinking the research process is the base and the learning management is based on the problem. In mathematics of Prathomsuksa 3 students at Ban Thung Sethi school (2) to study the effect of learning management that promotes creative thinking with fluent thinking. The research process is the base and the learning management is based on the problem. in mathematics of Prathomsuksa 3 students at Ban Thung Sethi School (3) to promote fluent creative thinking skills The research process is the base and the learning management is based on the problem. In mathematics of students in grade 3 at Ban Thung Sethi School.

The method was carried out with the sample group, namely Prathomsuksa 3 students at Ban Thung Sethi school, Muang District, Kamphaeng Phet Province. There were 12 students under the office of Kamphaeng Phet Primary Educational Service Area 1 Research instruments were 1) 4



learning management plans 2) 15 learning achievement test. Data analysis by finding the mean (Mean) 3) the standard deviation (Standard Deviation) and the t-test (t-test).

The results of the study of the results of using the research process as a base a place that promotes creative and fluent thinking the research process is the base and the learning management is based on the problem. In mathematics of students in grade 3 at Ban Thung Sethi school when comparing test scores Between the pre- and post-study test scores, it was found that the students post-test scores were average. statistically significantly higher than before at the .05 level.

Keywords: Research-based Learning / problem-based learning management /Flexible creative thinking

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ระบุความสำคัญของวิชาคณิตศาสตร์ไว้ว่า คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้มนุษย์มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผนสามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผนตัดสินใจ แก้ปัญหา ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่นๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศได้ทัดเทียมกับนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 ฉบับปรับปรุง 2560, หน้า 10)

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับนี้ จัดทำขึ้นโดยคำนึงถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญนั่นคือ การเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยี การสื่อสารและการร่วมมือ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อม สามารถแข่งขันและอยู่ร่วมกับประชาคมโลกได้ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จนั้น จะต้องเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ พร้อมที่จะประกอบอาชีพเมื่อจบการศึกษา หรือสามารถศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น ดังนั้นการศึกษาคณิตศาสตร์ให้เหมาะสมตามศักยภาพของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 ฉบับปรับปรุง 2560, หน้า 10)

จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรที่มุ่งให้การจัดการเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขได้ โดยมีมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดเป็นเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน ในการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดอยู่เสมอ กล่าวคือ ต้องตรวจสอบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดตามที่กำหนดหรือไม่ มีอุปสรรคใดบ้างควรแก้ไขอย่างไร กิจกรรมการเรียนรู้ควรมีประสิทธิภาพสูงสุดบ้าง กระบวนการดังกล่าวนี้สมรรถการวิจัยเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 30 ที่เน้นการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ โดยระบุให้สถานศึกษาพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพรวมทั้งส่งเสริมให้ผู้สอนสามารถทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 44)

การทำวิจัยในชั้นเรียน มีความสำคัญเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ซึ่งมีความหมายกว้างไปถึงการพัฒนาการเรียนของผู้เรียน ด้วยการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการทำวิจัยในชั้นเรียน มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ การนำผลการวิจัยไปพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร โดยปกติผู้สอนได้ทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อศึกษาหาสาเหตุและสังเกต ในขณะที่กำลังจัดการเรียนการสอนทั้งในด้านเนื้อหาที่สอน วิธีสอน



ตลอดจนพฤติกรรมของผู้เรียน และปัญหาต่างๆ จัดทำเป็นการทำการวิจัยในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน การนำกระบวนการวิจัยในชั้นเรียนเข้าไปศึกษาอย่างเป็นระบบจะช่วยพัฒนาการจัดการเรียนการสอนอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลที่น่าเชื่อถือและมีความเป็นเหตุเป็นผล (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 44-45) กระบวนการวิจัยเป็นกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่ใช้ในการแสวงหาความรู้เพื่อให้ได้ข้อมูลความรู้ที่เชื่อถือได้การให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการวิจัยในการศึกษาหาความรู้ต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีเครื่องมือในการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยเฉพาะอย่างยิ่ง การให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้กระบวนการวิจัยจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง และมีความหมายต่อตนเอง การจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนใช้กระบวนการวิจัย เรื่องผลการวิจัยเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เนื้อหาสาระต่างๆ โดยอาจใช้การประมวลผลงานวิจัยประกอบการสอนเนื้อหาสาระใช้ผลการวิจัยมาเป็นเนื้อหาสาระในการเรียนรู้ใช้กระบวนการวิจัยในการศึกษาเนื้อหาสาระหรือให้ผู้เรียนลงมือทำวิจัยโดยตรงหรือช่วยฝึกฝนทักษะการวิจัยต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน (ทิศนา ขัมมณี, 2559, หน้า 144-145)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในการแก้ปัญหา โดยนำความรู้เดิมหรือความรู้เบื้องต้นมาประกอบการตัดสินใจแก้ปัญหา และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้แบบครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้นักเรียน เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยครูเป็นผู้สนับสนุน แนะนำ ที่มีกระบวนการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียนรู้ มีโอกาสคิดอย่างสร้างสรรค์ แสดงออกได้อย่างอิสระ เป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง ได้เรียนรู้จากสภาพที่แท้จริงได้ใช้สื่อต่างๆ เพื่อการเรียนรู้ได้แลกเปลี่ยนการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น หรือได้ทำงานเป็นกลุ่ม และสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข สอดคล้องกับแนวทางการให้การศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 และกิจกรรมเกมทางคณิตศาสตร์ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะต่างๆ และเรียนอย่างมีความสุข

จากที่นักวิจัยได้ศึกษา รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์หรือ "Synectics Instructional Model" (ทิศนา ขัมมณี, 2559, หน้า 252) ที่ได้กล่าวถึง รูปแบบที่จอยส์ และวิล (Joyce and Weil, 1966, pp. 239-253) บุคคลทั่วไปมันยึดติดกับวิธีคิดแก้ปัญหาแบบเดิม ๆ ของตน โดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่น ทำให้การคิดของตนคับแคบ และไม่สร้างสรรค์ บุคคลจะเกิดความคิดที่เห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ หากมีโอกาสได้ลองคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อน หรือคิดโดยสมมติตัวเองเป็นคนอื่นและถ้ายิ่งให้บุคคลจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะได้วิธีการที่หลากหลายขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับ การสอนกระบวนการคิด ทฤษฎีและการนำไปใช้ (ชนาธิป พรกุล, 2557, หน้า 140) ได้กล่าวไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ถูกนำมาใช้กันในหลายความหมาย เช่น การคิดดี หรือคิดทางบวก การคิดอะไรที่ไม่เหมือนเดิม หรือการคิดให้เป็นประโยชน์ ในทางการสอน หมายถึง การพัฒนาให้ผู้เรียนคิดสิ่งใหม่ ให้สามารถนำมาใช้เป็นประโยชน์ สอดคล้องกับการที่ได้ทำการสัมภาษณ์ครูประจำการที่ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาคณิตศาสตร์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี พบว่าผู้เรียนยังขาดทักษะการคิดสร้างสรรค์

ดังนั้นในฐานะที่ข้าพเจ้าเป็นนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์เพื่อพัฒนารัฐบาลในโรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี ได้มองเห็นความสำคัญของการส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบโดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ด้วยกระบวนการวิจัย

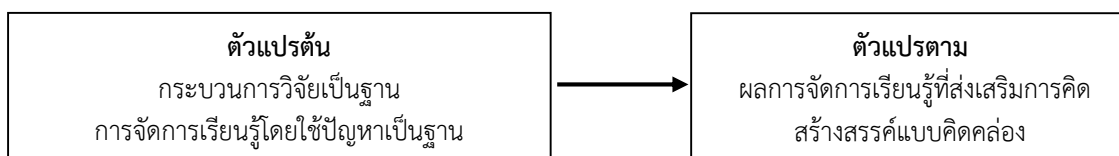
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ จากการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่องโดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี
2. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่องโดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี
3. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่องโดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี



กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดย
กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของ
ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐีได้กำหนดกรอบแนวคิดการศึกษาค้นคว้า ดังนี้



วิธีดำเนินการวิจัย

1. ทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 ข้อ กับนักเรียน
กลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี อำเภอเมือง จังหวัดกาฬงพงเพชร ใช้เวลาในการทดสอบ
30 นาที

2. ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์
แบบคิดคล่องโดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

3. เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ที่การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่องโดย
กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบหลัง
เรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เพื่อดูผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนคนอื่นหรือไม่

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้เลือกใช้เกณฑ์ของ อิทธิพันธ์ สุวทันพรกุล (2557) โดยเป็นการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง
(Purposive Sampling) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี ตำบลนครชุม อำเภอเมือง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬงพงเพชร เขต 1 ปี
การศึกษา 2563 จำนวน 12 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้

จำนวน 4 แผนจำนวน 8 ชั่วโมง ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การบวกแบบมีทดและไม่มีทด จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การลบแบบมีทดและไม่มีทด จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาและการบวกลบระคนจำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ จำนวน 2 ชั่วโมง

โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เกี่ยวกับหลักการ จุดหมายโครงสร้าง
มาตรฐานการเรียนรู้ การจัดเวลาเรียน สารและมาตรฐานการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้การวัดผลและ
ประเมินผลการเรียนรู้

2. ศึกษาสร้างสรรค์แบบคิดคล่องโดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

3. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิด

คล่องโดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษา พิจารณาตรวจสอบความ
สอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ ในแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง การสร้างแผนการจัดการ
เรียนรู้

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้



1. ศึกษาหลักการและเทคนิคในการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารการวัดและประเมินผลต่างๆ
2. สร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ซึ่งมีลักษณะเป็นปรนัยจำนวน 15 ข้อ กำหนดการให้ค่าคะแนนตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน

3. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผล ได้แก่

นายสมหวัง ทาแก	ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี
นางสาวสุจิตรา เทพบุรี	ครูโรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี
นายวสันต์ นาคพันธ์	ครูโรงเรียนบ้านมอสมบัติ

ตรวจสอบดูความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง(Index of Item Objectives Congruence : IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา คือ

แน่ใจว่าสอดคล้อง	ให้คะแนน +1
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนน 0
แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง	ให้คะแนน -1

การวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมสอดคล้องของแบบทดสอบคำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องแล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67-1.00 คัดเลือกไว้จำนวน 15 ข้อ

4. นำแบบทดสอบที่ปรับตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์

แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์
2. ศึกษาเกี่ยวกับหลักการสร้างแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์
3. ดำเนินการสร้างแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์
4. นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ตามแนวทางการให้คะแนนการคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

4.แบบประเมินการคิดคล่อง (fluency)

ให้ผู้เรียนคิดสิ่งต่อไปนี้ให้ได้มากที่สุดภายในเวลา 3 นาที

เกณฑ์การให้คะแนน คือ ให้พิจารณาจากการนับจำนวนคำตอบที่ไม่ซ้ำกันให้คำตอบละ 1 คะแนน โดยไม่คำนึงว่าคำตอบที่ได้ซ้ำ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 ข้อ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ใช้เวลาในการทดสอบ 30 นาที

2. ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

3. เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ที่การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่องโดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เพื่อดูผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนคนอื่นหรือไม่

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ หลังเรียนที่การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยใช้ความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และสถิติทดสอบค่าที (t-test)



สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ผลการวิจัยการศึกษาผลจากการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี ผู้วิจัย สามารถสรุป ผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 ข้อ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ปรากฏว่าหลังเรียนสูง โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 6.99 ($\bar{X} = 6.99$) และคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 11.21 ($\bar{X} = 11.21$) และมีค่าความต่างระหว่างคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 4.23 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในคะแนนผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง พบว่านักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดอยู่ที่ 36 และคะแนนต่ำสุดอยู่ที่ 26 คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละได้ 76.65 ผลการวิเคราะห์การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ด้วยการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีรายการที่ได้ค่าเฉลี่ยสูงสุด 2.86 อยู่ในระดับมาก คือรายการมีการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้มากกว่า 2 วิธี ในเวลาที่กำหนด และรายการที่ได้ค่าเฉลี่ยน้อยสุดอยู่ที่ 2.50 อยู่ในระดับมาก คือ ความคิดแปลกใหม่ แสดงว่าการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ช่วยให้การเรียนของของเรียนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยการศึกษาผลจากการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี พบว่า นักเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การจัดการเรียนมีการใช้สื่อประกอบการสอนและ ใบกิจกรรมในการประกอบกับการจัดการเรียนการสอน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดจะเข้าไปช่วยในการเรียนเรื่อง การบวกและการลบที่มีผลบวกไม่เกิน 100,00 และส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของพวงผกา ปวีณบำเพ็ญ (2560) การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน (research based learning: RBL) เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนเชิงสร้างสรรค์ ถือเป็นหัวใจสำคัญของ การศึกษาเพราะส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ สำหรับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 รวมถึงสนับสนุนแนวคิดของการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และ สอดคล้องกับหลักการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการใช้กระบวนการวิจัยเป็นส่วน หนึ่งของกระบวนการ เรียนรู้ นอกจากนั้นยังให้ความสำคัญกับการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึก ทักษะ กระบวนการคิด ทักษะการจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อ ป้องกันและแก้ปัญหาอีกด้วย อีกทั้งเป็นการพัฒนา กระบวนการแสวงหาความรู้ที่ผู้เรียนจะได้พัฒนา และสร้าง ขึ้นในตัว อันจะนำไปสู่คุณภาพของบัณฑิตที่พร้อมสำหรับ สังคมฐานความรู้ต่อไปในอนาคต การเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานนี้ จะช่วยให้ผู้เรียน มีเครื่องมือในการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้กระบวนการวิจัย ซึ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง และมีความหมายต่อตนเอง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากการวิจัยผลจากการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดย



กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเศรษฐี อาจนำไปพัฒนาในการเรียนการสอนกับนักเรียนที่อยู่ในระดับชั้นอื่นๆได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกับรายวิชาอื่นๆ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
2. ควรมีการศึกษาการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ได้ให้ผู้เรียนเพื่อเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้และทักษะการคิดสร้างสรรค์
3. ควรมีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์โดยใช้สื่อและใบกิจกรรมเป็นตัวกลางในการจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นอื่นๆ หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)**. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- ชนาธิป พรกุล. (2557). **การสอนกระบวนการคิดทฤษฎีและการนำไปใช้**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตินา แคมณี. (2559). **ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พวงผกา ปวีณบำเพ็ญ. (2560). **การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน**. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- Joyce and Weil. (1996). **Models of teaching**. London: Prentice Hall.



**ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่นโดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและ
การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต**

**THE RESULTS OF PROMOTING FLEXIBLE CREATIVE THINKING BY
RESEARCH – BASED LEARNING AND COOPERATIVE LEARNING USING K-W-D-L
TECHNIQUE ON THAI LANGUAGE SUBJECTS
GRADE 3, BAN SA SING TO SCHOOL**

ศุภมาศ ไจกล้า¹ และปาริชาติ เตชะ²
Supamas Jaikla¹ and Parichat Techa²

¹ นักศึกษาชั้นปีที่ 5 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

² อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

จุดมุ่งหมายของการวิจัยนี้ (1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต (2) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัย เป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต (3) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โตโดยมีวิธีดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 11 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียนรู้ 4 แผน 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้จำนวน 15 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที (t-test) 3. แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น ผลจากการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนสอบระหว่างคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น พบว่ามีนักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดอยู่ที่ 34 คะแนนต่ำสุดอยู่ที่ 28 คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละได้ 78.40 การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น พบว่า ค่าเฉลี่ยสูงสุด 2.78 อยู่ในระดับมาก คือรายการ มีรายละเอียดที่สมบูรณ์ และรายการที่ได้ค่าเฉลี่ยน้อยสุดอยู่ที่ 2.50 อยู่ในระดับมาก คือ มีวิธีแก้ปัญหา

คำสำคัญ : การคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น/ กระบวนการวิจัยเป็นฐาน/ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L

Abstract

The aims of this research (1) were to study the achievement of learning management that promotes flexible thinking. The research process is the base and the collaborative learning management with K-W-D-L technique in Thai language course. Of primary school students in Ban Sa SingTo school. (2) To study the effect of learning management that promotes flexible creative thinking. By research process It is the base and cooperative learning management with K-W-D-L



technique in Thai language course. Of Prathomsuksa 3 students at Ban Sa SingTo School. (3) To promote creative thinking skills with flexibility The research process is the base and the cooperative learning management with K-W-D-L technique in Thai language course. Of students in grade 3, Ban Sa SingTo school. The method was carried out with the sample group, namely Prathomsuksa 3 students at Ban Sa SingTo School, Muang District, Kamphaeng Phet Province. Under the office of Kamphaeng Phet Elementary Education Service Area 1, 11 persons. 4 plans 2. A 15-item learning achievement test. Data analysis. The mean (Mean) and standard deviation (Standard Deviation) and t-test (t-test). The results of the study on the effects of learning management that promote creative thinking with flexible thinking. The research process is the base and the cooperative learning management with K-W-D-L technique in Thai language course. Of students in grade 3, Ban Sa SingTo school. When comparing the test scores between the pre- and post-study test scores, it was found that the students' post-study test scores were significantly higher than before at the .05 level. Learning management that promotes creative thinking It was found that the students with the highest score at 34, the lowest score at 28, representing an average of 78.40 percent. It was found that the highest mean of 2.78 was at a high level, which was a list with complete details. and the item which got the least mean at 2.50 at the high level, i.e. there was a solution.

Keywords : flexible creative thinking/ research-based process/ collaborative learning management with K-W-D-L

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบธุรกิจ การงาน และดำรงชีวิตร่วมกัน ในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้กระบวนการคิด วิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 37)

จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรที่มุ่งให้การจัดการเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขได้ โดยมีมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดเป็นเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน ในการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด กล่าวคือ ต้องตรวจสอบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดตามที่กำหนดหรือไม่ มีอุปสรรคใดบ้างควรจะต้องแก้ไขอย่างไร กิจกรรมการเรียนรู้ใดมีประสิทธิภาพสูงสุดบ้าง กระบวนการดังกล่าวนี้สมรรถการวิจัยเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 30 ที่เน้นการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อยู่ด้วย โดยระบุให้สถานศึกษาพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพพร้อมทั้งส่งเสริมให้ผู้สอนสามารถทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างเหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 44)

การทำวิจัยในชั้นเรียน มีความสำคัญเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ซึ่งมีความหมายกว้างไปถึง การพัฒนาการเรียนของผู้เรียน ด้วยการพัฒนาการเรียนรู้อยู่ด้วยการทำวิจัยในชั้นเรียน มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ การนำผลการวิจัยไปพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร โดยปกติผู้สอนได้ทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อศึกษาหาสาเหตุและสังเกต ในขณะที่กำลังจัดการเรียนการสอนทั้งในด้านเนื้อหาที่สอน วิธีสอน ตลอดจนพฤติกรรมของผู้เรียน และปัญหา จัดทำเป็นการทำเข้าไปศึกษาอย่างเป็นระบบจะช่วยพัฒนาการจัดการ



เรียนการสอนอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลที่น่าเชื่อถือและมีความเป็นเหตุเป็นผล (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 44-45)

กระบวนการวิจัยเป็นกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่ใช้ในการแสวงหาความรู้เพื่อให้ได้ข้อมูลความรู้ที่เชื่อถือได้ทำให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการวิจัยในการศึกษาหาความรู้ต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียน มีเครื่องมือในการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยเฉพาะอย่างยิ่ง การให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้กระบวนการวิจัยจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง และมีความหมายต่อตนเอง การจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนใช้กระบวนการวิจัย เรื่องผลการวิจัยเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เนื้อหาสาระต่างๆ โดยอาจใช้การประมวลผลงานวิจัยประกอบการสอนเนื้อหาสาระใช้ผลการวิจัยมาเป็นเนื้อหาสาระในการเรียนรู้ใช้กระบวนการวิจัยในการศึกษาเนื้อหาสาระหรือให้ผู้เรียนลงมือทำวิจัยโดยตรงหรือ ช่วยฝึกฝนทักษะการวิจัยต่างๆ ให้แก่ผู้เรียน (ทศนา แคมมณี, 2559, หน้า 144-145)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L จะฝึกให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ อย่างเป็นขั้นตอนละเอียดถี่ถ้วน นอกจากนี้ยังฝึกให้นักเรียนหาวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างหลากหลาย อันจะส่งผลให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผล

จากที่นักวิจัยได้ศึกษา รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์หรือ "Synectics Instructional Model" (ทศนา แคมมณี, 2559, หน้า 252) ที่ได้กล่าวถึง รูปแบบที่จอยส์ และวิล (Joyce and Weil, 1966, pp.239-253) พัฒนาขึ้นจากแนวคิดของ กอร์ดอน (Gordon) ที่กล่าวว่าบุคคลทั่วไปมัมนยึดติดกับวิธีคิดแก้ปัญหาแบบเดิม ๆ ของตน โดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่น ทำให้การคิดของตนคับแคบ และไม่สามารถสร้างสรรค์ บุคคลจะเกิดความคิดที่เห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ หากมีโอกาสได้ลองคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อน หรือคิดโดยสมมติตัวเองเป็นคนอื่นและถ้ายังให้บุคคลจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะยิ่งได้วิธีการที่หลากหลายขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับ การสอนกระบวนการคิด ทฤษฎีและการนำไปใช้ (ชนาธิป พรกุล, 2557, หน้า 140) ได้กล่าวไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ถูกนำมาใช้กันหลายความหมาย เช่น การคิดดี หรือคิดทางบวก การคิดอะไรที่ไม่เหมือนเดิม หรือการคิดให้เป็นประโยชน์ ในทางการสอน หมายถึง การพัฒนาให้ผู้เรียนคิดสิ่งใหม่ ให้สามารถนำมาใช้เป็นประโยชน์ สอดคล้องกับการที่ได้ทำการสัมภาษณ์ครูประจำการที่ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย พบว่าผู้เรียนยังขาดทักษะการคิดสร้างสรรค์การวิจัยในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน การนำกระบวนการวิจัยในชั้นเรียน

ดังนั้นในฐานะที่ข้าพเจ้าเป็นนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในโรงเรียนบ้านสระสิงห์โตได้มองเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่นโดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

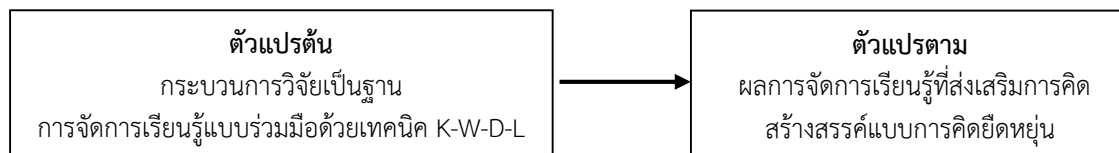
1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต
2. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต
3. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่นโดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย



ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต ได้กำหนดกรอบแนวคิดการศึกษาวิจัย
ดังนี้



วิธีดำเนินการวิจัย

1. ทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 ข้อ กับนักเรียน
กลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต ใช้เวลาในการทดสอบ 30 นาที
2. ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่นโดย
กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L
3. เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน
และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest)
โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เพื่อดูผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้เลือกใช้เกณฑ์ของ อธิทิพันธ์ สุวทันพรกุล (2557) โดยเป็นการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง
(Purposive Sampling) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ คือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ คือ
ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต จำนวน 11 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำควบกล้ำ (1) จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำควบกล้ำ (2) จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำควบกล้ำ (3) จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำควบกล้ำ (4) จำนวน 2 ชั่วโมง
โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เกี่ยวกับหลักการ จุดหมายโครงสร้าง
มาตรฐานการเรียนรู้ การจัดเวลาเรียน สาระและมาตรฐานการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดผลและ
ประเมินผลการเรียนรู้

2. ศึกษาการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัย
เป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L

3. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน
และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษา พิจารณาตรวจสอบความ
สอดคล้องขององค์ประกอบต่าง ๆ ในแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาหลักการและเทคนิคในการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารการวัดและประเมินผลต่างๆ

2. สร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ซึ่งมีลักษณะเป็นปรนัย จำนวน 20 ข้อ

กำหนดการให้ค่าคะแนนตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน

3. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผล ได้แก่

นายสมพงษ์ เกษี (ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสระสิงห์โต)

นางนวลนาฏ นวลเอียน (ครูชำนาญการพิเศษโรงเรียนบ้านสระสิงห์โต)



นางสันทนา กิวิพันธ์ (ครูชำนาญการพิเศษโรงเรียนบ้านสระสิงห์โต)

ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objectives Congruence : IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา คือ

แน่ใจว่าสอดคล้อง	ให้คะแนน +1
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนน 0
แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง	ให้คะแนน -1

การวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมสอดคล้องของแบบทดสอบคำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องแล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67-1.00 คัดเลือกไว้จำนวน 15 ข้อ

4. นำแบบทดสอบที่ปรับตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง
5. แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น

3. แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น
2. ศึกษาเกี่ยวกับหลักการสร้างแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น
3. ดำเนินการสร้างแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น
4. นำแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง ที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผล ได้แก่นายสมพงษ์ เกษี (ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสระสิงห์โต)

นางนวลนาฏ นวลเอียน (ครูชำนาญการพิเศษโรงเรียนบ้านสระสิงห์โต)
นางสันทนา กิวิพันธ์ (ครูชำนาญการพิเศษโรงเรียนบ้านสระสิงห์โต)

ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objectives Congruence : IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา คือ

แน่ใจว่าสอดคล้อง	ให้คะแนน +1
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนน 0
แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง	ให้คะแนน -1

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 ข้อ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต ใช้เวลาในการทดสอบ 30 นาที
2. ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่นโดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L
3. เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เพื่อดูผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ หลังเรียนที่ใช้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L โดยใช้ความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และสถิติทดสอบค่าที (t-test)
2. ประเมินการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่อง



สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ผลการวิจัยการศึกษาผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 ข้อ มีคะแนนเฉลี่ยสอบก่อนเรียน เท่ากับ 6.55 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยสอบหลังเรียน เท่ากับ 12.09 คะแนน และมีค่าความต่างระหว่างคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เท่ากับ 5.55 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ปรากฏว่าหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน

ผลการศึกษาการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โตพบว่า พบว่ามีนักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดอยู่ที่ 34 คะแนนต่ำสุดอยู่ที่ 28 คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละได้ 78.40

ผลส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสระสิงห์โต พบว่าค่าเฉลี่ยสูงสุด 2.78 อยู่ในระดับมาก คือรายการ มีมีรายละเอียดที่สมบูรณ์ และรายการที่ได้ค่าเฉลี่ยน้อยสุดอยู่ที่ 2.50 อยู่ในระดับมาก คือ มีวิธีแก้ปัญหา

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยการศึกษาผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้ คะแนนเฉลี่ยสอบก่อนเรียน เท่ากับ 6.55 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยสอบหลังเรียน เท่ากับ 12.09 คะแนน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น พบว่านักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดอยู่ที่ 34 คะแนนต่ำสุดอยู่ที่ 28 คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละได้ 78.40 การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น พบว่าค่าเฉลี่ยสูงสุด 2.78 อยู่ในระดับมาก คือรายการ มีมีรายละเอียดที่สมบูรณ์ และรายการที่ได้ค่าเฉลี่ยน้อยสุดอยู่ที่ 2.50 อยู่ในระดับมาก คือ มีวิธีแก้ปัญหา ทั้งนี้อาจเป็นเพราะมีการใช้สื่อประกอบการสอนและการใช้ใบกิจกรรมในการประกอบการสอน ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้คิดสร้างสรรค์ โดยประกอบไปด้วย

1. สื่อการคิดสร้างสรรค์ (คำควบล้ำ) เรื่อง ไม้บรรทัด “จับคู่ให้หนูหน่อย”
2. สื่อการคิดสร้างสรรค์ (คำควบล้ำ) เรื่อง ปริศนาคำควบล้ำ
3. ใบกิจกรรม เรื่อง การสร้างสรรค์คำ
4. ใบกิจกรรม เรื่อง การแต่งประโยค คำควบล้ำ
5. ใบกิจกรรม เรื่อง จำแนกแยกคำสรร
6. ใบกิจกรรม เรื่อง อักษรปริศนา

จากที่กล่าวมาทั้งหมดจะเข้าไปช่วยในการเรียนเรื่องคำควบล้ำ และส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้นักเรียนได้เข้าใจในเนื้อหา สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ วิไลพร พรหมศรี (2551) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบโครงการนั้นเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุดเพราะเป็นการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีเหตุผลคิดอย่างมีวิจารณญาณสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้วิธีทางวิทยาศาสตร์เพื่อแสวงหาความรู้ตามความสนใจความถนัดและความสามารถของตน



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในการศึกษาผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาภาษาไทย ของผู้เรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่องคำควบกล้ำ ครูต้องศึกษาวานักเรียนสามารถอธิบายและจำแนกคำควบกล้ำได้หรือไม่ และนักเรียนสามารถประสมคำให้เป็นคำศัพท์ใหม่ โดยใช้พยัญชนะตัวแรกของภาพได้หรือไม่ เพราะในการส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น ต้องอาศัยทักษะกระบวนการคิดของนักเรียนและอาศัยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อและใบกิจกรรมประกอบการจัดการเรียนรู้ จะช่วยให้ให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ในการจัดการเรียนรู้เรื่องคำควบกล้ำ โดยใช้สื่อประกอบในชั่วโมงแรกๆ ครูผู้สอน ควรสอน และเสนอตัวอย่างคำควบกล้ำให้ชัดเจนที่สุด เพื่อลดความสับสนของนักเรียนระหว่างคำควบกล้ำแท้ กับคำควบกล้ำไม่แท้

3. ครูผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมในการเรียนของนักเรียนว่ามีความกระตือรือร้น ตั้งใจเรียนหรือสนใจในกิจกรรมมากน้อยแค่ไหน เพื่อประเมินสื่อการสอน วิธีการสอน เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาต่อไปให้ดียิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค K-W-D-L ในรายวิชาอื่นๆ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. ควรมีการศึกษาวิธีการสอนที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่นเพิ่มเติม ที่เป็นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้และทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่นด้วยตนเอง

3. ควรมีการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แบบคิดยืดหยุ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคต่างๆและการใช้สื่อประกอบการสอน

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ:

กระทรวงศึกษาธิการ.

ชนาธิป พรกุล. (2557). **การสอนกระบวนการคิดทฤษฎีและการนำไปใช้**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิตนา แหมมณี. (2559). **ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร แห่งประเทศไทย.

Joyce and Weil. (1996). **Models of teaching**. London: Prentice Hall.



ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบละเอียดลออ โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐาน
และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานในรายวิชาคณิตศาสตร์
ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสุวรรณภูมิ
THE RESULTS OF PROMOTING ELABORATION CREATIVE THINKING
BY RESEARCH-BASED LEARNING AND BRAIN BASED LEARNING ON MATHEMATICS
SUBJECTS GRADE 1, BAN SUVANABHUMI SCHOOL

อำพร ตระกูลศรี¹ และปาริชาติ เตชะ²
Amphon Trakulsri¹ and Parichat Techa²

¹ นักศึกษาชั้นปีที่ 5 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

² อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ จากการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 2. เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 3. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ ด้วยการ ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวิธีดำเนินการกับกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสุวรรณภูมิ ตำบลนครชุม อำเภอเมือง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1. แผนการจัดการเรียนรู้ 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ 3. แบบประเมินการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน 4. แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ การวิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน สามารถส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ เรื่อง การบวก ลบจำนวนที่มีผลลัพธ์ไม่เกิน 100 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณภูมิได้ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 6.40 ค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 11.57 2. ผลการศึกษาผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ ในรายวิชาคณิตศาสตร์ พบว่าหลังจากการนำเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน สามารถส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออได้เป็นอย่างดี 3. ผลศึกษาการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ ด้วยการ ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์พบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์แบบคิดคล่องเพิ่มมากขึ้น

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้/ความคิดสร้างสรรค์แบบคิดละเอียดลออ/กระบวนการวิจัยเป็นฐาน/การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

Abstract

Objectives of this research 1. To study the achievement. From using the research process as a base and brain-based learning management that promotes creative thinking in mathematics of students in grade 1. 2. To study the results of using the research process as a base and brain-based learning management that promotes creative thinking with detailed thinking in mathematics of students in grade 1. 3. To promote creative thinking skills with detailed thinking by using the



research process as a base and brain-based learning management in mathematics of students in grade 1.

With a method to deal with the target audience The sample group used in this research was 30 students. Studying in primary school grade 1, Ban Suvarnabhumi School, Nakhon Chum Sub-district, Muang District, Kamphaeng Phet primary educational service area office, District 1, Academic Year 2020. Research 1. Learning management plan.2. Learning achievement test. 3. Brain-Based learning management assessment form. 4. Thoughtful thinking. Creativity assessment form analyze data by averaging and standard deviation (Standard Deviation) and t-test.

The results showed that. 1. Comparative results of learning achievement using research-based process and brain-based learning management. Able to promote creative thinking with detailed thinking on addition and subtraction of numbers with a result. Of not more than 100 for Prathomsuksa 1 students at Suwanthapoom school. The mean before school was 6.40 and the mean after school was 11.57. 2. The results of the study of using the research process as a base and brain-based learning management that promotes creative thinking with detailed thinking in mathematics. It was found that after applying research-based learning management techniques and brain-based learning management techniques, Able to promote creative thinking with detailed thinking as well. 3. The results of a study on the promotion of creative thinking skills in the form of detailed thinking by using. The research process as a base and brain-based learning management In mathematics, it was found that students developed more creative and fluent thinking.

Keywords : learning achievement/detailed creativity/research-based process/management Learn using your brain as a base.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้ระบุความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ไว้ว่า คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่นๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมกับนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 10)

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุงพ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับนี้ จัดทำขึ้นโดยคำนึงถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญนั่นคือ การเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยี การสื่อสารและการร่วมมือ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อม สามารถแข่งขันและอยู่ร่วมกับประชาคมโลกได้ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จนั้น จะต้องเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ พร้อมที่จะประกอบอาชีพเมื่อจบการศึกษา หรือสามารถศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น ดังนั้นการศึกษาควรจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมตามศักยภาพของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 10)

การทำวิจัยในชั้นเรียน มีความสำคัญเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ซึ่งมีความหมายกว้างไปถึงการพัฒนาการเรียนของผู้เรียน ด้วยการพัฒนาการเรียนรู้อย่างการทำวิจัยในชั้นเรียน มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ การนำผลการวิจัยไปพัฒนาการเรียนรู้อให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร โดยปกติผู้สอนได้ทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อศึกษาหาสาเหตุและสังเกต ในขณะที่กำลังจัดการเรียนการสอนทั้งในด้านเนื้อหาที่สอน วิธีสอน



ตลอดจนพฤติกรรมของผู้เรียน และปัญหา จัดทำเป็นการทำการวิจัยในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน การนำกระบวนการวิจัยในชั้นเรียนเข้าไปศึกษาอย่างเป็นระบบจะช่วยพัฒนาการจัดการเรียนการสอนอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลที่น่าเชื่อถือและมีความเป็นเหตุเป็นผล (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 44-45)

กระบวนการวิจัยเป็นกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่ใช้ในการแสวงหาความรู้เพื่อให้ได้ข้อมูลความรู้ที่เชื่อถือได้การให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการวิจัยในการศึกษาหาความรู้ต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีเครื่องมือในการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยเฉพาะอย่างยิ่ง การให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้กระบวนการวิจัยจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง และมีความหมายต่อตนเอง การจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนใช้กระบวนการวิจัย เรื่องผลการวิจัยเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เนื้อหาสาระต่างๆ โดยอาจใช้การประมวลผลงานวิจัยประกอบการสอนเนื้อหาสาระใช้ผลการวิจัยมาเป็นเนื้อหาสาระในการเรียนรู้ใช้กระบวนการวิจัยในการศึกษาเนื้อหาสาระหรือให้ผู้เรียนลงมือทำวิจัยโดยตรงหรือช่วยฝึกฝนทักษะการวิจัยต่างๆ ให้แก่ผู้เรียน (ทิตินา แคมมณี, 2559, หน้า 144-145) จากที่นักวิจัยได้ศึกษา รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์หรือ "Synectics In-structional Model" (ทิตินา แคมมณี, 2559, หน้า 252) ที่ได้กล่าวถึง รูปแบบที่จอยส์ และวิล (Joyce and Weil, 1966, pp. 239-253) พัฒนาขึ้นจากแนวคิดของ กอร์ดอน (Gordon) ที่กล่าวว่าบุคคลทั่วไปมันยึดติดกับวิธีคิดแก้ปัญหาแบบเดิมๆ ของตนโดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่น ทำให้การคิดของตนคับแคบ และไม่สร้างสรรค์ บุคคลจะเกิดความคิดที่เห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ หากมีโอกาสได้ลองคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อน หรือคิดโดยสมมติตัวเองเป็นคนอื่นและถ้ายังให้บุคคลจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะยิ่งได้วิธีการที่หลากหลายขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับ การสอนกระบวนการคิด ทฤษฎีและการนำไปใช้ (ชนาธิป พรกุล, 2557, หน้า 140) ได้กล่าวไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ถูกนำมาใช้กันในหลายความหมาย เช่น การคิดดี หรือคิดทางบวก การคิดอะไรที่ไม่เหมือนเดิม หรือการคิดให้เป็นประโยชน์ ในทางการสอน หมายถึง การพัฒนาให้ผู้เรียนคิดสิ่งใหม่ ให้สามารถนำมาใช้เป็นประโยชน์ สอดคล้องกับการที่ได้ทำการสัมภาษณ์ครูประจำการที่ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย พบว่าผู้เรียนยังขาดทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ

ดังนั้นผู้วิจัยได้มองเห็นความสำคัญและสนใจศึกษาการส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

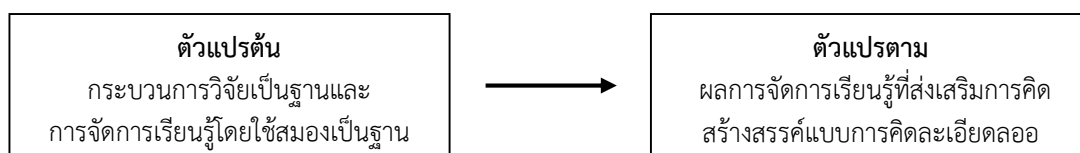
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ จากการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออในรายวิชาคณิตศาสตร์ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ ด้วยการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบละเอียดลออ โดยกระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนบ้านสุวรรณภูมิ ได้กำหนดกรอบแนวคิดการศึกษาวิจัย ดังนี้





วิธีดำเนินการวิจัย

โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้เลือกใช้เกณฑ์ของ อิทธิพันธ์ สุวทันพรกุล (2557) โดยเป็นการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสุวรรณภูมิ ตำบลนครชุม อำเภอเมือง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผนจำนวน 8 ชั่วโมง ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การบวก แบบมีทดและไม่มีทด จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การลบ แบบมีทดและไม่มีทด จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาหรือการบวกลบ ระคน จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวก และการลบ จำนวน 2 ชั่วโมง

โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เกี่ยวกับหลักการ จุดหมายโครงสร้าง มาตรฐานการเรียนรู้การจัดการเรียน สาระและมาตรฐานการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้การวัดผลและ ประเมินผลการเรียนรู้

2. ศึกษาการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมอง เป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์

3. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ที่ ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษา พิจารณาตรวจสอบความ สอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ ในแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาหลักการและเทคนิคในการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารการวัดและประเมินผลต่าง ๆ

2. สร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ซึ่งมีลักษณะเป็นปรนัยจำนวน 15 ข้อ กำหนดการ ให้ค่าคะแนนตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน

3. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผล ได้แก่

นางวรรณิ หงษ์สามสิบเจ็ด ครูโรงเรียนบ้านสุวรรณภูมิ

นางเสมอ ศรีอุตวงศ์ ครูโรงเรียนบ้านสุวรรณภูมิ

นางทองสิน สุขทรัพย์ ครูโรงเรียนบ้านสุวรรณภูมิ

ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษา ที่ใช้และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง(Index of Item Objectives Congruence : IOC) โดยกำหนด เกณฑ์การพิจารณา คือ

แน่ใจว่าสอดคล้อง ให้คะแนน +1

ไม่แน่ใจ ให้คะแนน 0

แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง ให้คะแนน -1

การวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมสอดคล้องของแบบทดสอบคำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปนำข้อมูล ที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องแล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67-1.00 คัดเลือกไว้จำนวน 15 ข้อ



4. นำแบบทดสอบที่ปรับตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

แบบประเมินการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1. ศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับแบบประเมินการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

2. ศึกษาเกี่ยวกับหลักการสร้างแบบประเมินการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

3. ดำเนินการสร้างแบบแบบประเมินการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

4. นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง โดยใช้วิธีการดังนี้ ตรวจสอบลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ความถูกต้องทางด้านภาษา และความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา โดยพิจารณา หาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of consistency : IOC) ซึ่ง ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน จะให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ให้คะแนน 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบสอดคล้องกับวัตถุประสงค์/เนื้อหา

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบสอดคล้องกับวัตถุประสงค์/เนื้อหา

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์/เนื้อหา

โดยจะนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาทำการวิเคราะห์เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องเป็นรายข้อ (IOC) โดยจะคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่าง 0.67 - 1.00

4. แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์

แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์

2. ศึกษาเกี่ยวกับหลักการสร้างแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์

3. ดำเนินการสร้างแบบประเมินการคิดสร้างสรรค์

4. นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ตามแนวทางการให้คะแนนการคิดสร้างสรรค์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 15 ข้อ กับนักเรียน กลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ใช้เวลาในการทดสอบ 30 นาที

2. ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ สมองเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง

3. เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ที่ ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดคล่อง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เพื่อดูผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมอง เป็นฐาน สามารถส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การ ทดสอบค่าที (t-test dependent)

2. ศึกษาผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิด สร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ ในรายวิชาคณิตศาสตร์ วิเคราะห์ข้อค่าเฉลี่ย μ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน σ และ แปลผลค่าเฉลี่ย

3. ศึกษาการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ ด้วยการใช้กระบวนการวิจัยเป็น ฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์ วิเคราะห์ข้อค่าเฉลี่ย μ ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน σ และแปลผลค่าเฉลี่ย



สรุปผลการวิจัย

1. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน สามารถส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ เรื่อง การบวก ลบ จำนวนที่มีผลลัพธ์ไม่เกิน 100 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 6.40 ค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 11.57
2. ผลการศึกษาผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ ในรายวิชาคณิตศาสตร์ พบว่าหลังจากการนำเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน สามารถส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออได้เป็นอย่างดี
3. ผลศึกษาการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ ด้วยการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์พบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์แบบคิดละเอียดลออเพิ่มมากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยอภิปรายผลตามลำดับดังต่อไปนี้

ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน สามารถส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีความเข้าใจในการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ หลังจากที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพรพรรณ ศรีสุธรรม (2562) พบว่าการศึกษาการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนมีคะแนนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เฉลี่ย ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 60.83 72.20 และ 80.13 ตามลำดับ โดย หลังเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยค่าเฉลี่ย 8.40 และ ก่อนเรียนค่าเฉลี่ย 7.50 ซึ่งปรากฏว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ผลการศึกษาผลการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ ในรายวิชาคณิตศาสตร์ พบว่าหลังจากการนำเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน สามารถส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพวงผกา ปวีณบำเพ็ญ (2560) การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน (research-based learning) เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนเชิงสร้างสรรค์ ถือเป็นหัวใจสำคัญของบัณฑิตศึกษาเพราะส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ สำหรับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 รวมถึงสนับสนุนแนวคิดของการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและ สอดคล้องกับหลักการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการใช้กระบวนการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ เรียนรู้ นอกจากนั้นยังให้ความสำคัญกับการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกทักษะ กระบวนการคิด ทักษะการจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ปัญหาอีกด้วย อีกทั้งเป็นการพัฒนา กระบวนการแสวงหาความรู้ที่ผู้เรียนจะได้พัฒนาและสร้างขึ้นในตัว อันจะนำไปสู่คุณภาพของบัณฑิตที่พร้อมสำหรับ สังคมฐานความรู้ต่อไปในอนาคต การเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนมีเครื่องมือในการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้กระบวนการวิจัย ซึ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง และมีความหมายต่อตนเอง

ผลศึกษาการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบการคิดละเอียดลออ ด้วยการใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ในรายวิชาคณิตศาสตร์พบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์แบบคิดละเอียดลออเพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของบรรณรักษ์ คุ่มรักษา และศศิพิมพ์ ชุมทอง (2561) การเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานเป็นรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกแบบหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ และค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเองในระหว่างที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ไปพร้อม ๆ กัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์อันเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเรียนรู้ในกลุ่มสาระวิชาวิทยาศาสตร์ ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ



ศึกษาผลของการสอนแบบใช้วิจัยเป็นฐานในการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนและเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้วิจัยเป็นฐาน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในการนำแบบฝึกเพื่อพัฒนาความเข้าใจในการคิดคล่องในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ไปใช้ต้องศึกษารายละเอียดรูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน เพื่อให้การปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนเป็นไปตามลำดับขั้นตอนและบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
2. ควรมีการวางแผน จัดเตรียมสื่อที่จะใช้ประกอบการสอนให้มีความน่าสนใจ หรือเตรียมตัวสำหรับทำกิจกรรมไว้ล่วงหน้า
3. ควรสังเกตพฤติกรรมในการเรียนของนักเรียนว่ามีความกระตือรือร้น ตั้งใจเรียน หรือสนใจในกิจกรรมมากน้อยแค่ไหน เพื่อประเมินสื่อการสอน วิธีการสอน เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาต่อไปให้ดียิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำรูปแบบในการวิจัยเชิงปฏิบัติการไปใช้ในการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหน่วยการเรียนรู้อื่น กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และระดับชั้นอื่น ๆ
2. ควรมีการศึกษาวิธีการสอนการสร้างความรู้ด้วยตนเองร่วมกับการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ด้วยตนเอง
3. ควรมีการศึกษาทักษะการอ่านในด้านอื่น ๆ เช่น การอ่านและเขียนโจทย์ปัญหาเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและเขียน ให้มีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง2560)**. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- ชนาธิป พรกุล. (2557). **การสอนกระบวนการคิดทฤษฎีและการนำไปใช้**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตินา แคมมณี. (2559). **ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บรรณรักษ์ คุ่มรักษา และศศิพิมพ์ ชุมทอง. (2561). ผลของการสอนโดยใช้วิจัยเป็นฐานเรื่อง ชนิด สมบัติและประโยชน์ของวัสดุ ในการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดสุราษฎร์ธานี. **รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการระดับชาติ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ครั้งที่ 4** (น.1-14). ลำปาง : มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.
- พวงผกา ปิณฑำเพ็ญ. (2560). **การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน**. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พรพรรณ ศรีสุธรรม. (2562). **การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ศึกษาศาสตร์ ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- Joyce and Weil. (1996). **Models of teaching**. London: Prentice Hall.



การใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ (Storyline) ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน
เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม จังหวัดสงขลา

The Use of Storyline Questionnaires in Lesson Introduction to Emphasize
the Assertive Behaviour in Online Learning of Grade 7 Students
at Songkhla Wittayakom School, Songkhla

ชญชิตา วรธารัญญ์¹ และวรินทร์ เบญจศรี²
Chanunchida Worrataran¹ and Warintorn Benjasri²

¹ นิสิตปริญญาตรีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ สงขลา

² อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ สงขลา

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม โดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม จังหวัดสงขลา จำนวน 22 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์รูปแบบสตอรีไลน์ จำนวน 3 ชุด แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ การวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมความกล้าแสดงออก แบบมาตราประมาณค่า โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) นำคะแนนมาวัดตามเกณฑ์ประเมิน ผลการวิจัยพบว่า หลังใช้แบบสอบถาม รูปแบบสตอรีไลน์ เตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 มีพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ อยู่ในระดับดีมาก เท่ากับ 4.10 2) ผลการประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ร้อยละ 81.81 ผ่านเกณฑ์ประเมินที่กำหนด

คำสำคัญ: พฤติกรรมกล้าแสดงออก / แบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ / การเรียนออนไลน์

Abstract

This research aims to emphasize the assertiveness in online learning behavior among grade 7 students of Songkhla Wittayakom School by using storyline questionnaires for lesson introduction which students were chosen by purposive sampling; consisting of 22 students from grade 7/2 (Matthayom 1/2) who have been studying on the second semester in academic year 2021 at Songkhla Wittayakom School, Songkhla. The research instrument comprises of three sets of questionnaire about the assertiveness in storyline-based online learning. This research is an experimental research conducted by using one-group posttest only design, assertive behavior level analysis, rating scale by using mean ($\bar{x}$) accompanied by standard deviation (S.D.) and taking the score to be evaluated by criteria.

The research reveals that after applying storyline questionnaires for lesson introduction: 1) Grade 7 students have attained an excellent level of assertive online learning behavior at 4.10 2) Evaluating the outcomes of the assertiveness in online learning behavior; 81.81 percent of grade 7 students have passed the designated evaluation criteria.

Keywords: assertiveness / storyline questionnaire / online learning



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกในยุค New Normal เป็นสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุก ๆ ด้าน จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ส่งผลกระทบอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้สำหรับด้านการศึกษาที่ได้รับแรงกดดันและการกระตุ้นจากโรคระบาด ทำให้ต้องเว้นระยะห่างระหว่างกัน ในสังคม ในวงการการศึกษา ทั้งในไทยและต่างประเทศ จึงมีการนำระบบการเรียนการสอนออนไลน์เข้ามาปรับใช้ ทั้งตัวผู้เรียนและครูผู้สอนต้องพร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอน (สุวิมล มธุรส, 2564, หน้า 34) บทบาทของครูมีความสำคัญในการขับเคลื่อนให้เกิดการพัฒนาคุณภาพของนักเรียนให้เป็นบุคคลแห่งศตวรรษที่ 21 ที่มีคุณภาพ ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา คุณธรรม จริยธรรมและอารมณ์ บุคคลจะอยู่รอดและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข ต้องสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ได้ โดยจะต้องมีความกล้าพูด กล้าคิด กล้าทำและกล้าที่จะเผชิญหน้าต่อสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2553, หน้า 9)

พฤติกรรมความกล้าแสดงออกจึงเป็นสิ่งที่สำคัญในการดำเนินชีวิต การมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง ควบคุมตนเองได้ ลดความประหม่า เินอาย ความกลัว ความวิตกกังวล มีทักษะในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สามารถแสดงออกได้ตามความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ความต้องการของตนได้อย่างเปิดเผย จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ และนำไปสู่การประสบความสำเร็จในจุดมุ่งหมายได้ ตรงกันข้าม หากบุคคลมีพฤติกรรมกล้าแสดงออกอย่างไม่เหมาะสมหรือบกพร่อง บุคคลนั้นจะพบปัญหาด้านการติดต่อสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นซึ่งจะทำให้เกิดความยากลำบากในการทำงาน การเรียน รวมไปถึงการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตด้วย ยิ่งสถานการณ์ที่ผู้คนจำเป็นต้องติดต่อสื่อสารกันผ่านทางออนไลน์ นอกจากเทคโนโลยีการสื่อสารจะมีส่วนช่วยแล้วความสามารถด้านการปรับตัว ความกล้าในการเรียนรู้และการแสดงออกของตัวบุคคลเองมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นได้ (จิตรารักษ์ ชีรนวิชัย, 2556, หน้า 10)

จากประสบการณ์การฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ในฐานะนิสิตฝึกสอนได้มีโอกาสได้รับผิดชอบสอนวิชาภาษาไทยด้วยระบบออนไลน์ ตลอดภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม สังเกตเห็นว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจในบทเรียนได้ โดยแสดงออกจากการส่งงาน การปฏิบัติงานตามคำสั่งที่ได้รับมอบหมายในชั้นเรียนได้ถูกต้อง แต่ในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนส่วนมากมีปัญหาความไม่มั่นใจ ประหม่า ไม่กล้าแสดงออกทั้งวันภาษาและอวัจนภาษา ผู้เรียนมีพฤติกรรมหลีกเลี่ยงการตอบคำถาม หลบสายตา ไม่อยากเป็นตัวแทนในการพูดในชั้นเรียนออนไลน์ จากผลคะแนนการทดสอบในสาระของการฟัง การดูและการพูด นักเรียนมีผลคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเรียนรู้ ผู้เรียนไม่กล้าที่จะเปิดกล้องหรือเปิดไมโครโฟนตอบคำถามหรือร่วมกิจกรรม เมื่อผู้สอนเรียกให้ตอบคำถามแบบเจาะจง ผู้เรียนมีลักษณะท่าทางและน้ำเสียงที่แสดงถึงความไม่มั่นใจ ไม่มั่นคงในการพูด พูดเสียงสั่น ตะกุกตะกัก จังหวะการพูดช้าหรือเร็วเกินไป ไม่มองกล้องสบตาผู้ฟัง สายตาไม่จดจ่อ ลักษณะท่าทางกระวนกระวาย บางคนถึงขั้นกอดอกจากกลุ่มเรียนออนไลน์ อ้างว่าสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียรเพื่อหลีกเลี่ยงการตอบคำถามหรือการเปิดกล้องพูดคุยในชั้นเรียน หรือแม้แต่การพิมพ์ตอบคำถาม นักเรียนไม่กล้าแสดงความคิดเห็นหรือซักถามเมื่ออยู่ในชั้นเรียน อาจเนื่องมาจากการจัดการสอนในรูปแบบออนไลน์ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นนักเรียนเข้าใหม่ ไม่คุ้นเคยกับระบบการเรียนออนไลน์ ไม่คุ้นเคยกับเพื่อนร่วมชั้น ครูผู้สอน และระบบการเรียนในช่วงชั้นของระดับมัธยมศึกษา ทำให้ไม่มีความกล้าที่จะแสดงออก

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยเล็งเห็นว่า การเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนเข้าสู่บทเรียนเป็นช่วงเวลาที่สำคัญ การสร้างเสริมกำลังใจช่วยให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก มุ่งมั่นในการเรียนและการร่วมกิจกรรมควรเริ่มต้นในชั้นของ การเตรียมความพร้อมก่อนเรียน จึงได้นำแบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ (Storyline) ซึ่งเป็น การตั้งคำถามโดยมีการผูกเรื่องราว มีตัวละคร เน้นการดำเนินเรื่องด้วยคำตอบของตัวผู้เรียนเอง มาใช้ในชั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน โดยชุดแบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ ในการวิจัยนี้ คำถามที่ใช้จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนตอบคำถามเพื่อช่วยเหลือตัวละครให้มีความกล้าแสดงออกในสถานการณ์ต่าง ๆ ผู้เรียนจะได้เปลี่ยนบทบาทของตนเองมาเป็น ผู้สอน เปรียบได้ว่าผู้เรียนคือผู้ชมหรือผู้ช่วยที่เห็นเหตุการณ์ รับรู้เรื่องราวปัญหาของตัวละคร และจะต้องคลี่คลายปัญหาดังกล่าว ตามความคิดเห็นและคำแนะนำของตนเอง ซึ่งอาจช่วยเสริมสร้างพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของผู้เรียนได้เช่นกัน สำคัญอย่างยิ่งเทคนิควิธีสตอรีไลน์เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กระทำ ได้คิดอย่างอิสระทุกขั้นตอนเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคนได้สร้างจินตนาการ ผู้เรียนจะได้ฝึกการแก้ปัญหา และพัฒนา



ศักยภาพของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความคิดวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การตัดสินใจหรือการสร
างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (จันทร์ชลี มาพุทธ, 2553, หน้า 5)

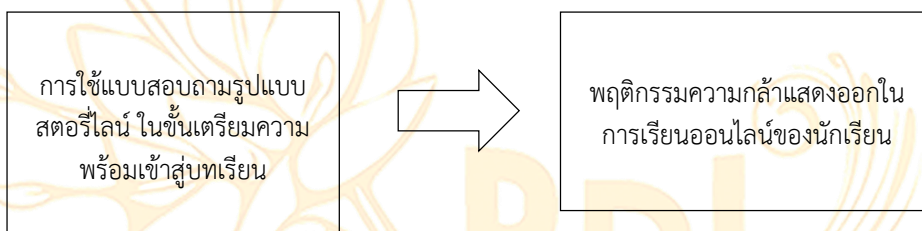
ผู้วิจัยจึงมีจุดมุ่งหมายที่จะเสริมสร้างพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม โดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่
บทเรียน จึงเลือกศึกษาวิจัยในหัวข้อนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2
โรงเรียนสงขลาวิทยาคม หลังเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2
โรงเรียนสงขลาวิทยาคมหลังเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียนผ่าน
ตามเกณฑ์ร้อยละที่กำหนดหรือไม่ อย่างไร

กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ ได้ใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน
เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสงขลา
วิทยาคม ดังภาพประกอบต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

ขอบเขตในการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 2 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม จังหวัดสงขลา
จำนวน 22 คน ปีการศึกษา 2564
2. ตัวแปรในการวิจัย
ตัวแปรต้น คือ แบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน
ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียน
3. ระยะเวลาในการศึกษา พฤศจิกายน 2564 – กุมภาพันธ์ 2565

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบ (The One-Group Posttest-Only Design) กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 22 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564
โรงเรียนสงขลาวิทยาคม จังหวัดสงขลา ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นห้องเรียนที่
มีนักเรียนมีปัญหาด้านพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนมากที่สุด โดยพิจารณาจากพฤติกรรมมีส่วนร่วมใน
ชั้นเรียนออนไลน์จากการเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่แบบสอบถาม
รูปแบบสตอรีไลน์ จำนวน 3 ชุด แผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ ในขั้นเตรียม
ความพร้อมเข้าสู่บทเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 แผน 3 ชั่วโมง แบบประเมินการสังเกต
พฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ แบบมาตราประเมินค่า (Rating scale) และแบบบันทึกข้อมูล
การสังเกตพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์จากแบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ และแอปพลิเคชัน



Class123 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล และจัดการเรียนการสอนด้วยตนเอง โดยมีลำดับขั้นตอน
วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นเตรียมการ

ผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการ
พัฒนาทักษะชีวิตที่คาดหวังรายปีของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช
2551 พร้อมทั้งศึกษาเอกสาร ตำรา เกี่ยวกับวิธีการตั้งคำถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมความกล้า
แสดงออกในการเรียน เตรียมพร้อมในการสร้างแบบสอบถามในรูปแบบสตอรี่ไลน์

ขั้นการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ในขั้นนี้ผู้วิจัยจัดทำแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์แบบ
สตอรี่ไลน์ จำนวน 3 ชุด และแบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ นำเสนอ
ต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ นำผลการพิจารณา
ตรวจสอบหาคุณภาพเครื่องมือ จากนั้นปรับปรุงเครื่องมือตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยเริ่มดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ใน
ขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน ทำการสังเกตและบันทึกคะแนนพฤติกรรมความกล้าแสดงออก โดย
แอปพลิเคชัน Class123 ระหว่างเรียนและหลังเรียน จากนั้นให้ผู้เรียนทำแบบประเมินพฤติกรรมความกล้า
แสดงออกในการเรียนออนไลน์ หลังเรียนด้วยวิธีการใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่
บทเรียน

ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

ตรวจสอบการทำแบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน ตรวจสอบ
การบันทึกคะแนนพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในแอปพลิเคชัน Class123 ตรวจสอบแบบประเมินการสังเกตพฤติกรรม
ความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ (แบบประเมินโดยผู้สอนประเมินผู้เรียน และแบบประเมินโดยผู้เรียน
ประเมินตนเอง) แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน เพื่อเสริมสร้าง
พฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม
จังหวัดสงขลา ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 มีพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์หลังเรียนโดยใช้
แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน อยู่ในระดับความ ดีมากที่สุด เท่ากับ 4.10
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ร้อยละ 81.81 มีพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์
หลังเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้
ผู้วิจัยเสนอผลการศึกษาวเคราะห์ข้อมูลตามลำดับต่อไปนี้

1. ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1/2 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม หลังเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่
บทเรียน

หลังเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียนคาดหวังว่า
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสงขลาวิทยาคมมีพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ อยู่ใน
ระดับดีมากขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมความกล้าแสดงออกได้ผลดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่
1/2 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม หลังเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน



ข้อ	รายการประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์	ระดับความพฤติกรรม					N	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
		5	4	3	2	1				
พฤติกรรมด้านภาษาถ้อยคำ										
1	การพูดจาหักทลายปราศรัย	19	2	1	0	0	22	4.82	0.49	ดีเยี่ยม
2	ความกล้าในการแสดงความคิดเห็นและความรู้สึก	14	4	4	0	0	22	4.45	0.78	ดีมาก
3	ความกล้าในการพูดเกี่ยวกับตนเอง	15	4	3	0	0	22	4.55	0.72	ดีเยี่ยม
4	การแสดงความยินดีชมเชยผู้อื่น	7	6	9	0	0	22	3.91	0.85	ดีมาก
5	การแสดงความยอมรับคำติชมจากผู้อื่น	22	0	0	0	0	22	5.00	0.00	ดีเยี่ยม

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม หลังเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ในชั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์	ระดับความพฤติกรรม					N	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
		5	4	3	2	1				
พฤติกรรมด้านภาษาถ้อยคำ										
6	ความกล้าในการซักถาม/ขอให้แสดงความกระจำงัด	14	2	6	0	0	22	4.36	0.88	ดีมาก
7	การกล่าวรักษาสีทึ	1	7	14	0	0	22	3.41	0.58	ดี
8	การให้ความช่วยเหลือ หรือแนะนำผู้อื่น	18	4	0	0	0	22	4.82	0.39	ดีเยี่ยม
9	การกล่าวคำขอร้อง หรือขอความช่วยเหลือ	0	2	17	3	0	22	2.95	0.47	ดี
10	ความกล้าในการเป็นผู้นำ/ตัวแทนอาสา	12	5	3	2	0	22	4.23	1.00	ดีมาก
รวม								4.25	0.62	ดีมาก
พฤติกรรมด้านภาษาท่าทาง										
11	ความกล้าในการเปิดเผยภาพลักษณ์ ตัวตน	7	6	6	3	0	22	3.77	1.04	ดีมาก
12	การประสานสายตา	3	6	7	5	1	22	3.23	1.08	ดี
13	การวางท่าทางและการแสดงออกทางใบหน้า	2	4	7	6	3	22	2.82	1.17	ดี
14	การใช้น้ำเสียงอย่างเหมาะสม	18	2	1	0	1	22	4.64	0.93	ดีเยี่ยม
15	ธรรมชาติในการตอบสนอง	17	1	2	2	0	22	4.50	0.99	ดีเยี่ยม
รวม								3.79	1.04	ดีมาก
รวมเฉลี่ย								4.10	0.76	ดีมาก



ผลการศึกษาแบบประเมินผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม หลังเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน พบว่าระดับพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ด้านภาษาล้อคำอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.25$, S.D. =0.62) พฤติกรรมที่ปรากฏคือ การพูดจา ทักทายปราศรัย การแสดงความคิดเห็นและความรู้สึก การพูดเกี่ยวกับตนเอง การแสดงความยินดีชมเชยผู้อื่น การแสดงความยอมรับคำติชมจากผู้อื่น ความกล้าในการซักถาม/ขอให้แสดงความกระจ่างชัด การกล่าวรักษาสีทิ การให้ความช่วยเหลือหรือแนะนำผู้อื่น การกล่าวคำขอร้องหรือขอความช่วยเหลือ ความกล้าในการเป็นผู้นำ/ตัวแทนอาสา และมีพฤติกรรมด้านภาษาท่าทางอยู่ในระดับดีมากเช่นกัน ($\bar{X}=3.79$, S.D. =1.04) พฤติกรรมที่ปรากฏคือ ความกล้าในการเปิดเผยภาพลักษณ์ตัวตน การประสานสายตา การวางท่าทางและการแสดงออกทางใบหน้า การใช้ น้ำเสียงอย่างเหมาะสม รวมถึงธรรมชาติในการตอบสนองต่อบุคคลหรือกิจกรรมขณะเรียนออนไลน์ โดยภาพรวมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม มีพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ หลังเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียนอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}= 4.10$, S.D. = 0.76)

2. ผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม หลังเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน

หลังเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียนคาดหวังว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ร้อยละ 80 มีพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด 60 คะแนน จากคะแนนเต็ม 75 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมความกล้าแสดงออกได้ผลดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางประเมินผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม หลังใช้แบบสอบถามสตอรี่ไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน

เลขที่	คะแนนพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์	คิดเป็นร้อยละ	เกณฑ์การประเมิน
1	63	84.00	ผ่าน
2	68	90.67	ผ่าน
3	63	84.00	ผ่าน
4	62	82.67	ผ่าน
5	62	82.67	ผ่าน
6	61	81.33	ผ่าน
7	60	80.00	ผ่าน
8	57	76.00	ไม่ผ่าน
9	63	84.00	ผ่าน
10	60	80.00	ผ่าน
11	60	80.00	ผ่าน
12	62	82.67	ผ่าน
13	61	81.33	ผ่าน



เลขที่	คะแนนพฤติกรรมความกล้า แสดงออกในการเรียนออนไลน์	คิดเป็น ร้อยละ	เกณฑ์การประเมิน
14	65	86.67	ผ่าน

ตารางที่ 2 ตารางประเมินผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม หลังใช้แบบสอบถามสตอรีไลน์ ในชั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่
บทเรียน (ต่อ)

เลขที่	คะแนนพฤติกรรมความกล้า แสดงออกในการเรียนออนไลน์	คิดเป็นร้อยละ	เกณฑ์การประเมิน
15	65	86.67	ผ่าน
16	61	81.33	ผ่าน
17	56	74.67	ไม่ผ่าน
18	62	82.67	ผ่าน
19	61	81.33	ผ่าน
20	59	78.67	ไม่ผ่าน
21	61	81.33	ผ่าน
22	59	78.67	ไม่ผ่าน
คะแนนเฉลี่ย		61.41	
S.D.		2.57	
จำนวนคนที่ผ่านเกณฑ์		18 คน คิดเป็นร้อยละ 81.81	
จำนวนคนที่ไม่ผ่านเกณฑ์		4 คน คิดเป็นร้อยละ 18.18	

ผลการศึกษาแบบประเมินผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม หลังเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ ในชั้น
เตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน พบว่าคะแนนพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1/2 มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 61.41 โดยมีผู้เรียนที่สามารถทำคะแนนได้ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด
คือ ต้องผ่าน 60 คะแนนจากคะแนนเต็มทั้งหมด 75 คะแนน จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 81.81 และจำนวนคนที่
คะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ 4 คน คิดเป็นร้อยละ 18.18 แสดงให้เห็นว่า การเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์
ในชั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียน
ออนไลน์

แบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ สามารถสะท้อนผลของพฤติกรรมผ่านคำตอบของผู้เรียน จากการ
วิเคราะห์คำตอบจากแบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ พบว่า ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์
พฤติกรรมที่ปรากฏมีดังนี้ 1) การพูดจาทักทายปราศรัย ผู้เรียนกล่าวสวัสดีทักทายครูผู้สอนและเพื่อน ๆ ทุกครั้งเมื่อ
เข้าห้องเรียน 2) ความกล้าการแสดงความคิดเห็นและความรู้สึก ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเอง
อย่างตรงไปตรงมา ดังตัวอย่างคำตอบของผู้เรียนเมื่อถามว่ามีความคิดเห็นอย่างไรกับการศึกษาในรูปแบบออนไลน์
“สนุกดีแต่ไม่ค่อยเข้าใจเท่าไรไปโรงเรียนดีกว่าอีก” “เรียนไม่ค่อยเข้าใจ บางทีก็เจ็บหัวมาก แสบตา” “ก็ดีครับ
ดีมากเลย ช่วยลดปัญหามองไกล ๆ ไม่เห็นได้” “บางวิชาที่สบายนะ แต่บางทีมันก็ยากทำให้เครียด คุณครูต้องหา
กิจกรรมอะไรที่สนุกมาให้ให้นักเรียนเล่นบ่อย ๆ ” เป็นต้น 3) ความกล้าในการพูดเกี่ยวกับตนเอง ผู้เรียนมีความกล้าที่
จะพูดคุยเล่าเรื่องเกี่ยวกับตนเองมากขึ้น ดังตัวอย่างคำตอบของผู้เรียน เมื่อถามว่า ช่วงนี้รู้สึกอย่างไร อะไรทำให้รู้สึก
เช่นนั้น “รู้สึกเศร้า ก็ผมเรียนทั้งวันไม่เห็นเพราะไปทำงาน แล้วกลับมาเห็นตอนที่ผมนอนเล่นเกมแล้วแก็กก็ไม่ถาม



ไม่ไกลมาถึงค่า ต่ำๆ จนทำให้ผมรู้สึกเศร้า” “รู้สึกท้อแท้ ปัญหาเยอะ เพราะเรียนออนไลน์ที่บ้านเยอะ โทรศัพท์ก็ค้าง เครียดกับเรื่องเรียนด้วย และเรื่องอื่น ๆ ด้วย” “อยู่ที่โรงเรียนผมก็เหมือนอากาศ อยู่ที่บ้านถึงจะมีเพื่อนเยอะที่เข้ามาพูดคุยด้วย ถึงผมจะ(หัวเราะ,ยิ้ม) ออกมา ก็รู้สึกเหงาอยู่ดี” “ก็มีความสุขนะ ถึงแม้จะต้องทำการบ้านงานค้างไปด้วย เวลาว่างของผมคือดู "F4 Thailand หัวใจสี่ดวงดาว" 4) การแสดงความยินดีชมเชยผู้อื่น ผู้เรียนมีความกล้าที่จะกล่าวคำแสดงความยินดีกับเพื่อนในรูปแบบ วิธีการของตนเอง ดังตัวอย่างสถานการณ์ในแบบสอบถาม Storyline เมื่อเพื่อนชนะการแข่งขันกิจกรรมการเรียนรู้ แม้ว่าตนเองจะเป็นฝ่ายแพ้ ผู้เรียนก็ร่วมแสดงความยินดีกับเพื่อน เช่น “ยินดีด้วยพวกนายทำได้ดีมาก” “เก่งมาก ขอแบ่งคะแนนหน่อย555” “ดีใจด้วย เก่งมากๆ” “ทำดี” 5) การแสดงความยอมรับคำติชมจากผู้อื่น เมื่อได้รับคำชมเชย ผู้เรียนน้อมรับและกล่าวขอบคุณ นอกจากนี้ยังพบการแสดงการยอมรับในรูปแบบโอ้อวดให้เป็นเรื่องขำขัน เช่น “ก็เราเก่งตั้งแต่เกิด เพราะพ่อสอนเปิดฝาน้ำตั้งแต่เด็ก” 6) ความกล้าในการซักถาม/ขอให้แสดงความกระจ่างชัด ผู้เรียนกล้าที่จะเปิดไมโครโฟนหรือพิมพ์สอบถามในเรื่องที่สงสัยหรือไม่เข้าใจ กล้าทักมาสอบถามแบบส่วนตัวกับครูผู้สอนในเรื่องที่สงสัย 7) การกล่าวรักษาสีติ ผู้เรียนสามารถกล่าววาจาเพื่อรักษาสีติของตนเองได้ กล้าทวงขอให้ผู้สอนลงคะแนนให้เมื่อตนตอบคำถามถูกทุกข้อเมื่อตนเองเข้าเรียนแต่ผู้สอนไม่ลงชื่อการเข้าชั้นเรียนให้ อธิบายชี้แจงเหตุผลเพื่อรักษาสีติ 8) การให้ความช่วยเหลือหรือแนะนำผู้อื่น ผู้เรียนมีความยินดีที่จะช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ ดังตัวอย่างคำตอบเมื่อตัวละครในสตอรี่ไลน์ขอความช่วยเหลือ “ยินดีเสมอเมื่อเธอต้องการความช่วยเหลือ” “ช่วยได้สิ บอกมาได้เลย” หรือเมื่อครูขอให้ช่วยติดตามเพื่อนให้เข้าชั้นเรียน ผู้เรียนจะช่วยกันติดตามเพื่อน ๆ โดยทันที ผู้เรียนสามารถให้แนะนำและให้กำลังใจผู้อื่นได้ ดังตัวอย่างคำตอบที่ช่วยให้คำแนะนำช่วยเหลือตัวละครในสตอรี่ไลน์ “ทุกคนอาจมีข้อเสียบ้าง แต่ถ้าเราคิดและทบทวนเชื่อว่าทุกคนก็สามารถผ่านมันไปได้” “อย่ากลัวการ กล้าแสดงออก ถ้าไม่แสดงออกตอนนี้แล้วจะมีตอนไหนอีกบ้างที่จะทำได้อีก” “สู้ๆนะ กล้าดีกว่าไม่กล้า ถ้าเรามีความกล้ามันจะส่งผลดีกับตัวเรา อย่าไปกลัวว่าใครจะตำราที่ตอบผิด” เป็นต้น 9) การกล่าวคำขอร้องหรือขอความช่วยเหลือ ผู้เรียนกล้ากล่าวคำขอร้อง ขอความช่วยเหลือเช่นเมื่อเพื่อนเปิดไมโครโฟนเสียงดังรบกวนขณะเรียนออนไลน์ ผู้เรียนกล้าที่ขอให้เพื่อนช่วยปิดเสียงไมโครโฟนหรือเมื่อไม่เข้าใจบทเรียน ผู้เรียนกล้าที่จะขอความช่วยเหลือจากเพื่อนให้ช่วยอธิบายสิ่งที่เรียนหรืออธิบายงานที่ครูมอบหมาย ขอให้เพื่อนช่วยติงเข้าร่วมกลุ่มเรียน ขอให้ช่วยส่งลิงก์เข้าเรียนให้ กล้าบอกและขอความช่วยเหลือจากครูเมื่อไม่สามารถเข้าห้องเรียน เกิดความขัดข้องในเรื่องของสัญญาณอินเทอร์เน็ต การเปิดกล้อง การเปิดไมโครโฟนในการเรียนออนไลน์ 10) ความกล้าในการเป็นผู้นำ/ตัวแทนอาสา ผู้เรียนมีความกล้าที่จะเป็นผู้นำอาสา ร่วมกิจกรรมมากขึ้นหลังจากได้ทำแบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ พบว่ามีการเชิญชวนให้เพื่อน ๆ ร่วมกิจกรรมกับตนเอง โดยเริ่มจากการที่ตนเองลงมือทำก่อน และเสนอชื่อเพื่อน สนับสนุนให้เพื่อนร่วมกิจกรรมเหมือนตนเอง 11) พฤติกรรมด้านภาษาท่าทาง ผู้เรียนมีความกล้าในการเปิดเผยภาพลักษณ์ตัวตน กล้าแสดงความเป็นตัวของตัวเอง ทั้งบุคลิกท่าทางและการแสดงออกทางใบหน้าตามความคิดและความรู้สึก ใช้น้ำเสียงอย่างเหมาะสม และมีธรรมชาติในการตอบสนองที่ดี คือมีปฏิภานในการตอบรับการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว จากพฤติกรรมที่แสดงออกแสดงให้เห็นว่า การใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในชั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียนมีส่วนช่วยเสริมสร้างพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่องการใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในชั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม จังหวัดสงขลา สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. ผลวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม หลังเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในชั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน พบว่าระดับพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.76) การที่ผลวิจัยเป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะ จากการศึกษาข้อมูลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม เบื้องต้นผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจในบทเรียนได้ ปฏิบัติงานตามคำสั่งที่ได้รับมอบหมายในชั้นเรียนได้ถูกต้อง แสดงถึงการมีความรู้ความเข้าใจเป็นพื้นฐานขาดเพียงความกล้าที่จะแสดงออก เมื่อถูกกระตุ้นด้วยแบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในชั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่



บทเรียน ซึ่งเป็นการตั้งคำถามโดยมีการผูกเรื่องราว มีตัวละคร เน้นการดำเนินเรื่องด้วยคำตอบของตัวผู้เรียนเอง ช่วยสร้างความสนุกสนาน ชวนติดตามเรื่องราว ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด ในการตอบคำถามเพื่อช่วยเหลือตัวละคร ให้มีความกล้าแสดงออกในสถานการณ์ต่าง ๆ ผู้เรียนได้เปลี่ยนบทบาทของตนเองมาเป็นผู้สอน หรือผู้แนะนำ เปรียบได้ว่าผู้เรียนคือผู้ชมหรือผู้ช่วยที่เห็นเหตุการณ์ รับรู้เรื่องราวปัญหาของตัวละคร และจะต้องคลี่คลายปัญหาดังกล่าว ตามความคิดเห็นและคำแนะนำของตนเอง จากกระบวนการดังกล่าวจึงมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนตกผลึกทางความคิด สามารถเรียนรู้วิธีการที่จะแสดงพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ ระลึกได้ด้วยตนเอง และนำมา ปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับหลักการของสตอรี่ไลน์ ที่เน้นการปฏิบัติและ การเสริมแรงการเรียนรู้แบบ บูรณาการ ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เป็นเรื่องการตัดสินใจ การแก้ปัญหา เป็นการเรียนรู้แบบ Active learning ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยพัฒนาด้านสติปัญญา ทักษะและทัศนคติแก่ผู้เรียน ผู้เรียนได้มีบทบาท กระตือรือร้นใฝ่รู้ (Active) มากกว่าเป็นผู้รับจากครูฝ่ายเดียว (Passive) ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้บอกข้อมูลเป็นผู้วาง แผนการสอน และเป็นผู้แนะแนวทาง โดยผู้เรียนเป็นผู้เติมความรู้หรือประสบการณ์ให้เต็ม เกิดการเรียนรู้อย่างมี คุณค่าและมีความหมาย (Creswell, 1997) โดยผลการวิจัยดังกล่าวมีความสอดคล้องกับ การวิจัยเรื่องการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้พระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ (วัลยา ดวงใจและสิทธิพล อาจอินทร์, 2554) ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 86.66 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 87.93 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และ สอดคล้องกับการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการสอนแบบเดินเรื่องที่มีต่อความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย โรงเรียน ประตูลาย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา (พัชรินทร์ พรหมเมศ, วัฒนา มัคคสมัน และพัชรี ผลโยธิน, 2562, หน้า 25) ผลการวิจัยพบว่าหลังการจัดกิจกรรมการสอนแบบเดินเรื่องเด็กปฐมวัยมีความรับผิดชอบสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัด การเรียนรู้รูปแบบสตอรี่ไลน์ช่วยส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้ให้สูงขึ้น และส่งเสริมพฤติกรรมให้ดีขึ้น ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ จึงมีส่วนช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมความกล้าแสดงออกมากขึ้นด้วยเช่นกัน นอกจากนี้การแสดงผลพฤติกรรม กล้าแสดงออกที่พบจากการวิจัยในครั้งนี้ ยังสอดคล้องกับวิจัยเรื่องการพัฒนาพฤติกรรมความกล้าแสดงออก โดยใช้ วิธีการแสดงบทบาทสมมติ ของนักศึกษาโปรแกรมวิชารัฐประศาสนศาสตร์ ระดับชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/2554 ใน บทเรียน เรื่อง "การกำหนดนโยบายสาธารณะ" (ตรรกพร สุขเกษม, 2555) ผลการวิจัยโดยสรุปมีดังนี้ 1. นักศึกษามี ความเป็นผู้นำในการตัดสินใจ อยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก 44.4% 2. นักศึกษามีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อยู่ในเกณฑ์ที่ดี 55.6% 3. นักศึกษากล้าแสดงออกอย่างชัดเจน อยู่ในเกณฑ์ที่ดีเยี่ยม 77.8% จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีผลการพัฒนาพฤติกรรมความกล้าแสดงออกอยู่ในระดับที่ดีอย่างต่อเนื่อง กล่าวได้ว่าข้อสังเกตร่วมของผล วิจัยดังกล่าวปรากฏพฤติกรรมความกล้าแสดงออกคือ ผู้เรียนมีความเป็นผู้นำในการตัดสินใจ อาสาเป็นผู้นำหรือตัวแทนใน การร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ กล้าแสดงออกอย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้นเช่นเดียวกับผลการวิจัย ในครั้งนี้

2. ผลวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสงขลาวิทยาคม หลังเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน พบว่าคะแนนพฤติกรรมความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 มีค่าคะแนน เฉลี่ยเท่ากับ 61.41 โดยมีผู้เรียนที่สามารถทำคะแนนได้ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ ต้องผ่าน 60 คะแนนจาก คะแนนเต็มทั้งหมด 75 คะแนน จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 81.81 การที่ผลวิจัยเป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะผู้เรียน ถูกกระตุ้นด้วยคำถามจากแบบสอบถามรูปแบบสตอรี่ไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน ทำให้หลายคนเริ่ม มีพฤติกรรมความกล้าแสดงออกมากขึ้น ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ เกิดความกล้าแสดงออกตาม ๆ กัน สอดคล้องกับทฤษฎี Social learning theory (Bandura, 1997) ที่เน้นความสำคัญของการสังเกตและเอาอย่าง ทรศณะ และอารมณ์ความรู้สึก โดยมนุษย์เกิดการเรียนรู้จากการเลียนแบบตัวแบบที่จะมาจากบุคคลที่มีความ คล้ายคลึงกับตนเอง ได้แก่อายุ และสถานภาพทางสังคม ในที่นี้คือเกิดพฤติกรรมกล้าแสดงออกตามแบบเพื่อน ๆ เป็นแรงกระตุ้นผลักดัน และส่งเสริมกันและกัน ทำให้มีพฤติกรรมกล้าแสดงออกมากขึ้น และสอดคล้องกับการวิจัย เรื่องพฤติกรรมความกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (กฤตภัค ใจกล้า, 2561) ผลการวิจัยพบว่านักเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร มีพฤติกรรมความกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมอยู่ใน



ระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.39$) นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ที่มีระดับชั้นต่างกัน มีพฤติกรรมมารกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ผลการศึกษาของ (Anastácio, 2016) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมมารกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมของวัยรุ่นจากสถาบันการศึกษา 8 แห่ง ในภาคเหนือประเทศโปรตุเกส โดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 101 คน ที่มีอายุระหว่าง 11-21 ปี เป็นเพศชายจำนวน 46 คน และเพศหญิงจำนวน 55 คน จากผลการศึกษาพบว่าวัยรุ่นมีระดับชั้นการศึกษาต่างกันมีพฤติกรรมมารกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมไม่แตกต่างกัน และสอดคล้องกับการศึกษาของ (Koparan et al., 2009) ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมมารกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมของนักเรียนสถาบันการศึกษา 6 แห่ง ที่อยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเป็นเพศชายจำนวน 252 คน และเพศหญิงจำนวน 366 คน จากผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่อยู่ระดับชั้นต่างกันมีพฤติกรรมมารกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมไม่แตกต่างกัน แสดงว่าเมื่อผู้เรียนถูกกระตุ้นด้วยคำถามจากแบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ ในขั้นเตรียมความพร้อมเข้าสู่บทเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเริ่มมีพฤติกรรมความกล้าแสดงออกมากขึ้นตาม ๆ กัน หรือกล่าวได้ว่ามีพฤติกรรมมารกล้าแสดงออกตามแบบเพื่อน ๆ เป็นส่วนจำนวนคนที่คะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 18.18 สาเหตุอาจเกิดจากเป็นผู้ที่เผชิญกับปัญหา หรือสถานการณ์ที่จำเป็นต้องแสดงพฤติกรรมมารกล้าแสดงออกได้น้อยครั้งในชีวิตประจำวัน ไม่ได้รับการฝึกฝนหรือรับแรงขับอย่างต่อเนื่อง แม้จะมีการกระตุ้นโดยใช้แบบสอบถามสตอรีไลน์ ก็ไม่สามารถนำมาประยุกต์เพื่อปรับใช้ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเองได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

การนำแบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ไปใช้ ควรปรับคำถามและเนื้อหาเรื่องราวสถานการณ์ให้สอดคล้องกับบริบทของสังคม สถานภาพ วัฒนธรรม คุณวุฒิและประสบการณ์ของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำแบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์ไปทดลองใช้ในการส่งเสริมหรือพัฒนาพฤติกรรม ความรู้ หรือทักษะอื่น ๆ
2. ควรมีการเปรียบเทียบพฤติกรรมความกล้าแสดงออก ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบสอบถามรูปแบบสตอรีไลน์

เอกสารอ้างอิง

- กฤตภัค ใจกล้า. (2561). พฤติกรรมมารกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (รายงานผลการวิจัย). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จันทร์ชลี มาพุทธ. (2553). การเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Storyline Approach. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา.
- จิตราภรณ์ ชีรนรวิช. (2556). พฤติกรรมมารกล้าแสดงออกในชั้นเรียนอย่างเหมาะสมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (รายงานผลการวิจัย). นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ตรรกพร สุขเกษม. (2555). การพัฒนาพฤติกรรมมารกล้าแสดงออก โดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติของนักศึกษา โปรแกรมวิชารัฐประศาสนศาสตร์ ระดับชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/2554 ในบทเรียนเรื่อง "การกำหนดนโยบายสาธารณะ" (รายงานผลการวิจัย). กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- พัชรินทร์ พรหมเมศ, วัฒนา มัคคสมัน และพัชรี ผลโยธิน. (2562, กรกฎาคม-ธันวาคม). ผลการจัดกิจกรรมการสอนแบบเดินเรื่องที่มีต่อความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัยโรงเรียนประตูลี้ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์, 41, 15-25.
- วัลยา ดวงใจและสิทธิพล อาจอินทร์. (2554, เมษายน-มิถุนายน).การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ พระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์. วารสารศึกษาศาสตร์, 5, 93-99.
- วิชาการและมาตรฐานการศึกษา, สำนักงาน. (2553). แนวทางการพัฒนาทักษะชีวิตบูรณาการการเรียนการสอน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.



สุวิมล มธุรส. (2564, พฤษภาคม – มิถุนายน). การจัดการศึกษาในระบบออนไลน์ในยุค NEW NORMAL COVID19.
วารสารรัชต์ภาคย์ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 15(40), 33-42.

Anastácio, Z. (2016). **Self-Esteem, Assertiveness and Resilience in Adolescents**
institutionalized. Institute of Education, University of Minho.

Bandura, A. (1997). **Social Learning Theory.** New Jersey : Englewood Cliffs.

Creswell , Jeff . (1997). **Creating Worlds, Constructing Meaning .The Scottish Story line**
Method. Portsmouth : Heinemann.

Koparan, S., et al. (2009). **An investigation of social self-efficacy expectations and**
assertiveness in multi-program high school students. Turkey : Bursa Uludağ University.





การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้สื่อ Media Tiktok และเกม
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
Improving Chinese Vocabulary Memorization Skills using Media Tiktok and
Games for Students in Mathayom 2

สุภาพร แซ่ลี¹ นันทิวัน อินทกรวด² และสมบูรณ์ แซ่ย่าง³
Supaporn Saelee¹, Nantiwan Inhatkruad² and Somboon Saeyang³

¹ นักศึกษาโปรแกรมวิชาภาษาจีน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

² อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาภาษาจีน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

³ ครูประจำวิชาภาษาจีน โรงเรียนผดุงปัญญา

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนในการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อ Media Tiktok และเกม 2) เพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังใช้สื่อ Media Tiktok และเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 80 กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนผดุงปัญญา เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ 1) แบบทดสอบ 2) Media Tiktok และ 3) เกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าความตรง ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ค่าเฉลี่ยและการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยในชั้นเรียนพบว่า หลังจากที่ใช้ Media Tiktok และเกม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และหลังใช้สื่อ Media Tiktok และเกม ผู้เรียนมีทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนที่ดีขึ้น ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการนำสื่อ Media Tiktok ที่มีความน่าสนใจ สนุกสนาน และมีเนื้อหาเข้าใจง่าย ทำให้ผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์มาใช้ได้จริง นอกจากนั้นยังสามารถให้ผู้เรียนได้ฝึกการออกเสียงตาม การลิปซิงค์เพลง การแปลคำศัพท์และประโยค และสามารถเล่นเกม Quizizz ในการทดสอบการจำคำศัพท์ของผู้เรียนได้

คำสำคัญ : ทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน/สื่อ Media Tiktok และเกม

Abstract

The objectives of this research were 1) to study the development of Chinese vocabulary skills of Mathayom 2 students using Media Tiktok and games 2) to study the development of Chinese vocabulary skills of Mathayom 2 students after using Media Tiktok and games with 80% criteria After learning to memorize Chinese vocabulary of Mathayom 2 students using Media Tiktok and games, the study sample consisted of Mathayom 2 students at Padung Panya School. The tools used were 1) Quiz 2) Media Tiktok and 3) Game Statistics used to analyze the data, straightness, difficulty and difficulty. classification power Mean and T value test.

The results of classroom research found that After using Media Tiktok and games, learning achievement after school was higher than before. And after using Media Tiktok and games, the learners had better Chinese vocabulary memory skills, passing the criteria of 80% with a statistical significance at the .05 level. The results showed that this was in accordance with the hypothesis. Due to the introduction of Media Tiktok that is interesting, fun and easy to understand. enabling learners to actually use the vocabulary. It can also allow learners to practice pronunciation accordingly. lip syncing music Translation of words and sentences and can use Quizizz game To test learners' vocabulary memorization.



Keywords : Chinese Vocabulary Memorization Skills/Media Tiktok and Games

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันภาษาต่างประเทศนับว่ามีความสำคัญต่อการสื่อสารเป็นอย่างมาก ทำให้ผู้คนทั่วโลก ได้ติดต่อสื่อสาร เกิดการเรียนรู้แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม มีทั้งภาษาตะวันตกและตะวันออก ซึ่งเห็นได้ว่า ภาษาตะวันออกมีความนิยมในต่างประเทศมากขึ้น โดยเฉพาะภาษาจีน (อติภา พิสนเทศ, 2555) ภาษาจีนยังเป็นอีกภาษาที่คนทั่วโลกใช้กันมากรองลงมาจากภาษาอังกฤษ การเรียนภาษาต่างประเทศให้ประสบความสำเร็จขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ องค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งคือการรู้จักคำศัพท์ซึ่งทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูดและพูดสื่อสารกับผู้อื่นได้ เมื่อผู้เรียนมีคลังคำศัพท์ในภาษามากย่อมนำมาใช้ในการสื่อสารได้มากดังที่ (วรรณพร ศิลาวา, 2538, หน้า 15) กล่าวไว้ว่า “คำศัพท์เป็นพื้นฐานของภาษาซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้คำศัพท์เป็นอันดับแรกเพราะเป็นองค์ประกอบในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน” แต่ถ้าผู้เรียนไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์การเรียนภาษาทั้งการพูด ฟัง อ่าน และการเขียนย่อมไม่ประสบความสำเร็จ และ 胡明扬 (Hu Mingyang, 1997) ได้กล่าวไว้ว่า “หากไม่มีไวยากรณ์เราก็ยังสามารถสื่อสารได้ แต่หากขาดคำศัพท์เราไม่สามารถที่จะสื่อสารได้ ดังนั้นเราจะเห็นได้ว่าคำศัพท์มีความสำคัญต่อการเรียนภาษาต่างประเทศเป็นอย่างมาก

จากที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลและลงปฏิบัติการสังเกตการสอนจากการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูครั้งที่ 1 ณ โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติพระศรีนครินทร์ กาฬงเพชร ปฏิบัติการสังเกตการสอนจากการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูครั้งที่ 2 ณ โรงเรียนนาบ่อคำวิทยาคม และปัจจุบันครั้งที่ 3 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ณ โรงเรียนผดุงปัญญา ปัญหาที่พบเจอจากการสอนนักเรียนมี 3 ประเด็นหลัก ๆ คือ 1. ผู้เรียนจำคำศัพท์ที่เรียนในบทเรียนไม่ได้ และรู้คำศัพท์น้อย 2. ผู้เรียนไม่มีความหมายของคำศัพท์ ทำให้แปลประโยคในบทเรียนไม่ได้ 3. ผู้เรียนไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนไปใช้ได้จริง ซึ่งปัญหาเหล่านี้สอดคล้องกับสารนิพนธ์ของ (เหงียน ถิ หลุย อี้, 2556) ที่ทำการวิจัยเรื่องการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และมนุษยศาสตร์นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม ได้พบอุปสรรคในการเรียนภาษาของนักศึกษา คือ นักศึกษาจำนวนมากมีความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ ความรู้ด้านคำศัพท์หมายถึงความเข้าใจด้านความหมายของคำศัพท์การสะกดคำและความสามารถในการใช้คำในประโยคเมื่อนักศึกษาไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่ฟังและอ่านไม่รู้เรื่อง จบใจความไม่ได้ ใช้คำศัพท์ผิดความหมายทำให้การสื่อสารไม่ประสบความสำเร็จ

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้นำสื่อ Media Tiktok และเกม มาพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนของผู้เรียน สื่อ Media Tiktok คือแอปพลิเคชันที่เป็นบริการเครือข่ายสังคมสัญชาติจีน Tiktok เป็นบริการประเภทไมโครบล็อกกิง (micro-blogging) ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหาวิดีโอสั้น ๆ ความยาวไม่เกิน 15 วินาที เช่น การแสดงทักษะหรือท่าเต้น การแสดงมุขตลก การร้องตามด้วยริมฝีปาก (ลิปซิงก์) เป็นต้น และTiktok ยังมีกิจกรรมดีๆ ที่ส่งเสริมการศึกษา เช่น Tiktok Uni เป็นคอนเทนต์การศึกษาทุกอย่างทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ที่สร้างเป็นข้อมูลที่ถูกต้องมีความ “สนุก” และ “เข้าใจง่าย” และเกม เป็นสื่อการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดทักษะกระบวนการเรียนรู้และสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เรียน การนำสื่อ Media Tiktok และเกมไปใช้ในการเรียนการสอนนั้นสามารถนำไปใช้ในขั้นตอนของการนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อให้นักเรียนมีความสนุกสนานและกระตือรือร้นที่จะเรียนในเรื่องนั้นๆ หรืออาจจะนำไปใช้ในระหว่างกิจกรรมการเรียนการสอนหรือแทรกในการเรียนการสอนบางขั้นตอนทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกรอบการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน ซึ่งการนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนนั้นจะส่งผลต่อการพัฒนานักเรียนทั้งร่างกาย สติปัญญา สังคมและอารมณ์ แต่อย่างไรก็ตามสิ่งที่ครูผู้สอนควรคำนึงก็คือการใช้เกณฑ์ต่าง ๆ นั้น ต้องมีส่วนทำให้นักเรียนได้พัฒนาตามจุดประสงค์ของเรื่องที่เรียนหรือเป็นไปตามจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2551, หน้า 128)

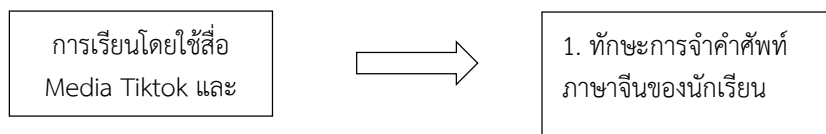
ด้วยหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของการจำคำศัพท์ภาษาจีน จึงรวบรวมปัญหาต่าง ๆ ของการจำคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อหาเทคนิค แนวทางและวิธีการแก้ไขปัญหาต่างๆ ให้ผู้เรียนได้มีทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนที่แม่นยำขึ้น และสามารถนำคำศัพท์มาพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนให้ดีขึ้นได้ โดยใช้สื่อ Media Tiktok ประกอบกับการใช้เกมเข้ามาช่วยพัฒนาทักษะการจำให้กับผู้เรียน และสร้างบรรยากาศการเรียนที่สนุกสนานให้กับผู้เรียน



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังเรียนในการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อ Media Tiktok และเกม
2. เพื่อศึกษาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังใช้สื่อ Media Tiktok และเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 80

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนผดุงปัญญา และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้สื่อ Media Tiktok และเกมประกอบการสอน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนผดุงปัญญา ตำบลไม้งาม อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก จำนวน 242 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนผดุงปัญญา จำนวน 41 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง จากผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการจำคำศัพท์ภาษาจีนต่ำ

2. เนื้อหา ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหาวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาจีน เรื่อง 今天是我的生日, 曼谷今天多少度, 我迷路了, 我有一件黄色的外套, 我想做一名画家

3. ตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ Media Tiktok และเกม

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติจริง จำนวนทั้งหมด 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง 今天是我的生日
- 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง 曼谷今天多少度
- 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง 我迷路了
- 4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง 我有一件黄色的外套
- 5) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง 我想做一名画家

โดยผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดและขั้นตอนในการจัดทำ ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการ



ปฏิบัติจริง

- 1.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้
- 1.3 ศึกษาหลักสูตรการสอนภาษาจีนเพิ่มเติม และกำหนดเนื้อหาที่ดำเนินการสอน
- 1.4 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้
- 1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม นำกลับมา

ปรับปรุงแก้ไข

- 1.6 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้สมบูรณ์และพร้อมที่จะนำไปใช้จริงต่อไป
2. แบบทดสอบ ซึ่งเป็นแบบทดสอบอิงเกณฑ์ รูปแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 5 เรื่อง เรื่องละ 10 ข้อ รวมเป็น 50 ข้อ ซึ่งแบบทดสอบจะนำไปสร้างไว้ใน Quizizz โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพดังนี้
 - 2.1 ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เครื่องมือการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการจำภาษาจีนจากวิจัยและวารสารต่างๆ
 - 2.2 ผู้วิจัยกำหนดรูปแบบของแบบทดสอบให้สอดคล้องกับเนื้อหา หลักสูตร และโครงสร้างที่จะนำไปสร้างแบบทดสอบ
 - 2.3 ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นผู้ที่ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรง โดยใช้วิธีการหาค่า IOC พบว่ามีค่าIOC= 1.00
 - 2.4 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
 - 2.5 นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 41 คน แล้วนำมาวิเคราะห์ ดังนี้
 - ค่าความเชื่อมั่น โดยวิธีการของ (KR-20) พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.99
 - ค่าความยากง่าย พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.46-0.80
 - ค่าอำนาจจำแนก พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.24-0.52

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

1. ขั้นเตรียมการ

- 1) ศึกษาข้อมูลการออกแบบรูปแบบเกมในแอปพลิเคชัน Quizizz ให้มีความสอดคล้องตามตัวชี้วัดและหลักสูตรและเกิดประโยชน์กับนักเรียนมากที่สุด
- 2) ศึกษาแบบทดสอบเรื่อง 今天是我的生日，曼谷今天多少度，我迷路了，我有一件黄色的外套，我想做一名画家 ให้มีความสอดคล้องจุดประสงค์ และตัวชี้วัดและเกิดประโยชน์กับนักเรียนมากที่สุด จากนั้นนำแบบทดสอบไปสร้างไว้ใน Quizizz โดยเป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก ทั้งหมด 5 เรื่อง เรื่องละ 10 ข้อ

3) ลงมือสร้างเกมจากแบบทดสอบเรื่อง 今天是我的生日，曼谷今天多少

度，我迷路了，我有一件黄色的外套，我想做一名画家 และนำคลิปTiktok ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับคำศัพท์ในบทเรียนมาให้ให้นักเรียนได้ดูเพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียน

4) วางแผนเวลาในการจัดการเรียนการสอนและการทดลอง โดยทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2

ปการศึกษา 2564

2. ขั้นทดลอง

- 1) นำแบบทดสอบก่อนเรียนของแต่ละบทและแต่ละเรื่องไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยให้นักเรียนเข้าทำแบบทดสอบใน Quizizz
- 2) ทำการสอนคำศัพท์และเนื้อหาตามบทเรียนที่ได้จัดทำแผนการสอนไว้ทั้ง 5 แผน โดยใช้สื่อ Media TikTokและเกม ในการช่วยสอนให้นักเรียนออกเสียง พูดตาม และทำความเข้าใจด้วยตนเอง เช่น ครูสอนคำศัพท์



เรื่องสภาพอากาศ ครูจะนำคลิปจากTiktok ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องสภาพอากาศมาสอนผู้เรียน หรือเรื่องวันเกิด ครูจะให้ให้นักเรียนลิปซิงค์เพลงวันเกิด

3) นำแบบทดสอบหลังเรียนให้ผู้เรียนทำ โดยใช้เกมที่ออกแบบใน Quizizz มาทดสอบกลุ่มตัวอย่าง

4) เมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบเสร็จเรียบร้อยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทั้ง 2 ฉบับ มาหา

ค่าเฉลี่ยและเปรียบเทียบผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

4.1 นำผลการทำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนนเพื่อเปรียบเทียบคะแนนของ

แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน

4.2 นำผลการทำแบบทดสอบหลังเรียนมาตรวจให้คะแนนและเปรียบเทียบคะแนนหลัง

เรียนกับการใช้สื่อ Media TikTok และสื่อเกมกับกับเกณฑ์ร้อยละ 80

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experiment Research) ซึ่งผู้วิจัยทำการทดลองตามแบบแผนการทดลองชนิด Randomized Control Group Pretes – Posttest Design (ลวัน สายยศและอังคณา สายยศ, 2538, หน้า 249)

แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม สอบก่อน ทดลอง สอบหลัง

E T1 X T2

สัญลักษณ์ที่ใช้แบบแผนการทดลอง

E แทน กลุ่มทดลอง

X แทน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป

T 1 แทน การสอบก่อนการจัดกระทำทดลอง (Pre-test)

T 2 แทน การสอบหลังการจัดกระทำทดลอง (Post-test)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติดังต่อไปนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนในการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อ Media Tiktok และเกม โดยใช้สถิติ t-test แบบ dependent

2. เพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อ Media Tiktok และเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยใช้สถิติ ค่า t-test แบบ one sample

สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังจากใช้สื่อ Media Tiktok และเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตอนที่ 2 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน และหลังจากใช้สื่อ Media Tiktok และเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80

ตอนที่ 1 วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังจากใช้สื่อ Media Tiktok และเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้สื่อ Media Tiktok และเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คะแนน	n	ค่าเฉลี่ย คะแนนเต็ม 50	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ค่าความต่าง เฉลี่ย	t	p
ก่อนเรียน	41	26.76	3.52	18.02	23.45*	.00
หลังเรียน	41	44.78	3.24			

* นัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 44.78 คะแนน สูงกว่าคะแนนก่อนเรียนซึ่งมีค่าเท่ากับ 26.76 อยู่ 18.02 คะแนน จากการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนกับก่อนเรียนด้วยสถิติค่า T ได้ค่า T เท่ากับ 23.45 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนสูงกว่าหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนหลังจากใช้สื่อ Media Tiktok และเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์หาผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนหลังจากใช้สื่อ Media Tiktok และเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80

คะแนน	n	ค่าเฉลี่ย คะแนนเต็ม 50 ผ่านเกณฑ์ 40	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	t	p
หลังเรียน	41	44.78	3.24	9.45	0.00

* นัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตารางที่ 2 พบว่า วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังจากใช้สื่อ Media Tiktok และเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เท่ากับ 44.78 คะแนน มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.24 เมื่อนำคะแนนหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้สื่อ Media Tiktok และเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนในการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อ Media Tiktok และเกม

2. เพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อ Media Tiktok และเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 80

จากวัตถุประสงค์การวิจัยพบว่า

หลังจากที่ใช้ Media Tiktok และเกม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และหลังใช้สื่อ Media Tiktok และเกม ผู้เรียนมีทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนที่ดีขึ้น ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการนำสื่อ Media Tiktok ที่มีความน่าสนใจ สนุกสนาน และมีเนื้อหาเข้าใจง่าย ทำให้ผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์มาใช้ได้จริง นอกจากนั้นยังสามารถให้ผู้เรียนได้ฝึกการออกเสียงตาม การลิปซิงค์เพลง การแปลคำศัพท์และประโยค และสามารถเล่นเกม Quizizz ในการทดสอบการจำคำศัพท์ของผู้เรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของสิรินทร เพ็ชรพิทักษ์ (2556) ผลการวิจัยเรื่องผลการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยร่วมกับเทคนิคช่วยจำ วิชา ภาษาจีนพื้นฐาน 1 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำ ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่มีและไม่มีเทคนิคช่วยจำมีผลสัมฤทธิ์ทางการ



เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่มีและไม่มีเทคนิคช่วยจำ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) คะแนนผลสัมฤทธิ์ด้านความคงทนในการจำหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่มีและไม่มีเทคนิคช่วยจำ พบว่าคะแนนความคงทนในการจำแตกต่างจากคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียน เฉลี่ยลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 4) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่มีและไม่มีเทคนิคช่วยจำ อยู่ในระดับมาก ($X = 4.00$, $S.D. = 0.56$) และ ($X = 4.41$, $S.D. = 0.60$) อีกทั้งยังสอดคล้องกับวิจัยของคุนิตา เดชะโชติและจาง ชู่คุน (2561) ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความจำภายหลังการใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการใช้เกมการศึกษา โดยมีผลคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผู้ที่จะนำผลวิจัยนี้ไปใช้เพื่อศึกษาต่อควรนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มที่มีความรู้ด้านภาษาจีนเบื้องต้น เพื่อที่จะสามารถพัฒนาทักษะการจำของผู้เรียนได้เร็วขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้ที่จะนำผลวิจัยนี้ไปต่อยอดควรใช้เกมที่หลากหลายในการทดสอบเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการจำภาษาจีนมากขึ้น
2. ผู้ที่จะนำวิจัยนี้ไปใช้เพื่อต่อยอดควรเลือกคลิปวิดีโอที่มีทั้งคำแปลและไม่มีคำแปล เพื่อที่จะสามารถเสริมทักษะการแปล การจำคำศัพท์ของผู้เรียนได้
3. ผู้ที่จะนำวิจัยนี้ไปใช้เพื่อต่อยอดควรเลือกคลิปจาก Tiktok ที่สั้น ความยาวประมาณ 15-30 วินาที เข้าใจง่าย สนุกสนาน เพื่อที่จะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้

เอกสารอ้างอิง

- คุนิตา เดชะโชติ และจาง ชู่คุน. (2561). การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม. รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ระดับชาติครั้งที่ 1 (น. 673-682). สงขลา : มหาวิทยาลัยสงขลา.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วรรณพร ศิลาวา. (2538). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- สิรินทร์ เพียรพิทักษ์. (2556). ผลการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยร่วมกับเทคนิคช่วยจำ วิชาภาษาจีนพื้นฐาน 1 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. การค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2551). เทคนิคการใช้เกมประกอบการสอน (มหาวิทยาลัยสงขลา). [Online]. Available: http://oservice.skru.ac.th/ebookft/694/chapter_3.pdf [2564, สิงหาคม 23].
- เหี้ยน ถิ หลือ อี. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม. สารนิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ.
- อติภา พิสมท์. (2556). “ความสำคัญของภาษาจีนในประเทศไทย.” ศูนย์ข่าวการศึกษาไทย. ม.ป.ท.
- Hu Mingyang. (1997). Some Problems in Vocabulary Teaching in Teaching Chinese as a Foreign Language, Language and Literature Word Applications, Issue 1. [Online]. Available: <https://repository.rmutr.ac.th/bitstream/handle/123456789/1164/fulltext.pdf>



sequence=1&isAllowed=y [2021, August 8].





ส้วมในสถานศึกษา The Restroom in school

กมลวรรณ พลแก้ว¹ และชูวิทย์ กมุทภิไชย²
Kamolwan Polkaew¹ and Choowit Kamuthaphichai²

¹นักศึกษาโปรแกรมสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

ส้วมในสถานศึกษากับการพัฒนาสุขภาวะการเรียนรู้ของเด็ก ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อสำรวจความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับส้วมในสถานศึกษา (2) เพื่อสำรวจทัศนคติของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อส้วมในสถานศึกษา ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้ตอบแบบสอบถาม เรื่อง ส้วมในสถานศึกษากับการพัฒนาสุขภาวะการเรียนรู้ของเด็ก ประชากรที่ใช้ครั้งนี้ คือ ผู้ตอบแบบสอบถามเรื่องส้วมในสถานศึกษากับการพัฒนาสุขภาวะการเรียนรู้ของเด็กในจังหวัดกำแพงเพชร จังหวัดตาก จังหวัดพิจิตร และจังหวัดสุโขทัย จำนวน 509 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม เรื่อง ส้วมในสถานศึกษากับการพัฒนาสุขภาวะการเรียนรู้ของเด็ก ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามขาดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับมาตรฐาน Healthy Accessibility Safety (HAS) ที่เป็นมาตรฐานของส้วมสาธารณะ อีกทั้งผู้ตอบแบบสอบถามยังมีความคิดเห็นว่าเรื่องของส้วมในสถานศึกษาเป็นเรื่องของนักเรียน และครูที่จะต้องตระหนักถึงการใช้ส้วม โดยสภาพของส้วมในสถานศึกษาอยู่ในระดับพอใช้ตามมาตรฐาน Healthy Accessibility Safety (HAS) จึงแสดงว่าส้วมในสถานศึกษายังขาดการให้ความสนใจเท่าที่ควร ซึ่งยังคงมีปัญหาทั้งเรื่องกลิ่น และขาดคุณภาพของส้วมมาตรฐาน Healthy Accessibility Safety (HAS)

คำสำคัญ: ส้วมในสถานศึกษา/ สุขภาวะการเรียนรู้ของเด็ก/ มาตรฐาน Healthy Accessibility Safety (HAS)

Abstract

Research The Restroom in school and the effect to the development of child's well-being and learning In this research, The objectives (1) to survey knowledge and understanding about latrines in educational institutions; (2) to survey respondents' attitudes towards latrines in educational institutions; (3) to develop and solve latrine problems in educational institutions that affect health development. children's learning conditions. The population used in this time was survey respondents about toilets in educational institutions and the development of children's learning health in Kamphaeng Phet Province, Tak Province, Phichit Province and Sukhothai Province of 509 people respondents on the questionnaire on latrines in educational institutions and the development of children's learning health, obtained by simple random sampling. The research instruments were opinion questionnaires about toilets in schools and the development of children's learning health. The results of the study found that The respondents lacked knowledge and understanding about the Healthy Accessibility Safety (HAS) standard, which is a standard for public restrooms. In addition, the respondents also had the opinion that the issue of toilets in schools was a matter of students. and teachers to be aware of the use of toilets. The condition of the toilets in the educational institutions is at an average level according to the Healthy Accessibility Safety (HAS) standard, thus indicating that the toilets in the educational institutions are still lacking as much attention as they should be. which still has problems with smell and lack of quality oranges under Healthy Accessibility Safety (HAS) standards.

Keywords: Toilets in educational institutions/ children's learning health/



HAS : Healthy Accessibility Safety standards

ความเป็นมาและความสำคัญ

สุขภาวะการเรียนรู้ของเด็ก เป็นเรื่องที่สำคัญต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างมาก ซึ่งการที่เด็กจะเจริญเติบโตได้นั้นจำเป็นต้องจัดสภาพแวดล้อมรอบตัวที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของเด็ก สุขภาพและความปลอดภัยเป็นอีกหนึ่งศาสตร์ที่ช่วยให้เด็กได้พัฒนาการเรียนรู้ และสร้างลักษณะนิสัยที่จะช่วยส่งเสริมสุขภาพแห่งตน เริ่มตั้งแต่เด็กเข้ามาในโรงเรียน ห้องน้ำในสถานศึกษาจึงเป็นสถานที่สำคัญอีกแห่งหนึ่ง ที่ถูกมองข้ามและขาดการเอาใจใส่ ห้องส้วมในเขตสถานศึกษาอยู่ในความรับผิดชอบของผู้บริหารของสถานศึกษานั้น การจัดการให้ห้องส้วมในสถานศึกษาสามารถให้บริการที่ดีได้ขึ้นอยู่กับผู้บริหาร และเป็นคุณภาพของสถานศึกษาที่มีความสัมพันธ์อย่างมากกับคุณภาพด้านอื่น ๆ ของสถานศึกษา เช่น ด้านวิชาการ ด้านการกีฬา ด้านสุขอนามัย เป็นต้น ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า “โรงเรียนดี มีห้องน้ำสะอาด” ตามกฎกระทรวง ฉบับที่ 63 (พ.ศ. 2551) ตามความในพระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. 2522 ได้กำหนดให้อาคารสถานศึกษามีห้องส้วม 1 ที่ และที่ถ่ายปัสสาวะ 1 ที่ต่อนักเรียน นักศึกษาชาย 50 คน สำหรับจำนวนนักเรียน นักศึกษาชายไม่เกิน 500 คน ส่วนที่เกิน 500 คนให้เพิ่มอย่างละ 1 ที่ต่อจำนวนหน่วย 100 คน ส่วนนักเรียนนักศึกษาหญิงให้มีห้องส้วม 2 ที่ต่อนักเรียน นักศึกษาหญิง 50 คน สำหรับจำนวนนักเรียนนักศึกษาหญิงไม่เกิน 500 คน ส่วนที่เกิน 500 คน ให้เพิ่มห้องส้วม 2 ที่ ต่อ 100 คน และให้มีอ่างล้างมือด้วย 1 ที่ ไม่บังคับจำนวนว่ามีสัดส่วนเท่าใดเช่นเดียวกับห้องอาบน้ำไม่บังคับว่าต้องมี แต่ยังพบว่าโรงเรียนในต่างจังหวัดจำนวนมากนักเรียนใช้ห้องน้ำของโรงเรียนไม่ได้ บางแห่งไม่มีห้องน้ำ และบางแห่งมีห้องน้ำแต่ไม่อยู่ในสภาพที่ใช้บริการได้ (พระราชบัญญัติควบคุมอาคาร, 2522)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) รับผิดชอบการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้แก่ประชากรวัยเรียนช่วงอายุระหว่าง 4-18 ปี ซึ่งประชากรวัยเรียนดังกล่าวต้องมาใช้ชีวิตอยู่ในสถานศึกษาวันละไม่น้อยกว่า 8 ชั่วโมง โครงสร้างพื้นฐาน ระบบสาธารณูปโภค สิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ภายในสถานศึกษาจึงต้องมีความพร้อม ความปลอดภัยและความเพียงพอต่อการใช้สอยทั้งสิ้น แต่ในปัจจุบันสภาพของส้วมซึ่งประกอบด้วยโครงสร้างอาคาร สุขภัณฑ์ อุปกรณ์ใช้สอยที่จำเป็นมีสภาพชำรุดทรุดโทรมไม่เป็นไปตามมาตรฐานของกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข จึงส่งผลให้ส้วมสถานศึกษาไม่มีความสกปรก มีกลิ่นเหม็น และเหมาะสมในการใช้บริการ และปัญหาการอักเสบและติดเชื้อทางเดินปัสสาวะที่เกิดจากการกลั้นปัสสาวะ ผลการสำรวจของกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุขที่ได้ทำการสำรวจการอักเสบและติดเชื้อทางเดินปัสสาวะและพฤติกรรมกลั้นปัสสาวะในเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาในกรุงเทพมหานครในปี 2550 โดยทำการสำรวจเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวน 2 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 600 ราย พบว่า มีอาการผิดปกติของทางเดินปัสสาวะทั้งหมด 32 ราย ร้อยละ 5.3 และร้อยละ 18.8 ของเด็กจำนวนนี้มีประวัติชอบกลั้นปัสสาวะประจำเพราะไม่ยอมเข้าห้องส้วมที่สถานศึกษา ซึ่งเด็กกลุ่มนี้มีความเสี่ยงต่อการเกิดอาการผิดปกติของทางเดินปัสสาวะ คิดเป็น 1.6 เท่าของเด็กที่ไม่มีประวัติกลั้นปัสสาวะเป็นประจำ ปัญหาดังกล่าวส่งผลต่อการไม่กล้าใช้ส้วมสถานศึกษา เกิดพฤติกรรมกลั้นปัสสาวะของนักเรียน มีความเสี่ยงต่อการเกิดอาการผิดปกติของระบบทางเดินปัสสาวะ รวมทั้งส่งผลต่อสภาพจิตใจของนักเรียนด้วย ซึ่งผลเสียที่ตามมาจากการกลั้นปัสสาวะ (1) โรคกระเพาะปัสสาวะอักเสบ การอั้นปัสสาวะนาน ๆ ทำให้แบคทีเรียเข้าไปทางท่อปัสสาวะทำให้เกิดกระเพาะปัสสาวะอักเสบได้ ซึ่งโรคนี้จะมีอาการฉี่กระปริบกระปรอยเหมือนฉี่ไม่สุด ปวดขับ รู้สึกแสบร้อนเวลาปัสสาวะ มีกลิ่นเหม็น บางรายมีเลือดปน (2) กรวยไตอักเสบ คือ โรคที่เกิดจากการติดเชื้อในระบบทางเดินปัสสาวะ อาการจะมีไข้สูง หนาวสั่น ปวดสีข้างหรือเอว ปัสสาวะลำบาก แสบขัด และปัสสาวะมีสีขุ่น บางคนมีอาการเบื่ออาหาร (3) กลิ่นตัวแรง เมื่ออั้นปัสสาวะนาน ๆ ของเสียในร่างกายก็จะดูดซึมย้อนกลับไปในเส้นเลือด ซึ่งร่างกายก็จะหาวิธีในการขับของเสียออก โดยระบบออกทางเหงื่อหรือรูขุมขนทำให้เกิดกลิ่นตัวแรง (4) โรคนิ่ว การอั้นปัสสาวะนาน ๆ แคลเซียมซึ่งเป็นหนึ่งในส่วนประกอบของปัสสาวะจะเกิดการตกตะกอนและตกค้างจนเกาะตัวกันเป็นก้อนนิ่วซึ่งนิ่วที่เกิดจากการอั้นฉี่จะเกิดในกระเพาะปัสสาวะหรือในไต อาการจะมีการปวดบริเวณท้องน้อยเรื้อรัง ปัสสาวะบ่อย อาจมีไข้ร่วม (5) ทำให้เกิดสิว การกลั้นฉี่นาน ๆ ก็เหมือนการกักเก็บสิ่งสกปรก แบคทีเรียและเชื้อโรคต่าง ๆ ไว้ในร่างกายเมื่อร่างกายดูดซึมย้อนกลับก็จะส่งผลต่อผิวหนังทำให้เกิดสิบริเวณ U ZONE



กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข (2561) ให้ความหมายของส้วมว่า เป็นสถานที่ถ่ายอุจจาระและปัสสาวะ ซึ่งเป็นกิจวัตรที่สำคัญต่อการดำรงชีวิตของคน หากไม่มีการจัดการส้วมที่ถูกหลักสุขาภิบาล รวมทั้งการปลูกฝังพฤติกรรมการใช้ส้วมที่ถูกวิธี ส้วมก็จะกลายเป็นแหล่งแพร่กระจายเชื้อโรคที่สำคัญ การพัฒนาส้วมในประเทศไทยให้ได้มาตรฐาน เพื่อไม่ให้เป็นแหล่งแพร่โรคติดต่อและเพื่อความพึงพอใจของประชาชนไทย และนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศ โดยเน้นพัฒนาส้วมสาธารณะในประเทศไทยให้บรรลุ 3 เรื่อง คือ สะอาด เพียงพอ ปลอดภัย ให้ได้มาตรฐาน หรือ Healthy Accessibility Safety (HAS) (1) สะอาด (Healthy) หมายถึง ส้วมจะต้องได้รับการดำเนินการให้ถูกหลักสุขาภิบาล (Sanitation Conditions) เช่น ห้องส้วมและสุขภัณฑ์ทั้งหมดจะต้องสะอาด ไม่มีกลิ่นเหม็น มีวัสดุอุปกรณ์สิ่งอำนวยความสะดวกไว้บริการ เช่น น้ำสะอาด สบู่ล้างมือ กระดาษชำระเพียงพอ การบำบัดสิ่งปฏิกูลถูกต้อง และมีสภาพแวดล้อมสวยงาม ซึ่งจะส่งผลดีต่อทั้งทางร่างกายและจิตใจของผู้ใช้บริการ (2) เพียงพอ (Accessibility) หมายถึง ต้องมีส้วมให้เพียงพอแก่ความต้องการของผู้ใช้รวมถึงผู้พิการ ผู้สูงอายุ หญิงมีครรภ์ และส้วมต้องพร้อมใช้งานตลอดเวลาที่เปิดให้บริการ (3) ปลอดภัย (Safety) หมายถึง ผู้ใช้บริการจะต้องปลอดภัยขณะใช้ส้วม เช่น สถานที่ตั้งส้วมไม่เปลี่ยว ห้องส้วมแยกเพศชายและหญิงอย่างชัดเจน มาตรฐานส้วมสาธารณะระดับประเทศ ได้ให้ความสำคัญทั้ง 3 ด้านซึ่งตามมาตรฐานที่ได้กำหนดนี้ครอบคลุมถึงห้องส้วมในสถานศึกษาที่เป็นหนึ่งในห้องน้ำสาธารณะ แต่ยังคงขาดความเอาใจใส่และถูกมองข้ามเพียงเพราะว่าเป็นเรื่องใกล้ตัวหรือคนรอบข้างไม่ได้รับผลกระทบ

จากแนวคิด เรื่อง ส้วมในสถานศึกษากับการพัฒนาสุขภาวะการเรียนรู้ของเด็ก ผู้วิจัยจึงสนใจทำการศึกษาเกี่ยวกับห้องส้วม โดยเฉพาะห้องส้วมในสถานศึกษา เพื่อที่จะเข้าใจปัญหาต่าง ๆ การพัฒนาสุขภาวะการเรียนรู้ของเด็ก อาทิ ปัญหาห้องส้วมไม่เพียงพอต่อความต้องการ และความไม่ได้มาตรฐานของส้วมตามมาตรา Healthy Accessibility Safety (HAS) และเสนอแนะแนวทางการพัฒนาและการแก้ปัญหาเกี่ยวกับส้วมในสถานศึกษากับการพัฒนาสุขภาวะการเรียนรู้ของเด็ก

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสำรวจความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส้วมในสถานศึกษากับการพัฒนาสุขภาวะการเรียนรู้ของเด็ก
2. เพื่อสำรวจทัศนคติที่มีต่อส้วมในสถานศึกษาของประชากรในจังหวัดกำแพงเพชร จังหวัดตาก จังหวัดพิจิตร และจังหวัดสุโขทัย

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ครั้งนี้ คือ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการใช้ส้วมในสถานศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ ผู้ตอบแบบสอบถาม คือ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการใช้ส้วมในสถานศึกษา

โรงเรียนวชิรปราการวิทยาคม โรงเรียนกำแพงเพชรวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร โรงเรียนเด่นวิทยา จังหวัดตาก โรงเรียนเทศบาลโพธิ์ประทับช้างจังหวัดพิจิตร และโรงเรียนบ้านหนองแหนจังหวัดสุโขทัย จำนวน 509 คน

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยได้ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. จัดทำเอกสารประกอบการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับส้วมในสถานศึกษากับการพัฒนาสุขภาวะการเรียนรู้ของเด็ก

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การวิจัย

ขั้นตอนที่ 3 สร้างแบบสอบถามแบบสอบถามความคิดเห็น เรื่อง ส้วมในสถานศึกษากับการพัฒนาสุข



ภาวะการเรียนรู้ของเด็กให้ตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนด นำไปหาค่าความเชื่อมั่นความเที่ยงตรง (IOC) และวิเคราะห์
รายข้อ โดยการหาค่าความเที่ยงตรง ได้ให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับข้อสอบ
แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข จำนวน 3 ท่าน

ดังรายนามต่อไปนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลเกีย เขียวดี ตำแหน่งอาจารย์โปรแกรมวิชาสังคมศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกรียงไกร กันติมูล ตำแหน่งอาจารย์โปรแกรมวิชาสังคมศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชูวิทย์ กุมทริไชย ตำแหน่งอาจารย์โปรแกรมวิชาสังคมศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

2. แบบสอบถามความคิดเห็น เรื่อง ส่วนในสถานศึกษากับการพัฒนาสุขภาวะการเรียนรู้ของเด็ก
ซึ่งลักษณะแบบสอบถามแบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยระบุข้อมูลเกี่ยวกับ
เพศ ระดับชั้น ขนาดของสถานศึกษา ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม มีลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบ
เลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ

เกณฑ์การแปลความระดับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนของจังหวัดกำแพงเพชร จังหวัดตาก
จังหวัดพิจิตร และจังหวัดสุโขทัย แบ่งเป็น 3 ระดับ โดยใช้แบบอิงเกณฑ์ตามแนวคิดของกฤษฎี โพธิ์ศรี ที่นำแนวคิด
ของบลูมมาประยุกต์ใช้ ดังนี้

- คะแนนร้อยละ 76-100 หมายถึง มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนอยู่ในระดับมาก
- คะแนนร้อยละ 51-75 หมายถึง มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วน อยู่ในระดับปานกลาง
- คะแนนไม่เกินร้อยละ 50 หมายถึง มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนในระดับน้อย

ตอนที่ 3 แบบทดสอบความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อส่วนในสถานศึกษา
ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบแบบตรวจสอบรายการ ให้ผู้ตอบเลือก 1 คำตอบหรือหลายคำตอบจากตัวเลือก

ตอนที่ 4 แบบทดสอบสภาพห้องน้ำในสถานศึกษา มีลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบเลือกตอบ
จำนวน 10 ข้อ

เกณฑ์การแปลความระดับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนของจังหวัดกำแพงเพชร จังหวัดตาก
จังหวัดพิจิตร และจังหวัดสุโขทัย แบ่งเป็น 3 ระดับ โดยใช้แบบอิงเกณฑ์ตามแนวคิดของกฤษฎี โพธิ์ศรี ที่นำแนวคิด
ของบลูมมาประยุกต์ใช้ ดังนี้

- คะแนนร้อยละ 76-100 หมายถึง มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนอยู่ในระดับมาก
- คะแนนร้อยละ 51-75 หมายถึง มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วน อยู่ในระดับปานกลาง
- คะแนนไม่เกินร้อยละ 50 หมายถึง มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนในระดับน้อย

3. สร้างแบบสอบถามออนไลน์ในเว็บไซต์ Google form
4. นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง
5. จัดสนทนาหัวข้อเรื่อง ส่วนในสถานศึกษากับการพัฒนาสุขภาวะการเรียนรู้ของเด็ก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเรื่อง ส่วนในสถานศึกษากับการพัฒนาสุขภาวะการเรียนรู้ของเด็ก
โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ ปรับปรุง แก้ไขแล้ว จากนั้นนำแบบทดสอบให้แก่
บุคลากรทางการศึกษา ครู อาจารย์ และนักเรียน ประเมินแบบสอบถามตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด แล้วจึงเรียบเรียง
ข้อมูลเพื่อสรุปและอภิปรายผล

ผลการศึกษา

การวิจัยเรื่องนี้มีผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้



1. เพื่อสำรวจความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนในสถานศึกษากับการพัฒนาสุขภาวะการเรียนรู้ของเด็กพบว่า

1.1 ผู้ตอบแบบสอบถามรู้ว่าห้องส้วมมีป้ายแยกระหว่างชาย - หญิง ชัดเจน รู้ คิดเป็น ร้อยละ 81.3 และไม่รู้ คิดเป็นร้อยละ 18.7 หมายความว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามรู้ถึง 414 คน และไม่รู้ 95 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความรู้และเข้าใจ

1.2 ผู้ตอบแบบสอบถามรู้ว่ากฎกระทรวงกำหนดให้ห้องน้ำนักเรียนหญิงมีจำนวน 2 ห้องต่อนักเรียน 50 คน รู้ คิดเป็นร้อยละ 31.2 และไม่รู้คิด เป็นร้อยละ 68.8 หมายความว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามรู้ 159 คน และไม่รู้ถึง 350 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจ

1.3 ผู้ตอบแบบสอบถามรู้ว่ากฎกระทรวงกำหนดให้มีห้องน้ำ 1 ห้อง และห้องปัสสาวะ 1 ห้องต่อนักเรียนชาย 50 คน รู้ คิดเป็นร้อยละ 28.3 และไม่รู้ คิดเป็นร้อยละ 71.7 หมายความว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามรู้ถึง 144 คน และไม่รู้ 315 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ยังขาดความรู้และเข้าใจถึงปัญหานี้

1.4 ผู้ตอบแบบสอบถามรู้ว่าการมีแหล่งจ่ายน้ำที่เพียงพอถือว่าเป็นสัญลักษณ์ของห้องน้ำที่ดี รู้ คิดเป็นร้อยละ 66.2 และไม่รู้ คิดเป็นร้อยละ 33.8 หมายความว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามรู้ถึง 337 คน และไม่รู้ 172 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความรู้และเข้าใจ

1.5 ผู้ตอบแบบสอบถามรู้ว่าสายฉีดชำระควรอยู่ทางขวามือของผู้ใช้ห้องน้ำ รู้ คิดเป็นร้อยละ 53.6 และไม่รู้คิด เป็นร้อยละ 46.4 หมายความว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามรู้ถึง 273 คน และไม่รู้ถึง 236 คน ผู้ตอบแบบสอบถามมีความรู้และเข้าใจ

1.6 ผู้ตอบแบบสอบถามรู้ว่าถังรองรับขยะมูลฝอยอยู่ข้างประตูด้านใน หรือตรงข้ามกับผู้ใช้บริการ รู้ คิดเป็นร้อยละ 62 และไม่รู้คิด เป็นร้อยละ 35 หมายความว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามรู้ถึง 331 คน และไม่รู้ 178 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความรู้และความเข้าใจ

1.7 ผู้ตอบแบบสอบถามรู้ว่าโรคกระเพาะปัสสาวะอักเสบเกิดจากการกลั้นปัสสาวะ รู้คิดเป็นร้อยละ 70.5 และไม่รู้คิดเป็นร้อยละ 29.4 หมายความว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามรู้ถึง 359 คน และไม่รู้ 148 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความรู้และความเข้าใจถึงปัญหานี้

1.8 ผู้ตอบแบบสอบถามรู้ว่ากลั้นตัวแรงมีผลมาจากการกลั้นปัสสาวะ รู้ คิดเป็นร้อยละ 50.9 และไม่รู้ คิดเป็นร้อยละ 49.1 หมายความว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามรู้ถึง 295 คน และไม่รู้ 250 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความรู้และความเข้าใจ แต่ขณะเดียวกันก็ยังมีผู้ตอบแบบสอบถามยังขาดความรู้ความเข้าใจ

1.9 ผู้ตอบแบบสอบถามรู้ว่านักเรียนเป็นโรคกระเพาะปัสสาวะอักเสบเพราะไม่ยอมเข้าห้องน้ำที่โรงเรียน รู้คิดเป็นร้อยละ 56.2 และไม่รู้คิดเป็นร้อยละ 43.8 หมายความว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามรู้ถึง 286 คน และไม่รู้ 213 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความรู้และความเข้าใจ แต่ขณะเดียวกันก็ยังมีผู้ตอบแบบสอบถามยังขาดความรู้ความเข้าใจ

1.10 ผู้ตอบแบบสอบถามรู้ว่าการกลั้นปัสสาวะทำให้เกิดสิว รู้คิดเป็นร้อยละ 32.4 และไม่รู้คิดเป็นร้อยละ 67.6 หมายความว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามรู้ถึง 165 คน และไม่รู้ 344 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ยังขาดความรู้และความเข้าใจ

2. เพื่อสำรวจทัศนคติของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อส่วนในสถานศึกษา

2.1 จากการสำรวจแบบสอบถามพบว่า ความรู้สึกร่วมในการใช้ห้องน้ำในสถานศึกษา พบมากที่สุดคือ นักเรียนและครูควรตระหนักถึงการให้บริการ คิดเป็นร้อยละ 22 รองลงมา คือ ห้องส้วมผู้บริหารและครูสะอาดกว่านักเรียน คิดเป็นร้อยละ 18 และรองลงมา คือ ผู้บริหารละเลยปัญหาห้องส้วมในสถานศึกษา คิดเป็นร้อยละ 16 หมายความว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าห้องส้วมเป็นเรื่องของครูและนักเรียน แต่ในขณะเดียวกันผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดว่าห้องส้วมเป็นความรับผิดชอบของผู้บริหาร

3. เพื่อสำรวจสภาพห้องส้วมในสถานศึกษา

3.1 จากการสำรวจแบบสอบถามพบว่า ความสะอาดของห้องส้วมในสถานศึกษา ดีคิดเป็นร้อยละ 26.2 พอใช้คิดเป็นร้อยละ 4.5 และควรปรับปรุงคิดเป็นร้อยละ 28.3 หมายความว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้บริการห้องส้วมโรงเรียนในสภาพที่พอใช้งานได้



3.2 จากการสำรวจแบบสอบถามพบว่า ความเพียงพอ ตีคิดเป็นร้อยละ 25.7 พอใช้คิดเป็นร้อยละ 45.9 และควรปรับปรุงคิดเป็นร้อยละ 28.3 หมายความว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้บริการห้องส้วมที่เพียงพอต่อความต้องการแต่ไม่มากนัก

3.3 จากการสำรวจแบบสอบถามพบว่า ความปลอดภัย ตีคิดเป็นร้อยละ 34.2 พอใช้คิดเป็นร้อยละ 60.7 และ ควรปรับปรุงคิดเป็นร้อยละ 26.7 หมายความว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้บริการห้องส้วมที่ปลอดภัยแต่ไม่มากนัก

3.4 จากการสำรวจแบบสอบถามพบว่า ความสะอาด ตีคิดเป็นร้อยละ 27 พอใช้คิดเป็นร้อยละ 49.1 และควรปรับปรุงคิดเป็นร้อยละ 23.8 หมายความว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้บริการห้องส้วมที่ดีแต่ไม่มากนัก

การสรุปผล

1. ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับส้วมในสถานศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง นอกจากการขาดความรู้ที่ได้รับ เกี่ยวกับมาตรฐาน Healthy Accessibility Safety (HAS)
2. ผู้ตอบแบบสอบถามมีทัศนคติต่อส้วมในสถานศึกษาว่าครูและนักเรียนควรให้ความสำคัญตระหนักถึงการใช้ห้องส้วมในสถานศึกษามากขึ้น เพราะส้วมในสถานศึกษาอยู่ในความรับผิดชอบของผู้บริหารสถานศึกษา อาจหาทางแก้ปัญหาโดยการปลูกฝังให้นักเรียนตระหนักถึงความสะอาดของห้องน้ำหรือเชื้อโรคที่ส่งผลต่อร่างกาย
3. ผู้ตอบแบบสอบถามประสบปัญหาการใช้ห้องน้ำที่ไม่ได้มาตรฐานส้วมสาธารณะ เนื่องจากการขาดความรู้ทั้งผู้บริหาร คณะครูอาจารย์ และนักเรียน การไม่รักษาความสะอาดในการใช้ห้องน้ำและขาดความเอาใจใส่สุขภาพของตัวบุคคล

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องนี้มีผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อสำรวจความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับส้วมในสถานศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับส้วมในสถานศึกษา และการกลั่นปัสสาวะส่งผลถึงด้านสุขภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ ผลการสำรวจของกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุขที่ระบุว่า เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวน 600 ราย มีอาการผิดปกติของทางเดินปัสสาวะทั้งหมด 32 ราย (ร้อยละ 5.3) ร้อยละ 18.8 ของเด็กจำนวนนี้มีประวัติชอบกลั่นปัสสาวะประจำเพราะไม่อยากเข้าห้องส้วมที่สถานศึกษา ซึ่งเด็กกลุ่มนี้มีความเสี่ยงต่อการเกิดอาการผิดปกติของทางเดินปัสสาวะ คิดเป็น 1.6 เท่าของเด็กที่ไม่มีประวัติกลั่นปัสสาวะเป็นประจำ ร้อยละ 95 ของเด็กนักเรียนในกรุงเทพมหานคร

2. เพื่อสำรวจทัศนคติของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อส้วมในสถานศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่า ครูและนักเรียนควรให้ความสำคัญกับห้องส้วมและผู้บริหารควรละเลยส้วมในสถานศึกษา เพราะส้วมนั้นถือว่าบ่งบอกคุณภาพทางการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับงานของ กฤษมันต์ วัฒนานรงค์ (2553) เรื่อง ห้องน้ำในสถานศึกษา : ตัวบ่งชี้คุณภาพที่ซ่อนเร้น จากการสำรวจพบว่า โรงเรียนหรือสถานศึกษาที่มีชื่อเสียงและมีผู้ต้องการเรียนจำนวนมาก สถานศึกษาเหล่านั้นล้วนมีห้องน้ำที่เพียงพอและสะอาดสำหรับผู้เรียนทั้งสิ้น ดังนั้น ห้องน้ำจึงเป็นตัวบ่งชี้คุณภาพของสถานศึกษา ที่ซ่อนเร้นอยู่ และมีความสัมพันธ์กับคุณภาพด้านอื่น ๆ ของสถานศึกษา ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า “จะดูว่าโรงเรียนไหนดี ให้ไปดูที่ห้องน้ำโรงเรียนนั้น”

ข้อเสนอแนะ

1. จากการประเมินผลสำรวจจากแบบสอบถาม เรื่อง ส้วมในสถานศึกษา พบว่า ด้านความรู้ ควรมีการแนบเนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับส้วมให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้ทราบ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ เห็นคุณค่าและความจำเป็นของปัญหา
2. ควรมีการตรวจสอบและประเมินห้องส้วมในสถานศึกษาให้เป็นไปตามมาตรฐานส้วมสาธารณะระดับประเทศ HAS



เอกสารอ้างอิง

- กรมอนามัยกระทรวงสาธารณสุข. (2561). **เกณฑ์มาตรฐานสิ่งแวดล้อมระดับประเทศ (HAS)**. [Online]. Available:https://env.anamai.moph.go.th/web-upload/11xc410600758f76a9b83604e779b2d1de5/202108/m_news/33304/205977/file_download/e99b5e884ef032d3344512d35b488cf3.pdf [มีนาคม 15 2564].
- กฤษมันต์ วัฒนารงค์. (2553). **ห้องน้ำในสถานศึกษา : ตัวบ่งชี้คุณภาพที่ซ่อนเร้น**. [Online]. Available: <https://www.thairath.co.th/content/133518>
- พระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. 2522.(2564, มีนาคม 15). ราชกิจจานุเบกษา, 125(69ก).





ส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็ง ในร้านสะดวกซื้อ เซเว่นอีเลฟเว่น (7-11) จังหวัดปทุมธานี

Marketing Mix Affecting the Buying Decision of Frozen Ready Meals in Convenience Store (7-11) in Pathum Thani Province

หนึ่งฤทัย สถิตถาวรศักดิ์¹ นิธิพร แสงนิมิต¹ และวิภาวดี ทูปิยะ²

Nungruthai Sathidthawonsak¹, Nitiporn Sangnimit¹ and Wipawadee Tupiya²

¹นักศึกษาศาสาวิชาการบริหารธุรกิจ แขนงวิชาการตลาด มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาการบริหารธุรกิจ แขนงวิชาการตลาดมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับผลของส่วนประสมทางการตลาดที่มีต่อการตัดสินใจซื้อและพฤติกรรมการซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็งที่ร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่น การเก็บข้อมูลจากลูกค้าที่เข้ามาซื้ออาหารแช่แข็งสำเร็จรูปที่ร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นในเขตจังหวัดปทุมธานีจำนวน 400 ตัวอย่าง การวิเคราะห์ที่ใช้สถิติเชิงพรรณนาคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ลูกค้าส่วนใหญ่เพศชาย การศึกษาปริญญาตรี ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไปและมีรายได้สูงกว่า 15,001 บาทต่อเดือน ผลการวิเคราะห์ส่วนประสมทางการตลาดพบว่า ด้านผลิตภัณฑ์มีผลต่อการตัดสินใจซื้อมากที่สุดคือ สินค้าอาหารสำเร็จรูปแช่แข็งที่มีให้เลือกหลากหลาย รองลงมาคือด้านราคาคือ ความชัดเจนในการแสดงราคาสินค้าอาหารสำเร็จรูปแช่แข็ง ด้านลักษณะทางกายภาพคือร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นง่ายต่อการเข้าถึง ด้านช่องทางการจัดจำหน่ายคือ การจัดส่งอย่าง เดลิวอรี่ (Delivery) ของร้านสาขาเพื่อการประหยัดเวลา ด้านกระบวนการคือ การมีขั้นตอนการบริการที่สุภาพและสะดวกรวดเร็ว ด้านบุคคลคือ พนักงานมีการต้อนรับทักทายและแนะนำโปรโมชั่นที่ดีเสมอ ด้านการส่งเสริมการตลาดคือ มีการส่งเสริมการตลาดช่วงเทศกาล นอกจากนั้นพบว่าลูกค้ามีพฤติกรรมการซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็งสัปดาห์ละ 3 ครั้ง ใช้เงินในการซื้อแต่ละครั้งเป็นจำนวน 400-500 บาท เหตุผลที่ซื้อที่ร้านเซเว่นอีเลฟเว่นเพราะคุณภาพ และสุดท้ายสิ่งที่ร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นต้องปรับปรุงคือ รูปลักษณ์ของสินค้าและราคา

คำสำคัญ: ส่วนประสมทางการตลาด/การตัดสินใจเลือกซื้อ/อาหารสำเร็จรูปแช่แข็ง/ร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่น

Abstract

This research aimed to study the opinion level on the effect of Marketing Mix on customers' buying decision of frozen ready meals at 7-Eleven convenience store. Data were collected from 400 samples of customers who bought ready-to-eat frozen food at 7-Eleven convenience store in Pathum Thani Province. Descriptive statistics were analyzed by using Frequency, Percentage, Mean, Standard Deviation. The results showed that most of respondents were male with the education of bachelor's degree. They worked as general contractors and earned more than 15,001 baht per month. The result found that Product aspect which had the highest buying was frozen ready meals instant frozen foods due to wide variety of choices. Next, it was the Price aspect which was clearly shown in price. This helped to enhance the decision-making process for many people. Moreover, Physical Evidence aspect was easy to access to 7-Eleven convenience store. The Distribution Channel such as the delivery of branches was very accessible and convenient so it can help many people to save time. About Process aspect, it was important to provide courteous and convenient services. People aspect, it was shown that the staff's welcomeness, greeting, and suggestions for good promotions were played a huge part in people's decision-making process. About the marketing promotion, it played a big part during the festive



season. In addition, it was found that customers approximately buy instant frozen food 3 times a week, spending 400-500 baht each time. The reason for buying at 7-Eleven was the quality of the food. Finally, what 7-Eleven convenience stores had to improve was the product design and the price.

Keywords: Marketing Mix/Buying Decision/Frozen Ready Meals/Convenience Store (7-11)

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ร้านสะดวกซื้อ (convenience store) เป็นอุตสาหกรรมประเภทธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ชั้นปลายน้ำ (down-stream retail industry) ซึ่งทำการขายสินค้าและให้บริการกับลูกค้าโดยตรง CP Group ได้เซ็นสัญญากับบริษัท 7-Eleven, Inc. โดยได้รับใบอนุญาตให้ประกอบธุรกิจร้านสะดวกซื้อภายใต้เครื่องหมายการค้า 7-Eleven ในประเทศไทยภายใต้สัญญา Area License Agreement จากเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว พฤติกรรมผู้บริโภค วิถีชีวิต คู่แข่ง และสถานการณ์วิกฤติโควิดที่พบเจอในปัจจุบันยังเป็นตัวเร่งปฏิกิริยาการเปลี่ยนแปลง ที่ส่งผลกระทบต่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคของผู้บริโภคและส่งผลกระทบต่อความอยู่รอดของธุรกิจต่าง ๆ เป็นวงกว้าง (พิมพ์ภา ศรีจุมปา และสุธีรา อะทะวงษา, 2560)

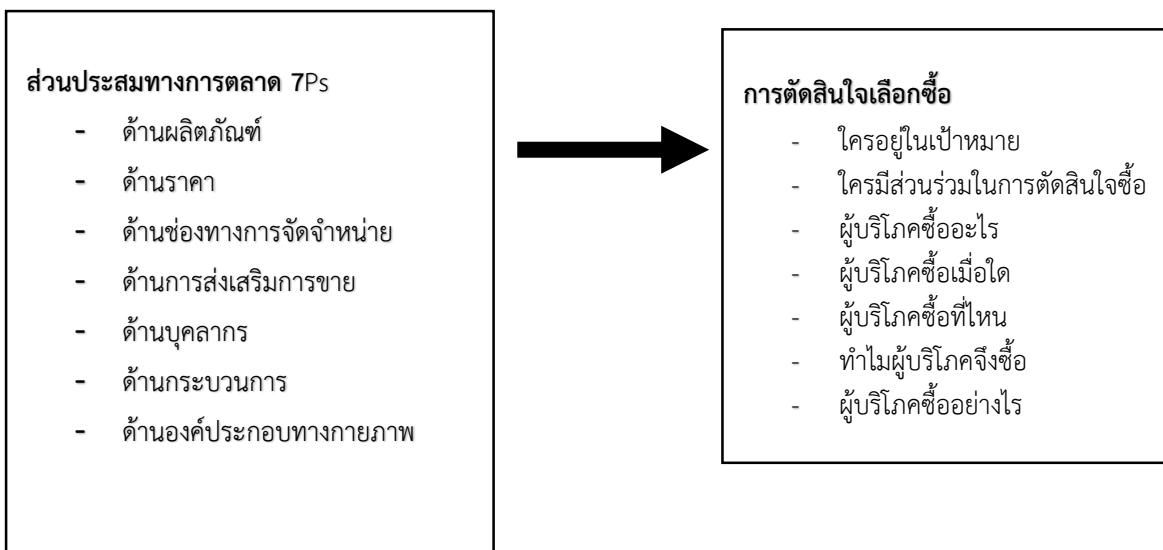
ซึ่งจากสถานการณ์โควิดในปัจจุบันมีผลต่อการดำเนินชีวิตส่วนใหญ่ของประชาชนเป็นไปอย่างเร่งรีบเพราะต้องแข่งขันกับเวลาอยู่ตลอดเวลา ส่งผลให้รูปแบบการรับประทานของประชาชนเปลี่ยนไป เช่น การรับประทานอาหารจากการเร่งรีบทำให้ไม่สามารถรับประทานอาหารได้ทันที่หรือไม่สามารถนั่งรับประทานอาหารตามร้านอาหารต่าง ๆ ทำให้ข้าวกล่องแช่แข็งในร้านสะดวกซื้อ เป็นสินค้าที่เหมาะสมกับการที่ผู้บริโภคจะสามารถซื้อสินค้าไปอุ่นกินได้เมื่อเช้างาน หรือสามารถซื้ออุ่นจากร้าน เพื่อไปรับประทานที่ทำงานได้ทัน และเพื่อให้ลูกค้าตัดสินใจซื้อสินค้าของร้าน ผู้ขายจะต้องเข้าใจถึงความต้องการของลูกค้าก่อนจากนั้นจึงใช้ความพยายามที่จะเอาใจใส่ในทุกขั้นตอนของกระบวนการตัดสินใจซื้อเพื่อให้ธุรกิจสามารถบรรลุเป้าหมายทางธุรกิจได้ สามารถอยู่รอดและเติบโตได้ในสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน

ดังนั้น ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้ทำวิจัยนี้มีความสนใจว่า ส่วนประสมทางการตลาดในการตัดสินใจซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็ง ในร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่น ของจังหวัดปทุมธานีเป็นอย่างไร และเพื่อให้ผู้ประกอบการหรือผู้บริโภค สามารถนำผลวิจัยนี้มาวิเคราะห์หรือเป็นแนวทางในการปรับปรุง ให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคและยังสามารถนำมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานหรือแนวทางการเพิ่มช่องทางการตลาดของผู้ประกอบการเพื่อให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลได้อย่างสูงสุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็งที่ร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นในจังหวัดปทุมธานี
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็งที่ร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นในจังหวัดปทุมธานี

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีการวิจัย

ภาพที่ 1 แผนภาพ “ส่วนประสมทางการตลาด 7Ps” ที่ใช้วิเคราะห์ ส่วนประสมทางการตลาดและพฤติกรรมที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็งที่ร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นในจังหวัดปทุมธานี

ขอบเขตการวิจัย

ผู้บริโภคที่มาใช้บริการร้านสะดวกซื้อในเขตจังหวัดปทุมธานี จำนวน 4 อำเภอ คือ อำเภอลองหลวง อำเภอดงวิทยบุรี อำเภอเมืองปทุมธานี และอำเภอสสามโคก

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ผู้บริโภคที่ซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็งในร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นในเขตจังหวัดปทุมธานี จำนวนตัวอย่างประกอบด้วยอำเภอๆ ละ 100 ตัวอย่างรวมจำนวนตัวอย่าง 400 ตัวอย่าง กำหนดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญจากผู้บริโภคที่เข้ามาใช้บริการร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นและซื้อสินค้าอาหารสำเร็จรูปแช่แข็งในร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล แบบสอบถามประกอบด้วย 3 ส่วนคือ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อาชีพ รายได้และระดับการศึกษา ส่วนที่ 2 ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับผลของส่วนประสมทางการตลาดที่มีต่อการตัดสินใจซื้อของผู้ตอบแบบสอบถาม แบบสอบถามส่วนนี้สร้างตามแนวทางของ วิศิษฐ์ ฤทธิบุญไชย (2556) ที่พัฒนามาจากแนวคิดส่วนประสมการตลาดบริการ (service marketing mix หรือ 7Ps ของ Kotler (2000) อ้างถึงในวิศิษฐ์ ฤทธิบุญไชย, 2556) ที่ประกอบด้วย ผลิตภัณฑ์ (Product) ราคา (Price) ช่องทางการจัดจำหน่าย (Place) การส่งเสริมการตลาด (Promotion) บุคคล (People) องค์ประกอบทางกายภาพ (Physical evidence and Presentation) กระบวนการ (Process) แบบสอบถามแบบปลายปิดที่เป็นการวัดระดับความคิดเห็น 5 ระดับ (Likert Rating Scale) ประกอบด้วย มากที่สุด, มาก, ปานกลาง, น้อย, น้อยที่สุด ส่วนที่ 3 ข้อมูลพฤติกรรมในการเลือกซื้อของผู้ตอบแบบสอบถาม แบบสอบถามส่วนนี้สร้างตามแนวทางของชมพูท นรินทรางกุล ณ อยุธยา และศศิณิภา ศรีกัลยานิวัต (2563) ที่พัฒนามาจากแนวคิด 6W 1H ที่ประกอบด้วย ใครอยู่ในเป้าหมาย (Who) ใครมีส่วนร่วมในการตัดสินใจซื้อ (Whom) ผู้บริโภคซื้ออะไร (What) ผู้บริโภคซื้อเมื่อใด (When) ผู้บริโภคซื้อที่ไหน (Where) ทำไมผู้บริโภคจึงซื้อ (Why) และผู้บริโภคซื้ออย่างไร (How) แบบสอบถามแบบหลายตัวเลือก (Multiple Choices)



การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

นำเสนอสอบถามอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องครอบคลุมตามเนื้อหา และภาษาความสมบูรณ์และความเที่ยงตรงของข้อความปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาหลังจากนั้นก็นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วทดลองใช้ (Try Out) กับผู้บริโภคมารับบริการร้านสะดวกซื้อในเขตจังหวัดปทุมธานี เลือกอำเภอคลองหลวง อำเภอธัญบุรี อำเภอเมืองปทุมธานีและอำเภอสสามโคก เนื่องจากพื้นที่ดังกล่าวมีการแข่งขันสูงมีร้านสะดวกซื้อและผู้เข้ามาใช้บริการจำนวนมาก มีการแข่งขันสูง ได้มาอำเภอละ 100 คน รวมจำนวน 400 ตัวอย่าง ผู้วิจัยวัดความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency) ด้วยวิธีการของสัมประสิทธิ์ แอลฟาของ ครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) โดยวิเคราะห์เพื่อหาความเที่ยง (Reliability) ของแบบสอบถาม ผลการทดสอบพบว่าทุกตัวแปรมีความเที่ยงอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนดไม่ต่ำกว่า 0.8

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยคณะผู้วิจัยเก็บข้อมูลผู้บริโภคมารับบริการร้านสะดวกซื้อเซเว่น อีเลฟเว่นในพื้นที่ในจังหวัดปทุมธานี เก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนกันยายนถึงเดือนธันวาคม 2564 รวมระยะเวลา 4 เดือน การเก็บข้อมูลจากร้านสะดวกซื้อที่ตั้งอยู่ในเขตพื้นที่ฝั่งตะวันออกของจังหวัดปทุมธานีเลือก 2 อำเภอเป็นตัวแทนคือ อำเภอคลองหลวง และอำเภอธัญบุรี ส่วนในเขตพื้นที่ฝั่งตะวันตกของจังหวัดปทุมธานีเลือก 2 อำเภอเป็นตัวแทนคือ อำเภอเมืองปทุมธานีและอำเภอสสามโคก เนื่องจากพื้นที่ดังกล่าวมีการแข่งขันสูงมีร้านสะดวกซื้อและผู้เข้ามาใช้บริการจำนวนมาก จำนวนตัวอย่างประกอบด้วยอำเภอๆ ละ 100 ตัวอย่างรวมจำนวนตัวอย่าง 400 ตัวอย่าง นอกจากนั้นการวิจัยกำหนดช่วงเวลาการเก็บข้อมูลในช่วงเวลา 11.00 – 13.00 น. เนื่องจากเป็นช่วงที่ผู้บริโภคมารับเลือกซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็งเพื่อนำไปรับประทานเป็นอาหารกลางวัน และช่วงเวลา 17.00 – 19.00 น. เนื่องจากเป็นช่วงเวลาของผู้บริโภคเลิกงานและใช้เวลาเลือกซื้ออาหารเพื่อนำกลับรับประทานเป็นอาหารเย็น สำหรับวันจันทร์ถึงวันศุกร์ ส่วนวันเสาร์และวันอาทิตย์ ใช้ช่วงเวลา 6.00 – 19.00 น.

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์เชิงพรรณนาข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับผลของส่วนประสมทางการตลาดที่มีต่อการตัดสินใจเลือกซื้อ และพฤติกรรมซื้อของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้สถิติร้อยละ (Percentage), ค่าเฉลี่ย (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) นอกจากนั้นการวิจัยนี้กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นผลกระทบจากส่วนประสมทางการตลาดต่อการตัดสินใจซื้อ ตามแนวทางของ พรณี ลีกิจวัฒน์ (2558) ดังนี้

ผลการวิจัย

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามประกอบด้วย เพศ อายุ รายได้และระดับการศึกษา สถิติที่ใช้วิเคราะห์คือ ร้อยละ (Percentage) ผลการวิเคราะห์แสดงได้จากตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ค่ากลางและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตัวแปร	ร้อยละ
เพศ	
- ชาย	55.80% (223)
- หญิง	44.20% (177)
ระดับการศึกษา	
- ต่ำกว่าปริญญาตรี	28.00% (112)
- ปริญญาตรี	46.75% (187)
- สูงกว่าปริญญาตรี	25.25% (101)
อาชีพ	
- รับจ้างทั่วไป	35.00% (140)
- พนักงานบริษัท	30.75% (123)



ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ค่ากลางและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (ต่อ)

ตัวแปร	ร้อยละ
- อาชีพอื่นๆ	34.25% (137)
รายได้	
- ต่ำกว่า 10,001 บาทต่อเดือน	9.25% (37)
- ระหว่าง 10,001-15,000 บาทต่อเดือน	15.00% (60)
- สูงกว่า 15,001 บาทต่อเดือน	75.75% (303)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 55.80 เป็นเพศหญิง ร้อยละ 44.20 ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรี ร้อยละ 46.75 รองลงมาต่ำกว่าปริญญาตรีคิดเป็นร้อยละ 28.00 อาชีพส่วนใหญ่เป็นรับจ้างทั่วไป ร้อยละ 35.00 และอาชีพพนักงานบริษัทมีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 30.75 ระดับรายได้ส่วนใหญ่มีรายได้สูงกว่า 15,001 บาท คิดเป็น ร้อยละ 75.75 และรายได้น้อยที่สุดต่ำกว่า 10,000 บาท คิดเป็น ร้อยละ 9.25

ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับผลของส่วนประสมทางการตลาดที่มีต่อการตัดสินใจซื้อของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ผลของส่วนประสมทางการตลาดที่มีต่อการตัดสินใจซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็งในร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นในเขตจังหวัดปทุมธานี สถิติวิเคราะห์คือ ร้อยละและค่าเฉลี่ย โดยแบ่งเกณฑ์ระดับความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับคือ น้อยที่สุดถึงมากที่สุด (1-5) ผลการวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและระดับผลของส่วนประสมทางการตลาดที่มีต่อการตัดสินใจซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็งในร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นในเขตจังหวัดปทุมธานี

ส่วนประสมทางการตลาด	$\bar{X}$	SD	Level
ผลิตภัณฑ์	4.14		มาก
รูปลักษณะของอาหารสำเร็จรูปแช่แข็ง	4.04	0.98	มาก
สินค้าอาหารสำเร็จรูปแช่แข็งมีให้เลือกหลากหลาย	4.28	1.07	มากที่สุด
สินค้าได้รับการรับรองที่ได้มาตรฐานจาก อย.	4.09	1.04	มาก
ราคา	4.10		มาก
ราคาและปริมาณอาหารสำเร็จรูปแช่แข็งมีความเหมาะสมกัน	3.97	1.14	มาก
ราคาอาหารสำเร็จรูปแช่แข็งต่ำกว่าผู้ให้บริการอื่น	4.06	1.06	มาก
ความชัดเจนในการแสดงราคาสินค้าอาหารสำเร็จรูปแช่แข็ง	4.26	1.00	มากที่สุด
ช่องทางการจัดจำหน่าย	4.00		มาก
การจัดส่งอย่างเดลิเวอรี่ (Delivery) ของร้านสาขาเพื่อการประหยัดเวลา	4.26	0.94	มากที่สุด
การชำระค่าสินค้าทาง True Wallet, บัตรเครดิต จะได้รับส่วนลด	3.75	1.10	มาก
การบริการจัดส่งอาหารสำเร็จรูปแช่แข็งฟรี	3.99	1.07	มาก
การส่งเสริมการตลาด	3.74		มาก
มีโค้ดส่วนลดเมื่อชำระค่าสินค้าผ่านช่องทาง True Money Wallet	2.92	1.27	ปานกลาง
มีการส่งเสริมการตลาดช่วงเทศกาล	4.27	0.85	มากที่สุด
ซื้อสินค้า Ezygo ครบ 500 บาท ผ่าน All Online รับส่วนลด	4.03	1.08	มาก
บุคคล	3.96		มาก
พนักงานในแคชเชียร์ของร้านค้าสะดวกซื้อมีความสุขภาพอ่อนน้อม	3.94	1.12	มาก
พนักงานมีการดูแลเอาใจใส่ในเรื่องความสะอาดในเรื่องสินค้าอุ่นเวฟ	3.89	1.07	มาก
พนักงานมีการต้อนรับทักทายและแนะนำโปรโมชั่นที่ดีเสมอ	4.04	0.97	มาก
ลักษณะทางกายภาพ	4.03		มาก



ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและระดับผลของส่วนประสมทางการตลาดที่มีต่อการตัดสินใจซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็งในร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นในเขตจังหวัดปทุมธานี (ต่อ)

ส่วนประสมทางการตลาด	$\bar{X}$	SD	Level
ร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นง่ายต่อการเข้าถึง	4.11	1.06	มาก
แอปพลิเคชัน Delivery มีการประมวลผลที่รวดเร็วถูกต้องและเข้าใจได้ง่าย	3.95	1.04	มาก
กระบวนการ	4.00		มาก
เซเว่นอีเลฟเว่นมีขั้นตอนบอกการอุ่นสินค้าแช่แข็งที่สะดวกและเข้าใจง่าย	3.87	1.02	มาก
เซเว่นอีเลฟเว่นมีขั้นตอนสั่งและจัดส่ง Delivery ที่รวดเร็วและเข้าใจง่าย	4.05	1.04	มาก
เซเว่นอีเลฟเว่นมีขั้นตอนการบริการที่สุภาพและสะดวกรวดเร็ว	4.09	1.02	มาก
รวม	4.00		มาก

ผลการวิเคราะห์ส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่าส่วนประสมทางการตลาดมีผลต่อการตัดสินใจซื้ออยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 คะแนน เมื่อพิจารณารายด้านเรียงจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้

ด้านผลิตภัณฑ์ (Product) มีผลต่อการตัดสินใจซื้ออยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 คะแนน สินค้าอาหารสำเร็จรูปแช่แข็งมีให้เลือกหลากหลายมีผลต่อการตัดสินใจซื้ออยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 คะแนน

ด้านราคา (Price) มีผลต่อการตัดสินใจซื้ออยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 คะแนน ความชัดเจนในการแสดงราคาสินค้าอาหารสำเร็จรูปแช่แข็งมีผลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 คะแนน

ด้านลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence) มีผลต่อการตัดสินใจซื้ออยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 คะแนน ร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นง่ายต่อการเข้าถึงมีผลต่อการตัดสินใจซื้ออยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 คะแนน

ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Place) มีผลต่อการตัดสินใจซื้ออยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 คะแนน การจัดส่งอย่าง เติลเวอรี่ (Delivery) ของร้านสาขาเพื่อการประหยัดเวลา มีผลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 คะแนน

ด้านกระบวนการ (Process) มีผลต่อการตัดสินใจซื้ออยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 คะแนน
ขั้นตอนการบริการที่สภาพและสะดวกรวดเร็วมีผลต่อการตัดสินใจซื้อมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 คะแนน

ด้านบุคคล (People) มีผลต่อการตัดสินใจซื้ออยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.96 คะแนน พนักงานมีการต้อนรับทักทายและแนะนำไปรษณีย์ที่टीเสมอมีผลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.04 คะแนน

ด้านส่งเสริมการตลาด (Promotion) มีผลต่อการตัดสินใจซื้ออยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74 คะแนน การส่งเสริมการตลาดช่วงเทศกาลมีผลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 คะแนน ส่วนโค้ดส่วนลดเมื่อชำระค่าสินค้าผ่านช่องทาง True Money Wallet มีผลต่อการตัดสินใจซื้อระดับปานกลางมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.92 คะแนน

พฤติกรรมกรซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็งร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์พฤติกรรมความสำเร็จรูปแช่แข็งร้านสะดวกซื้อของผู้ตอบแบบสอบถาม สถิติที่ใช้วิเคราะห์คือ ร้อยละ ผลการวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 คำร้อยละพฤติกรรมความสำเร็จรูปแข่งขังของผู้ตอบแบบสอบถาม

พฤติกรรมการซื้อ	ร้อยละ(จำนวน)
ท่านซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็ง เพื่อวัตถุประสงค์ใด	
- สะดวกต่อการรับประทานยามเร่งรีบ	4.00% (16)
- ต้องการประหยัดเวลาของตนเอง	9.25% (37)
- สินค้ามีอายุการจัดเก็บที่นาน	7.25% (29)



ตารางที่ 3 แสดงค่าร้อยละพฤติกรรมความสำเร็จรูปแช่แข็งของผู้ตอบแบบสอบถาม (ต่อ)

พฤติกรรมการซื้อ	ร้อยละ(จำนวน)
- สินค้ามีให้เลือกหลากหลาย	37.75% (151)
- สินค้าสะอาดถูกสุขอนามัย	13.50% (54)
- อื่นๆ	28.25% (113)
ท่านซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็งไปเก็บไว้ เพราะเหตุใด	
- สินค้ามีอายุการจัดเก็บนาน	8.00% (32)
- สินค้ามีการรับรองคุณภาพตามวันหมดอายุ	6.75% (27)
- การโฆษณา	9.00% (36)
- การรีวิวสินค้า	27.50% (110)
- อื่นๆ	48.75% (195)
ท่านชื่นชอบสินค้าประเภทใด	
- ข้าวกล่อง/อาหารประเภทเส้น	7.50% (30)
- ซาลาเปา/ขนมจีบ	20.50% (82)
- ไส้กรอก/แฮมเบอร์เกอร์	19.75% (79)
- ขนมหวาน	15.75% (63)
- อื่นๆ	36.50% (146)
ท่านเลือกสินค้าจากปัจจัยใด	
- ยอดขาย	2.25% (9)
- รสชาติ	17.00% (68)
- ราคา	10.75% (43)
- คุณภาพ	67.00% (268)
- อื่นๆ	3.00% (12)
จำนวนเงินที่ซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็งในแต่ละครั้ง	
- ต่ำกว่า 100 บาท	1.00% (4)
- 100-200 บาท	3.50% (14)
- 201-300 บาท	6.75% (27)
- 301-400 บาท	16.25% (65)
- 401-500 บาท	40.25% (161)
- มากกว่า 500 บาท	32.25% (129)
ท่านคิดว่าอาหารสำเร็จรูปแช่แข็ง ควรพัฒนาหรือต้องปรับปรุงในด้านใด	
- คุณภาพสินค้า	4.50% (18)
- ราคา	34.75% (139)
- รสชาติ	4.50% (18)
- รูปลักษณ์ของสินค้า	47.50% (190)
- อื่นๆ	8.75% (35)

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการซื้อพบว่าส่วนใหญ่ร้อยละ 37.75 คิดว่าการที่ร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่น มีสินค้าประเภทอาหารแช่แข็งที่หลากหลายเป็นเหตุผลที่ทำให้มาเลือกซื้อ ร้อยละ 42.25, ซื้อสินค้าอาหารแช่แข็งที่ร้านเซเว่นอีเลฟเว่นสัปดาห์ละ 3 ครั้ง ร้อยละ 40.25, ใช้เงินประมาณ 401-500 บาทสำหรับการซื้ออาหารแช่แข็งต่อครั้ง ร้อยละ 67.00, เลือกซื้ออาหารแช่แข็งที่เซเว่นอีเลฟเว่นเพราะคุณภาพสินค้า ผลิตภัณฑ์อาหารแช่แข็งที่ผู้ตอบแบบสอบถามชื่นชอบที่สุดคือข้าวกล่อง/อาหารประเภทเส้น ร้อยละ 7.50 ส่วนสิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการให้มีการพัฒนาและปรับปรุงคือรูปลักษณ์สินค้าร้อยละ 47.50 และราคาสินค้าร้อยละ 34.75



สรุปผลการวิจัย

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เพศชาย จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไปและมีรายได้สูงกว่า 15,001 บาทต่อเดือน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าความหลากหลายของอาหารสำเร็จรูปแช่แข็ง การแสดงราคาที่ชัดเจนและการจัดส่งแบบเดลิเวอรี่ (Delivery) มีผลต่อการตัดสินใจซื้อมากที่สุด ส่วนการมีโค้ดส่วนลดเมื่อชำระค่าสินค้าผ่านช่องทาง True Money Wallet ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนน้อยที่คิดว่ามีผลต่อการตัดสินใจซื้อมากที่สุด ส่วนประสมทางการตลาดมีผลต่อการตัดสินใจซื้ออยู่ในระดับมากพิจารณาทางด้านผลิตภัณฑ์มีผลต่อการตัดสินใจซื้อมากที่สุดคือสินค้าอาหารสำเร็จรูปแช่แข็งมีให้เลือกหลากหลาย รองลงมาได้แก่ ด้านราคาคือความชัดเจนในการแสดงราคาสินค้าอาหารสำเร็จรูปแช่แข็ง ด้านลักษณะทางกายภาพคือร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นง่ายต่อการเข้าถึง ด้านช่องทางการจัดจำหน่ายคือการจัดส่งอย่าง เดลิเวอรี่ (Delivery) ของร้านสาขาเพื่อการประหยัดเวลา ด้านกระบวนการคือมีการมีขั้นตอนการบริการที่สุภาพและสะดวกรวดเร็ว ด้านบุคคลคือพนักงานมีการต้อนรับทักทายและแนะนำโปรโมชั่นที่ดีเสมอ ด้านการส่งเสริมการตลาดคือมีการส่งเสริมการตลาดช่วงเทศกาล ผู้ตอบแบบสอบถามมีพฤติกรรมซื้อสัปดาห์ละ 3 ครั้ง ใช้เงินในการซื้อแต่ละครั้งเป็นจำนวน 400-500 บาท เหตุผลที่ซื้อที่ร้านเซเว่นอีเลฟเว่นเพราะคุณภาพ สินค้าที่นิยมซื้อน้อยที่สุดคือข้าวกล่อง/ อาหารประเภทเส้นแช่แข็ง สิ่งที่ร้านเซเว่นอีเลฟเว่นต้องปรับปรุงคือ รูปลักษณ์ของสินค้า (Product Design) และราคา (Price)

อภิปรายผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัย พบว่าส่วนประสมทางการตลาด ที่ประกอบด้วย ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านลักษณะทางกายภาพ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านกระบวนการ ด้านบุคคล ด้านการส่งเสริมการตลาดมีผลต่อการตัดสินใจซื้อ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของชมพูนุท นรินทรางกูร ณ อยุธยา และศศิณิศา ศรีกัลยานิวัต (2563) พบว่าส่วนประสมทางการตลาด ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา มีผลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับมากที่สุด อาจเป็นเพราะด้านผลิตภัณฑ์และด้านราคาของสินค้า มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคอย่างชัดเจน ด้วยรูปลักษณ์ที่ดึงดูดทำให้ผู้บริโภคสนใจ และราคาที่เป็นตัวตัดสินใจการเลือกซื้อของผู้บริโภค ส่วนด้านอื่นๆ มีผลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับมาก และสอดคล้องกับจิรารัตน์ จันทวีชรากร (2559) พบว่าการที่ผู้บริโภคตัดสินใจซื้อสินค้าอาหารแช่แข็งสำเร็จรูป จะมาจากการที่ผู้บริโภค ต้องการประหยัดเวลาในการไปนั่งรับประทานที่ร้านอาหาร เพราะต้องการที่จะทำงานให้ทัน และสินค้าอาหารแช่แข็งสำเร็จรูปจึงตอบโจทย์การที่ลูกค้าต้องการเก็บสินค้าให้ได้นาน และอาหารแช่แข็งยังสามารถหยิบมารับประทานเมื่อจำเป็นได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผู้ทำวิจัยหวังว่า วิจัยเรื่อง ส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็งในร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นในเขตจังหวัดปทุมธานี สามารถนำไปใช้ในการตัดสินใจ คิดวิเคราะห์ และสามารถเป็นแบบอย่างในการนำวิจัยไปใช้ได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ผู้ทำวิจัยหวังว่า วิจัยเรื่อง ส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้ออาหารสำเร็จรูปแช่แข็งในร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่นในเขตจังหวัดปทุมธานี จะเป็นประโยชน์ ต่อผู้บริโภคหรือผู้ประกอบการที่สนใจ ในการนำแนวทาง และแนวความคิดในการทำวิจัยในครั้งนี้ไปพัฒนากลยุทธ์การตลาดด้านส่วนประสมทางการตลาดในการทำวิจัยในครั้งถัดไป

เอกสารอ้างอิง

จิรารัตน์ จันทวีชรากร. (2559, มกราคม-เมษายน). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าอาหารสำเร็จรูปพร้อมรับประทานในร้านสะดวกซื้อของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารปัญญาภิวัฒน์, 8(1), 39-51.
ชมพูนุท นรินทรางกูร ณ อยุธยา และศศิณิศา ศรีกัลยานิวัต. (2563, มกราคม-เมษายน). พฤติกรรมการซื้อและปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ไรซ์เบอร์รี่บราวนี่อบกรอบผสมอัล



มอนด์ของผู้บริโภคในจังหวัดพิษณุโลก. วารสารวิทยาการจัดการ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, 2(1), 38-50.

พรรณี ลีกิจวัฒน์. (2558, กันยายน-ธันวาคม). การวิเคราะห์เชิงพรรณนาข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม. สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, 5(3) 179-192.

พิมพ์ภา ศรีจุมปา และสุธีรา อะทะวงษา. (2560, กันยายน-ธันวาคม). ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าจากร้านค้าปลีกชุมชนของผู้บริโภคในเขตเทศบาลตำบลท่าสาย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย. วารสารการจัดการ, 6(3) 64-71.

วิศิษฐ์ ฤทธิบุญไชย. (2556, พฤษภาคม-สิงหาคม). ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในร้านสะดวกซื้อ เซเว่น อีเลฟเว่น ของนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา. วารสารปัญญาภิวัฒน์, 4(2), 40-56.





พฤติกรรมการบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถีของผู้บริโภค
ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

Consumption behavior of street food of consumers in Muaeng District,
Kamphaeng Phet Province

วันนิสา ขำเจริญ¹ รัตนาภรณ์ วังนาค¹ จุฑารัตน์ ฤมิตร¹
และพิมกานดา จันดาหัวดง²

Wannisa Kumcharoen¹ Rattanaporn Wangnak¹ Jutharat Ruemit¹
and Phimkarnda Jundahuadong²

¹นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาการจัดการทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาการจัดการธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) พฤติกรรมการบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถี 2) ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์และปัจจัยส่วนผสมทางการตลาดของผู้บริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถี และ 3) ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถี กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้บริโภค ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 400 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก เครื่องมือวิจัย คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและไคสแคว์

ผลการวิจัย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 20-30 ปี ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว มีรายได้ระหว่าง 5,000-10,000 บาท/เดือน การศึกษาระดับปริญญาตรี ประเภทของอาหารร้านริมบาทวิถีที่เลือกบริโภคมากที่สุด คือ อาหารคาว มีความถี่ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ ซื้อตามตลาดทั่วไป เหตุผลหลักของการเลือกบริโภคอาหารร้านริมบาทวิถีเพราะหาซื้อได้ง่าย มีความถี่ในการบริโภคร้านเดิม 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยในการซื้อต่อครั้งอยู่ระหว่าง 51- 100 บาท เมื่อพิจารณาระดับความคิดเห็นของปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด (7Ps) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน อยู่ในระดับมากทุกด้าน ได้แก่ กระบวนการ ลักษณะทางกายภาพ การส่งเสริมการตลาด ผลิตภัณฑ์ ช่องทางการจัดจำหน่าย ราคา และบุคคล ตามลำดับ เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการบริโภค พบว่า เพศ อายุ อาชีพ รายได้ ระดับการศึกษา มีความสัมพันธ์กับประเภทของอาหาร ความถี่เหตุผลและค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้ง ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านบุคคล ด้านกายภาพ ด้านกระบวนการ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ ประเภทอาหาร ความถี่ในการซื้อ สถานที่ซื้อ ความถี่ในการซื้อ และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้งในการซื้อ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

คำสำคัญ : พฤติกรรมการบริโภค / ปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด / ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ / ร้านริมบาทวิถี

Abstract

This research aimed to study 1) consumption behavior of street food 2) demographic factors and marketing mix factors of street food consumers 3) factors that related to consumption behavior of street food restaurants. The sample group was consumers of 400 people in in Muaeng district, Kamphaeng Phet province using a convenient sampling method. The research tool was a questionnaire. The statistics used were percentage, mean, standard deviation and chi-square.

The results of the research revealed that most of the respondents were female, age between 20-30 years, working in private business, have income between 5,000-10,000 baht/month, graduated bachelor's degree. The type of food at the street food restaurant that was most commonly consumed was savory food with a frequency of 1-2 times a week and buy at general



market. The main reason for choosing food at a sidewalk restaurant was because of easiness to find. The frequency of using at the same shop was 1-2 times a week. The average spending amount was between 51- 100 baht per purchase. When considering the opinion level of the marketing mix factors (7Ps), the overall level was high. When classified by aspect, there were at a high level in all aspects, including processes, physical characteristics, promotion, products, distribution channels, prices and people respectively. When considering demographic factors related to consumption behavior, it found that sex, age, occupation, income and educational related to food type, frequency, reason and average spending purchase per visit at the statistically significant level of 0.05 while the marketing mix factors related to the consumption behavior of the roadside restaurants at the statistically significant level of 0.05.

Keywords: consumption behavior / marketing ingredient factors / demographic factors / street food

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จังหวัดกำแพงเพชร มีที่ตั้งอยู่ในภูมิภาคที่แตกต่างกันตามการแบ่ง หากแบ่งเขตตามการพยากรณ์อากาศ จะจัดอยู่ในภาคเหนือตอนล่าง สำหรับเกณฑ์การแบ่งภาคอย่างเป็นทางการของราชบัณฑิตยสภา จะจัดอยู่ในภาคกลางตอนบน เป็นจังหวัดที่มีพื้นที่เป็นอันดับที่ 4 ของภาคกลาง รองจากจังหวัดเพชรบูรณ์ จังหวัดพิษณุโลก และจังหวัดนครสวรรค์ และมีพื้นที่เป็นอันดับที่ 22 ของประเทศไทย และมีประชากรหนาแน่นเป็นอันดับที่ 54 ของประเทศ เป็นจังหวัดที่มีความสำคัญประวัติศาสตร์อันยาวนาน เป็นที่ตั้งของเมืองโบราณเก่าแก่หลายแห่ง เช่น เมืองชากังราว เมืองนครชุม เมืองไตรตรึงษ์ เมืองเพนนคร เมืองคณฑี เป็นต้น มีแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญมากมาย ทั้งประวัติศาสตร์ ธรรมชาติ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตผู้คน ที่ล้วนแต่สร้างเสน่ห์ให้กำแพงเพชร เช่น อุทยานแห่งชาติคลองลาน อุทยานแห่งชาติแม่วงก์ บ่อน้ำพุร้อนพระร่วง ตลาดย้อนยุคนครชุม ริมน้ำปิง โรงงานทำเผือกชากังราว และยังเป็นที่ตั้งของอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร ซึ่งเป็นแหล่งมรดกโลก มีอาณาเขตติดต่อกับจังหวัดสุโขทัย จังหวัดพิษณุโลก จังหวัดพิจิตร จังหวัดนครสวรรค์ และจังหวัดตาก

จังหวัดกำแพงเพชร ได้รับการยอมรับว่าเป็นจังหวัดที่มีแหล่งท่องเที่ยว ประวัติศาสตร์ ธรรมชาติ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตผู้คนที่น่าดึงดูด ซึ่งในแต่ละปีจะมีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย ชาวต่างชาติและผู้คนในท้องถิ่นที่ได้ไปเยือนแหล่งท่องเที่ยวและสัมผัสวัฒนธรรมพื้นถิ่นของจังหวัดจำนวนมาก ทั้งยังเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีธุรกิจอาหารริมบาทวิถี (Street food) จำนวนมาก ที่หลากหลาย ราคาไม่แพง สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมการรับประทานอาหารในท้องถิ่นที่มีความเป็นอัตลักษณ์ของถิ่นเป็นอย่างดี สาเหตุที่ร้านอาหารริมบาทวิถีมีจำนวนมาก เนื่องจากต้นทุนต่ำ มีเพียงรถเข็นและอุปกรณ์ทำอาหารเพียงไม่กี่ชิ้นก็สามารถเปิดร้านได้ ทั้งยังไม่ต้องเสียค่าเช่าหรืออาจเสียในอัตราไม่สูง ผู้ประกอบการสามารถเข้า-ออก จากธุรกิจได้ง่าย ปัจจุบันมีผู้ประกอบการร้านอาหารจำนวนมากที่เริ่มจากร้านอาหารริมบาทวิถี จนขยายไปสู่ร้านอาหารแบบถาวร ธุรกิจร้านอาหารริมบาทวิถี นอกจากจะช่วยพัฒนาเศรษฐกิจของจังหวัด มีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตของผู้คน แล้วยังมีส่วนช่วยส่งเสริมอัตลักษณ์ของท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี ซึ่งเห็นได้จากอัตราการขยายตัวของอาหารริมทางในประเทศไทยที่เติบโตขึ้น เพราะภาครัฐได้ให้ความสำคัญกับการผลักดันให้อาหารริมทางเป็นที่ยอมรับ

แม้ว่าธุรกิจร้านอาหารริมบาทวิถีจะมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตและเศรษฐกิจของจังหวัด แต่กลุ่มธุรกิจประเภทร้านอาหารริมบาทวิถี ยังเผชิญอุปสรรคหลายประการ เช่น กฎหมายควบคุมร้านอาหารริมบาทวิถีที่อยู่ในบริเวณสัญจรไปมาหรือบนทางเท้าตามจุดจอดรถ การกีดขวางการจราจร จำนวนผู้คนที่แออัด ระเบียบว่าด้วยการค้าของผู้ประกอบการที่สะอาด การคัดเลือกว่าดีหรือไม่ดี ความปลอดภัยและสุขอนามัยอื่น (โอปอล์ สุวรรณเมฆ และอภิวรรณ กรมเมือง, 2562) ผู้ประกอบการร้านอาหารริมบาทวิถี จึงจำเป็นต้องคิดและวิเคราะห์กลยุทธ์ที่เหมาะสมโดยคำนึงถึงพฤติกรรมผู้บริโภค ซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยภายในและภายนอกที่ส่งผลต่อการดำเนินงานของธุรกิจ ทำอย่างไรให้ผู้บริโภคมั่นใจในสินค้าและบริการ ความสด สะอาด ความอร่อย ความสะดวก ความประทับใจคุ้มค่ากับต้นทุนที่ลูกค้าต้องจ่ายและเป็นไปตามความคาดหวังของลูกค้า

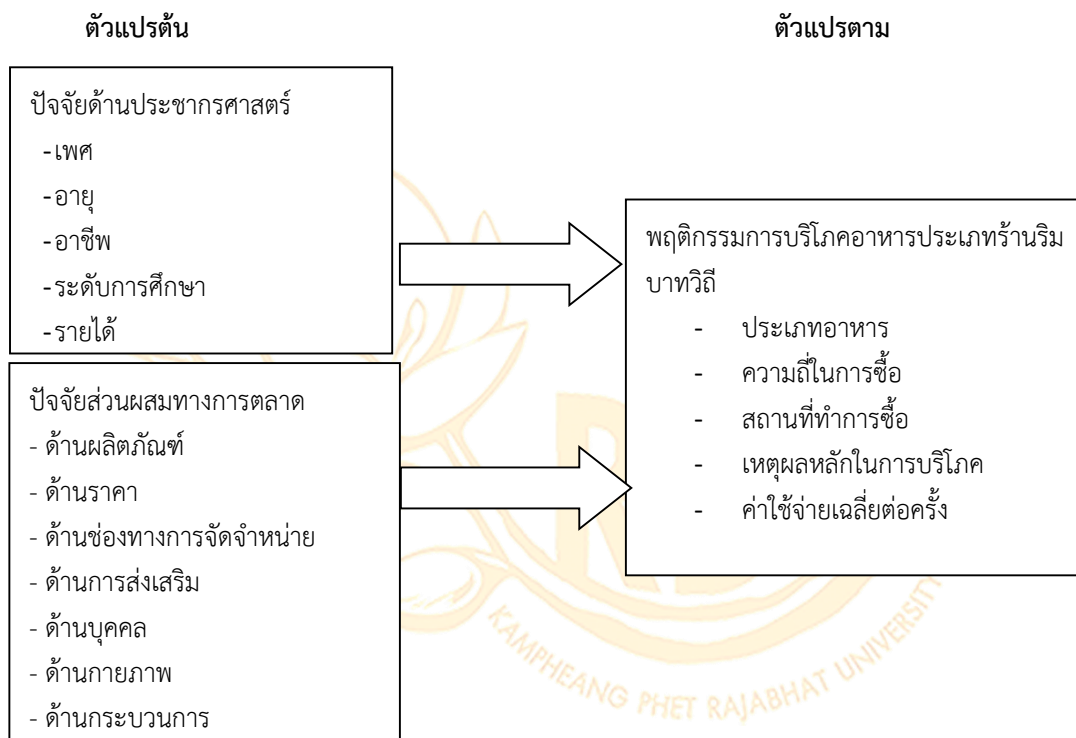


ดังนั้น การศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถีของผู้บริโภค ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ประกอบการธุรกิจอาหารร้านริมบาทวิถี เพื่อเป็นแนวทางปรับปรุง พัฒนาและกำหนดกลยุทธ์เพื่อให้ธุรกิจดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและตอบโจทย์ผู้บริโภค

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถีของผู้บริโภค ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร
2. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านประชากรศาสตร์และปัจจัยส่วนผสมทางการตลาดของผู้บริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถี ของผู้บริโภค ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร
3. ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถีของผู้บริโภค ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ผู้บริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถีของผู้บริโภค ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

กลุ่มตัวอย่าง (Sampling) ที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้บริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถีของผู้บริโภค ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร เนื่องจากไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน จึงกำหนดขนาดตัวอย่างโดยอ้างอิงการคำนวณหากลุ่มตัวอย่างที่ไม่ทราบประชากรแน่นอน จากสูตรของ Cochran ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 ราย ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถามปลายปิดเพื่อศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถีของผู้บริโภค ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชรแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอนดังต่อไปนี้



ตอนที่ 1 ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ รายได้ และระดับการศึกษา โดยลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-List) จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 2 ปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ท (Five Point Likert Scales) จำนวน 33 ข้อ

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถีของผู้บริโภคที่อยู่ในเขตอำเภอ จังหวัดกาฬงเพชร โดยลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-List) จำนวน 6 ข้อ

สถิติในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. วิเคราะห์หาค่า IOC เพื่อหาความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างรายการข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยด้วยค่า IOC (Index of item Objective Congruence) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.66-1.00.

2. วิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามเป็นรายข้อโดยใช้เทคนิค Item-total correlation มีค่าอยู่ระหว่าง 0.38-0.62

3. วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยคำนวณหาค่าความสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) มีค่าเท่ากับ 0.87

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถาม โดยการนำแบบสอบถามที่ลงคะแนนเรียบร้อยแล้ว ไปประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออก ได้ดังนี้

1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ สถิติที่ใช้ ได้แก่ การหาค่าความถี่ (Frequency) และการหาค่าร้อยละ (Percentage)

1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

1.3 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรม สถิติที่ใช้ ได้แก่ การหาค่าความถี่ (Frequency) และการหาค่าร้อยละ (Percentage)

1.4 การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์และปัจจัยส่วนผสมทางการตลาดกับพฤติกรรมการบริโภค สถิติที่ใช้ ได้แก่ การทดสอบไคสแควร์ (Chi-Square Test: χ^2 -test)

สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย ได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถีของผู้บริโภค เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า ประเภทของอาหารร้านริมบาทวิถีที่เลือกบริโภคมากที่สุด คือ อาหารคาว มีความถี่ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ ซื้อตามตลาดทั่วไป เหตุผลหลักของการเลือกบริโภคอาหารร้านริมบาทวิถีเพราะหาซื้อได้ง่าย มีความถี่ในการบริโภควันละ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ และมีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยในการซื้อต่อครั้งอยู่ระหว่าง 51- 100 บาท

2. ผลการวิเคราะห์ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์และปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด เพื่อตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 สรุปผล ดังนี้

ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 20-30 ปี ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว มีรายได้ระหว่าง 5,000-10,000 บาท/เดือน และมีการศึกษาระดับปริญญาตรี

ปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด (7Ps) พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน อยู่ในระดับมากทุกด้าน ได้แก่ กระบวนการ ลักษณะทางกายภาพ การส่งเสริมการตลาด ผลิตภัณฑ์ ช่องทางการจัดจำหน่าย ราคา และบุคคล ตามลำดับ แสดงดังตาราง 1



ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยส่วนผสมทางการตลาดโดยรวมและจำแนกเป็นรายด้าน

ส่วนผสมทางการตลาด	X	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านผลิตภัณฑ์	3.85	0.49	มาก
2. ด้านราคา	3.77	0.52	มาก
3. ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย	3.82	0.44	มาก
4. ด้านการส่งเสริมการตลาด	3.85	0.58	มาก
5. ด้านบุคคล	3.72	0.47	มาก
6. ด้านกายภาพ	3.88	0.48	มาก
7. ด้านกระบวนการ	3.94	0.49	มาก
รวม	3.83	0.50	มาก

3. ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์และปัจจัยส่วนประกอบผสมทางการตลาดกับพฤติกรรมการบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถีของผู้บริโภค เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 จำแนก ดังนี้

3.1 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา และรายได้ กับพฤติกรรมการบริโภคอาหาร สรุปผล ดังนี้

ด้านเพศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ ประเภทของอาหาร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 นอกจากนี้ยังพบว่า สถานะทางด้านเพศ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ ความถี่ในการซื้อ สถานที่ซื้อ ความถี่ในการบริโภคร้านเดิม เหตุผลที่เลือกบริโภค และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้งในการซื้อ

ด้านอายุ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ ประเภทของอาหาร ความถี่ในการบริโภคร้านเดิม เหตุผลที่เลือกบริโภค และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้งในการซื้อ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 นอกจากนี้ยังพบว่า ด้านอายุ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ ความถี่ในการซื้อ และสถานที่ซื้อ

อาชีพ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ ประเภทของอาหาร ความถี่ในการซื้อ ความถี่ในการบริโภคร้านเดิม และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้งในการซื้อ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 นอกจากนี้ยังพบว่า อาชีพ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ สถานที่ซื้ออาหาร และเหตุผลที่เลือกบริโภค

รายได้ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ ประเภทของอาหาร ความถี่ในการซื้อ สถานที่ซื้อ ความถี่ในการบริโภคร้านเดิม และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้งในการซื้อ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 นอกจากนี้ยังพบว่า รายได้ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ เหตุผลที่เลือกบริโภค

ระดับการศึกษา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ ประเภทของอาหาร ความถี่ในการซื้อ สถานที่ซื้ออาหาร ความถี่ในการบริโภคร้านเดิม และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้งในการซื้อ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 นอกจากนี้ยังพบว่า ระดับการศึกษา ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ เหตุผลที่เลือกบริโภค

3.2 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านบุคคล ด้านกายภาพ ด้านกระบวนการกับพฤติกรรมการบริโภค สรุปผล ดังนี้

ปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านบุคคล ด้านกายภาพ ด้านกระบวนการ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ ประเภทของอาหาร ความถี่ในการซื้อ สถานที่ซื้อ ความถี่ในการซื้อ และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้งในการซื้อ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

นอกจากนี้ ปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด ได้แก่ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านกายภาพและด้านกระบวนการ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมด้านเหตุผลที่ผู้บริโภคเลือกบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถี

อภิปรายผลการวิจัย

อภิปรายผลการวิจัยเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย ได้ดังนี้



1. อภิปรายผลพฤติกรรมการบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถีของผู้บริโภค เพื่อตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 1 ดังนี้

1.1 ประเภทของอาหารร้านริมบาทวิถีที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกบริโภคมากที่สุด คือ อาหารคาว มีความถี่ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ ซื้อตามตลาดทั่วไป เหตุผลหลักของการเลือกบริโภคอาหารร้านริมบาทวิถีเพราะหาซื้อได้ง่าย มีความถี่ในการบริโภคครั้งเดิม 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ และมีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยในการซื้อต่อครั้งอยู่ระหว่าง 51- 100 บาท สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐนิชา ลิ้มปณวิสัย (2561) ที่พบว่า พฤติกรรมของผู้บริโภคที่เป็นนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่นิยมรับประทานอาหารริมบาทวิถีประเภทอาหารคาว เช่น ผัดไท ข้าวผัด ข้าวมันไก่ และเหตุผลหลักในการเลือกรับประทานเพราะความยากลองหรือเป็นการสร้างประสบการณ์ใหม่ และสอดคล้องกับ โอปอล์ สุวรรณเมฆ และ อภิวรรณ กรมเมือง (2562) ที่พบว่า ชนิดอาหารที่ผู้บริโภคอาหารร้านริมบาทวิถีเลือกรับประทานเป็นอาหารจานหลัก เวลาในการบริโภค มื้อกลางวันถึงบ่าย ค่าใช้จ่ายในการรับประทาน/คน/ครั้ง โดยเฉลี่ย 51-100 บาท และมีระยะเวลาในการรับประทาน/ครั้งโดยเฉลี่ย 16-30 นาที

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจากผู้บริโภคที่อยู่ในอำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชร เลือกบริโภคประเภทของอาหารร้านริมบาทวิถีมากที่สุด คือ อาหารคาวซึ่งสามารถหาซื้อตามตลาดทั่วไป เหตุผลหลักของการเลือกบริโภคอาหารร้านริมบาทวิถีเพราะหาซื้อได้ง่ายและมีค่าใช้จ่ายในการซื้อค่อนข้างน้อย จึงทำให้การตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นอาหารคาว ขณะที่อาหารประเภทอื่นจะมีการบริโภคน้อยกว่าอาหารคาว เช่น การบริโภคของหวานหลังอาหารคาวหรือบางครั้งอาจจะบริโภคแค่อาหารคาวเพียงอย่างเดียว

2. อภิปรายผลปัจจัยด้านประชากรศาสตร์และปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด เพื่อตอบวัตถุประสงค์ การวิจัยข้อที่ 2 ดังนี้

2.1 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 20-30 ปี ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว มีรายได้ระหว่าง 5,000-10,000 บาท/เดือน และมีการศึกษาระดับปริญญาตรี สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐนิชา ลิ้มปณวิสัย (2561) ที่พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่นิยมรับประทานอาหารริมบาทวิถีส่วนใหญ่ในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นเพศหญิง มีช่วงอายุ 26-30 ปี จบการศึกษาระดับปริญญาตรี และประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน และสอดคล้องกับ โอปอล์ สุวรรณเมฆ และ อภิวรรณ กรมเมือง (2562) ที่พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่บริโภคอาหารริมบาทวิถี ในเขตกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง การศึกษาระดับปริญญาตรี มีรายได้ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 15,000 บาท

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจากโครงสร้างของความสัมพันธ์ของบทบาทภายในครอบครัวในเปลี่ยนไปจากอดีต ปัจจุบันสตรีได้รับการศึกษาสูงขึ้น ออกไปทำงานนอกบ้าน มีอาชีพ มีรายได้จึงทำให้สตรีมีบทบาทสำคัญในการซื้อและมีอำนาจในการซื้อในอัตราส่วนสูงขึ้น นอกจากนี้ อายุและรายได้ ยังสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคอาหารร้านริมบาทวิถี เพราะราคาถูก ซื้อหาได้ง่าย และมีจำหน่ายทั่วไปในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

2.2 ปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน อยู่ในระดับมากทุกด้าน ได้แก่ กระบวนการ ลักษณะทางกายภาพ การส่งเสริมการตลาด ผลิตภัณฑ์ ช่องทางการจัดจำหน่าย ราคา และบุคคล สอดคล้องกับ โอปอล์ สุวรรณเมฆ และ อภิวรรณ กรมเมือง (2562) ที่พบว่า รสชาติอาหารและความสะดวกในการเข้าถึงร้านอาหารมีผลต่อความพึงพอใจในการบริโภคอาหารร้านริมบาทวิถีของผู้บริโภค

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจากปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด เป็นปัจจัยที่สามารถสร้างความสะดวกสบายในการซื้อสินค้าทั้งด้านสินค้าและบริการที่หลากหลายที่มีความหลากหลาย ส่งผลให้ลูกค้ามีตัวเลือกในการซื้อสินค้าเพิ่มมากขึ้น โดยส่วนใหญ่ในการเลือกซื้อสินค้าและบริการในแต่ละครั้ง ลูกค้าสามารถเปรียบเทียบราคากับความคุ้มค่าที่ได้รับจากสินค้านั้นๆ และยังสามารถเปรียบเทียบราคากับร้านค้าในห้างได้ ส่งผลให้การค้นหาราคาเป็นเรื่องที่ทำได้ง่ายและทำให้เกิดความพึงพอใจและด้วยปัจจัยด้านการส่งเสริมทางการตลาดเป็นสิ่งที่สร้างแรงจูงใจให้กับลูกค้า ทั้งด้านการแจ้งข้อมูลสินค้าใหม่ๆ ให้กับลูกค้าโดยตรง เช่น การลด แลก แจก แถม หรือแม้แต่ด้านการประชาสัมพันธ์ร้านค้าในช่องทางอื่นๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนมีความสำคัญต่อการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการทั้งสิ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลในการสร้างสรรค์และสื่อสารข้อความทางการตลาดที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการจูงใจทางการตลาดในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก



3. อภิปรายผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์และปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดกับพฤติกรรมการบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถีของผู้บริโภค เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 จำแนก ดังนี้

3.1 ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ จำแนกตาม เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา และรายได้ ต่อพฤติกรรมการบริโภค อภิปรายผล ได้ดังนี้

ด้านเพศ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ในด้านของพฤติกรรมการซื้อ สถานที่ซื้อ ความถี่ในการบริโภคร้านเดิม เหตุผลที่เลือกบริโภค และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้งในการซื้อ เนื่องจากเพศไม่ได้เป็นตัวระบุในการเลือกบริโภคร้านเดิม สถานที่ หรือ ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้ง เพราะสิ่งที่เป็นตัวกำหนดส่วนใหญ่คือ รสชาติ และความสะดวกสบาย

ด้านอายุ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ ประเภทของอาหาร ความถี่ในการบริโภคร้านเดิม เหตุผลที่เลือกบริโภค และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้งในการซื้อ เนื่องจากอายุ 20-30 ปี ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงวัยเรียนและทำงานจึงมีบทบาทและอำนาจในการซื้ออาหารมาบริโภคเอง

ขณะที่ด้านอาชีพ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภคในด้านพฤติกรรมการซื้อ และสถานที่ซื้อ เนื่องจากร้านริมบาทวิถีในปัจจุบันมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้มีสินค้าที่หลากหลายที่เข้าถึงผู้บริโภคได้อย่างทั่วถึงสามารถตอบสนองผู้บริโภคได้อย่างหลากหลาย ดังนั้นอายุ จึงไม่ได้เป็นปัจจัยที่ส่งผลในด้านพฤติกรรมการซื้อและสถานที่ซื้อ

อาชีพ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ ประเภทของอาหาร ความถี่ในการซื้อ ความถี่ในการบริโภคร้านเดิม และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้งในการซื้อ เนื่องจากอาชีพแต่ละอาชีพมีเวลาว่างและรายได้ต่อเดือนไม่เท่ากันจึงทำให้ผลต่อการตัดสินใจเลือกบริโภคอาหาร

ขณะที่ด้านอาชีพ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ในด้านสถานที่ซื้ออาหาร และเหตุผลที่เลือกบริโภค เนื่องจากคนส่วนใหญ่มีรสนิยมการบริโภคอาหารที่แตกต่างกันไปเพราะฉะนั้นอาชีพจึงไม่ได้เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกซื้อในด้านสถานที่ซื้ออาหาร และเหตุผลที่เลือกบริโภค

รายได้ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ ประเภทของอาหาร ความถี่ในการซื้อ สถานที่ซื้อ ความถี่ในการบริโภคร้านเดิม และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้งในการซื้อ สอดคล้องกับ โอปอล์ สุวรรณเมฆ และ อภิวรรณ กรมเมือง (2562) ที่พบว่า รายได้ ระดับการศึกษา มีความสัมพันธ์กับชนิดอาหาร ค่าใช้จ่ายในการรับประทานอาหารโดยเฉลี่ยต่อครั้ง และระยะเวลาที่ใช้ในการรับประทานอาหาร ริมบาทวิถีของผู้บริโภค เนื่องจากรายได้เป็นจุดบ่งบอกสถานะทางการเงินของผู้คน จึงทำให้รายได้มีความสอดคล้องในการตัดสินใจเลือกบริโภค

ขณะที่ รายได้ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ในด้านเหตุผลที่เลือกบริโภค เนื่องจากในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงให้ทันตามยุคสมัยมากขึ้น สินค้าและบริการมักมีการเปลี่ยนแปลงให้ดูทันสมัยและหลากหลาย ทำให้คนส่วนใหญ่ตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการมากขึ้นโดยไม่คำนึงถึงรายได้

ระดับการศึกษา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่ ประเภทของอาหาร ความถี่ในการซื้อ สถานที่ซื้ออาหาร ความถี่ในการบริโภคร้านเดิม และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้งในการซื้อ สอดคล้องกับงานวิจัยของ โอปอล์ สุวรรณเมฆ และอภิวรรณ กรมเมือง (2562) ที่พบว่า ระดับการศึกษา มีความสัมพันธ์กับชนิดอาหาร ค่าใช้จ่ายในการรับประทานอาหารโดยเฉลี่ยต่อครั้ง และระยะเวลาที่ใช้ในการรับประทานอาหาร ริมบาทวิถีของผู้บริโภค เนื่องจากค่าเฉลี่ยของผู้บริโภคส่วนมากในอำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชรเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร จึงทำให้นักศึกษามีการคำนึงในการเลือกบริโภคและบริการในแต่ละครั้งให้เพียงพอต่อสถานะภาพของตนเอง

ขณะที่ระดับการศึกษา ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ในด้านเหตุผลที่เลือกบริโภคเนื่องจากระดับการศึกษาไม่ได้เป็นปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจเลือกบริโภคอาหารและบริการ ดังนั้นจึงไม่มีความสัมพันธ์กัน

3.2 อภิปรายผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านบุคคล ด้านกายภาพ ด้านกระบวนการกับพฤติกรรมการบริโภค อภิปรายผล ได้ดังนี้

ปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านบุคคล ด้านกายภาพ ด้านกระบวนการ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภค ได้แก่



ประเภทอาหาร ความถี่ในการซื้อ สถานที่ซื้อ ความถี่ในการซื้อ และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อครั้งในการซื้อ สอดคล้องกับ
โอปอล์ สุวรรณเมฆ และอภิวรรณ กรมเมือง (2562) ที่พบว่า ปัจจัยด้านความสะดวกในการเข้าถึงและรสชาติ
อาหารมีผลต่อการบริโภคจากร้านอาหารริมบาทวิถีของผู้บริโภค

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจากปัจจัยส่วนผสมทางการตลาดมีการเปลี่ยนแปลงที่ทันสมัยมากขึ้นจึงทำให้
ผู้บริโภคส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงสินค้าและบริการได้หลากหลายช่องทางพร้อมทั้งมีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ที่แปลกใหม่
และทันสมัยในสื่อออนไลน์และอีกทั้งเพิ่มความสะดวกสบายในการบริการผู้บริโภคให้สามารถเลือกใช้บริการได้ง่ายมากยิ่งขึ้น
เช่น การสั่งซื้ออาหารผ่านแอปพลิเคชันและได้รับข่าวสารใหม่ๆจากการประชาสัมพันธ์ตามเว็บไซต์จึงทำให้ปัจจัยส่วนผสม
ทางการตลาดมีอิทธิพลในการตัดสินใจเลือกซื้อและบริการ

นอกจากนี้ ปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด ได้แก่ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริม
การตลาด ด้านกายภาพและด้านกระบวนการ ไม่มีความสัมพันธ์กับเหตุผล (ราคาถูก รสชาติอร่อย หาซื้อได้ง่าย
ปริมาณอาหาร สะดวกในการเดินทาง) ที่ผู้บริโภคเลือกบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถี

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจากร้านอาหารริมบาทวิถี เป็นร้านอาหารที่มีจำนวนมากกระจายอยู่ทั่วไป
มีความหลากหลาย ค่อนข้างไม่มีความแตกต่างกัน ราคาถูก และผู้ประกอบการเป็นคนในท้องถิ่น ซึ่งอาจมีลักษณะการ
ดำเนินกิจการเจ้าของคนเดียว กิจการครอบครัวหรือแฟรนไชส์ แต่เป็นการประกอบการขนาดเล็ก และกลุ่มลูกค้าส่วนใหญ่
อยู่อาศัยในท้องถิ่นนั้น จึงทำให้เหตุผลหลักที่ผู้บริโภคเลือกบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถี ในเขตอำเภอเมือง
จังหวัดกาฬงเพชร ไม่ขึ้นอยู่กัปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านกายภาพและด้าน
กระบวนการ อย่างไรก็ตาม จากผลการวิจัยครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า เหตุผลหลักในการบริโภคอาหารประเภทร้านริมบาทวิถี
ของผู้บริโภค ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกาฬงเพชร เพราะหาซื้อได้ง่าย และรองลงมาคือ ราคาถูก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 20-30 ปี ประกอบ
อาชีพธุรกิจส่วนตัว มีรายได้ระหว่าง 5,000-10,000 บาท/เดือน และมีการศึกษาระดับปริญญาตรี มีพฤติกรรมการบริโภค
ประเภทอาหารความถี่ที่สุด มีความถี่ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ ซื้อตามตลาดทั่วไป เหตุผลหลักคือ หาซื้อได้ง่าย มีความถี่ในการ
บริโภคร้านเดิม 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ และมีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยในการซื้อต่อครั้งอยู่ระหว่าง 51- 100 บาท ดังนั้น ผู้ประกอบการ
หรือเจ้าของธุรกิจควรคำนึงถึงด้านราคาของอาหาร รวมถึงช่องทางการจัดจำหน่ายที่เพิ่มความสะดวกสบายให้
ผู้บริโภค เช่น ผ่านระบบออนไลน์ หรือระบบการจัดส่ง นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มส่วนแบ่งทางการตลาดและเพิ่ม
ประสิทธิภาพของต้นทุนการดำเนินงาน

2. จากการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านส่วนผสมทางการตลาดยังคงมีความสำคัญต่อพฤติกรรมการบริโภค
อาหารประเภทร้านริมบาทวิถี ดังนั้น ผู้ประกอบการควรพิจารณาเลือกสินค้าที่มีคุณภาพเหมาะสมกับราคา
รวมถึงมีสินค้าและราคาที่หลากหลายเพื่อสร้างทางเลือกให้กับลูกค้า นอกจากนี้ช่องทางการชำระเงินที่หลากหลาย
การจัดแยกหมวดหมู่ของสินค้า รวมถึงการบริการจัดส่งและการสร้างโปรโมชั่นสามารถมีส่วนช่วยลูกค้าตัดสินใจซื้อได้
ง่ายขึ้นและเพิ่มความถี่ในการซื้อสินค้าของลูกค้า

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. งานวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะกลุ่มผู้บริโภคในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกาฬงเพชร
การศึกษาในครั้งต่อไปควรทำการศึกษาในกลุ่มของนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างชาติ เพราะทำให้ทราบถึง
พฤติกรรมการบริโภค เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาสินค้าและบริการให้กับผู้ประกอบการในแหล่งท่องเที่ยว
สำคัญของจังหวัดกาฬงเพชร

2. งานวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาปัจจัยด้านส่วนผสมทางการตลาด การศึกษาในครั้งต่อไปควร
ทำการศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ของอาหารประเภทร้านริมบาทวิถีของจังหวัดกาฬงเพชร

เอกสารอ้างอิง

ณัฐนิชา ลิ้มปณัสส์. (2561). การศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหาร ประเภทร้าน



ริมบาทวิถี (Street food) ของนักท่องเที่ยว ในจังหวัดเชียงใหม่. สารนิพนธ์สาขาการจัดการ
มหาบัณฑิต วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล.
โอปอล์ สุวรรณเมฆ และอภิวรรตน์ กรมเมือง. (2562, กรกฎาคม – ธันวาคม). ปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในการ
บริโภคอาหารริมบาทวิถีใน เขตกรุงเทพมหานคร. วารสารบริหารธุรกิจศรีนครินทรวิโรฒ, 10(2), 144-
155.





**พิธีกรรมนางกวักของไทลาวคั้ง หมู่บ้านหนองเหมือด
หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอชาณุวรลักษบุรี จังหวัดกำแพงเพชร
Nang Kwak ritual of Thai Lao Kung in Nongmued village,
NO.7, Santo sub-district, Khanu Worlaksaburi district,
Kamphaeng Pet province**

พัฒนิตา สิริ¹ วรินยุพา สาระบัว¹ มินตรา มุลชัย¹
จินตนา เจริญชัยสกุลศิริ¹ ลิตานัน พินนา¹ และจิรัฏฐ์ เพ็งแดง²
Phannita Siri¹ Warinyupar Sarabua¹ Mintra Moonchai¹
Jintana Charoenchaisakulkeeree¹ Sitanan Phinna¹ Jirad Pengdang²

¹ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

² อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องพิธีกรรมนางกวักของไทลาวคั้ง หมู่บ้านหนองเหมือด หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอชาณุวรลักษบุรี จังหวัดกำแพงเพชร โดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่มาของพิธีกรรมและรูปแบบของพิธีกรรมนางกวักของไทลาวคั้ง หมู่บ้านหนองเหมือด หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอชาณุวรลักษบุรี จังหวัดกำแพงเพชร โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยเป็นแบบสัมภาษณ์และวิเคราะห์ข้อมูลโดยการเขียนพรรณนาวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่า ที่มาของพิธีกรรมนางกวักที่สืบทอดมาแต่โบราณ นิยมเล่นกันในวันสงกรานต์ ซึ่งพิธีนี้เกิดมาจากคนลาวนับถือบรรพบุรุษและผีจึงทำให้มีความเชื่อในเรื่องของวิญญาณและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ พิธีกรรมนางกวักนี้จึงเกิดขึ้นเพื่อเป็นการสื่อสารระหว่างญาติพี่น้อง ที่เสียชีวิตไปแล้ว โดยการถามเกี่ยวกับการเป็นอยู่ เป็นต้น โดยรูปแบบพิธีกรรมนางกวักสามารถอธิบายได้ดังนี้ อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรม ต้องไปโมยของแม่หม้ายมาใช้ในการประกอบพิธี แต่ในปัจจุบันไม่นิยมนำของแม่หม้ายมาใช้เนื่องจากเสี่ยงต่อการชำรุด จึงใช้การสมมุติว่าของชิ้นนั้นเป็นของแม่หม้ายแทน การแต่งกายในการประกอบพิธี คือสวมใส่เสื้อผ้าที่รัดกุม เรียบร้อย การเลือกที่เลี้ยงในการประกอบพิธีกรรมที่เลี้ยงต้องเป็นผู้หญิง ที่มีจิตอ่อนอายุตั้งแต่ 30 ปีเป็นต้นไป เพราะเป็นผู้ที่บรรลุนิติภาวะแล้ว สถานที่ประกอบพิธีกรรม คือ ทางสามแพร่ง คำร้องเชิญนางกวักมีภาษาที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของไทลาวคั้ง และมีข้อห้ามในการระหว่างการทำพิธีกรรมนางกวัก ที่เลี้ยงห้ามให้มือหลุดออกจากกวัก เพราะจะทำให้ดวงวิญญาณออกจากกวักไป สามารถเล่นได้ไม่จำกัดต่อคืน เริ่มเล่นเวลา 20.00 – 00.00 น.

คำสำคัญ : พิธีกรรมนางกวัก/ไทลาวคั้ง/รูปแบบพิธีกรรมนางกวัก

Abstract

Research on the Nang Kwak Ritual of Thai Lao Khang Nong Mead Village, Village No. 7, Saen To Subdistrict, Khanu Worlaksaburi District Kamphaeng Phet. Province The objectives of this study were to study the origins of the rituals and the forms of Nang Kwak rituals of Tai Lao Khang, Nong Mead Village, Village No. 7, Saen Tor Sub-district, Khanu Worlaksaburi District. Kamphaeng Phet. Province by using a qualitative research method by choosing a specific group of informants. The research tool was interview and data analysis was written by descriptive analysis. The objective is to study. The origin of the Nang Kwak ritual of the Tai Lao Khang. and to study the pattern of Nang Kwak rituals of Tai Lao Khang The results of the study found that. The origin of the Nang Kwak ritual that has been passed down since ancient times popular to play on Songkran day. This ceremony was born from Lao people to respect their ancestors and ghosts, thus making them



believe in spirits and sacred things. This ceremony of Nang Kwak was born as a means of communication between relatives deceased by asking about being or ask things that you want to know, such as work, such as bringing bad things into the village. Violation of traditions, etc., by the form of Nang Kwak rituals can be described as follows. Equipment used in rituals had to steal from the widow to use in the ceremony But nowadays, using the assumption that the item belongs to the widow instead. The dress for the ceremony is to wear clothing that is tight to the way of life in the village. The selection of a mentor to perform the mentoring ritual must be a woman with a weak mind, aged 30 years onwards, because she has reached the legal age. The place of the ritual is the three crossroads because ancient times believed that it was the confluence. Which is the passage of the soul The invitation to Nang Kwak has a language that is unique to Thai Lao Khang. And there is a prohibition on during the ceremony of Nang Kwak. The mentor did not let his hand come off the beck. Because it will cause the soul to depart can play unlimited Start playing at 20.00 - 00.00 hrs .

Keywords : Nang Kwak Ritual/ Thai Lao Khang Ritual/ Nang Kwak Ritual

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พิธีกรรมเป็นรูปธรรมของศาสนาและระบบความเชื่อซึ่งปรากฏอยู่ในทุกสังคม พิธีกรรมยังสะท้อนถึงความหวัง ความปรารถนา ความหวาดกลัว และความรู้สึกต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดและอารมณ์ของมนุษย์ ดังนั้นมนุษย์ทุกกลุ่มชาติพันธุ์ ทุกภาษา ต่างมีพิธีกรรมของกลุ่มเพื่อแสดงออกถึงความเชื่อของตนเองทั้งสิ้นเมื่อพิธีกรรมเป็นการแสดงออกถึงความเชื่ออันเป็นลักษณะอย่างหนึ่งทางสังคมวัฒนธรรมของมนุษย์ พิธีกรรมจึงถือได้ว่าเป็นการกระทำของกลุ่มคนที่มาพบปะสังสรรค์และสร้างแบบแผนพิธีขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการในการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2559) พิธีกรรมจึงเป็นกิจกรรมที่แสดงออกถึงระบบความเชื่อของมนุษย์มิได้เกิดขึ้นอย่างเลื่อนลอยและไร้เหตุผลแต่มนุษย์สร้างขึ้นอย่างมีเหตุผลอย่างมีวัตถุประสงค์ที่แน่นอน การแสดงออกนั้นมักเป็นในรูปสัญลักษณ์และเกี่ยวข้องกับนิยาย หรือนิทานปรัมปราและความเชื่อทางศาสนา โดยเฉพาะชาวบ้านในสังคมของชุมชน ซึ่งเป็นสังคมที่ไม่มีความซับซ้อนและค่อนข้างจะเป็นอิสระภายในตัวเอง วัตถุประสงค์ในการประกอบพิธีกรรมตามความเชื่อนั้นเพื่อป้องกันคุ้มครองภัยพิบัติให้แก่ชุมชน และสมาชิกในชุมชนอาจจะเกิดจากการกระทำของมนุษย์ หรือมาจากการกระทำของธรรมชาติ หรือเพื่อควบคุมดินฟ้าอากาศเพื่อความป็นสิริมงคลและความมั่นคงในการดำเนินชีวิตตลอดจนสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ และการรวมตัวกันเพื่อต่อสู้ภัยพิบัติต่าง ๆ นำไปสู่ความสัมพันธ์ที่เกื้อกูล ของหมู่วมลมนุษย์ให้ดำรงอยู่ซึ่งความเป็นเผ่าพันธุ์เป็นต้น จึงกล่าวได้ว่าระบบความเชื่อและพิธีกรรมเป็นการสั่งสมประสบการณ์การเรียนรู้ในเวลาอันยาวนาน โดยจะเชื่อมโยงกันไปหมดซึ่งเกิดจากภูมิปัญญา (ประเวศ วะสี, 2530, หน้า 72)

นางกวัก เป็นพิธีกรรมสมัยโบราณของไทย-ลาวคั้ง สืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษหลายรุ่นนิยมเล่นกันในวันสงกรานต์ เนื่องจากไทย-ลาวคั้ง มีความเชื่อถือว่าผีเป็นการสื่อสารระหว่างญาติพี่น้องที่เสียชีวิตไปแล้ว เป็นการถามเกี่ยวกับการเป็นอยู่ หรือถามสิ่งต่าง ๆ ที่อยากรู้ เช่น ถามว่าพี่มาเข้างานนางกวักครั้งนี้เป็นใครถ้าเป็น ปู่ ย่า ตา ยาย มาเข้าก็แสดงความดีอกดีใจ ทำให้เกิดความสนุกสนาน ทำให้ลูกหลานและคนในชุมชนเกิดความสามัคคี พิธีกรรมนางกวักในหมู่บ้านหนองเหมือด มีบทบาทสำคัญควบคู่ไปกับการดำรงชีวิตตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แม้ว่าวิทยาการหรือความเจริญก้าวหน้า ทางสังคมจะเปลี่ยนแปลงไป ความเชื่อและพิธีกรรมนางกวัก ในหมู่บ้านหนองเหมือดก็ยังคงดำรงสืบทอดจนมาถึงปัจจุบัน (อัญชลี สิงห์น้อย วงศ์วัฒนา, 2560, หน้า 307-309) พิธีกรรมนางกวักของไทย-ลาวคั้งในหมู่บ้านหนองเหมือดมีบทบาทสำคัญควบคู่ไปกับการดำรงชีวิตของไทย-ลาวคั้งตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันแม้ว่าความเจริญก้าวหน้าทางสังคมจะเปลี่ยนแปลงไปแต่ความเชื่อในพิธีกรรมนางกวักของไทย-ลาวคั้ง ในหมู่บ้านหนองเหมือดก็ยังคงดำรงสืบทอดจนมาถึงปัจจุบันอย่างเข้มแข็ง (ยศขจร ชันสิงหา, 2560, ธันวาคม 22)

คณะผู้วิจัยเห็นว่าความเชื่อและพิธีกรรมนางกวักของไทย-ลาวคั้ง ในหมู่บ้านหนองเหมือด เป็นศิลปะทางวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดจากบรรพบุรุษจากรุ่นสู่รุ่น ด้วยสาเหตุดังกล่าวนี้คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาพิธีกรรมนางกวัก ที่ยังคงรักษาแบบแผนการแสดง ไว้อย่างครบถ้วนตามพิธีกรรม ตลอดจนการใช้อุปกรณ์ที่ใช้ในพิธี ขั้นตอน

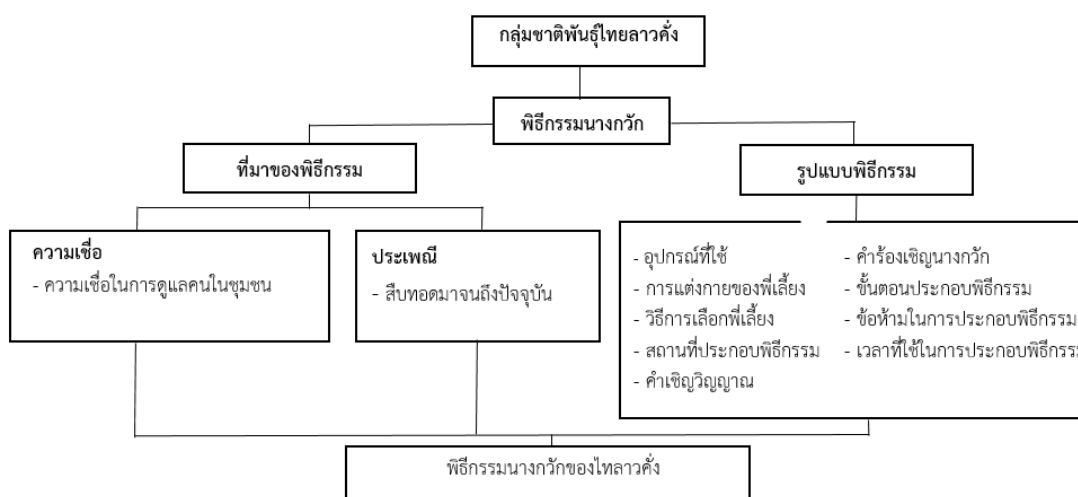


การทำพิธี การแต่งกายในพิธี คำร้องและข้อห้ามในพิธีกรรมนางกวัก ที่เป็นเอกลักษณ์ที่สะท้อนความเป็นไทลาวคั่ง เพื่อบันทึกและรวบรวมข้อมูลให้เป็นเอกสารงานวิจัยพื้นฐานและอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นของไทลาวคั่งให้ลูกหลานได้ตระหนัก เห็นคุณค่าและสืบทอดประเพณีนางกวักของไทลาวคั่งหมู่บ้านหนองเหมือดต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาที่มาของพิธีกรรมนางกวักของไทลาวคั่ง ในหมู่บ้านหนองเหมือด หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกำแพงเพชร
2. เพื่อศึกษารูปแบบพิธีกรรมนางกวักของไทลาวคั่ง ในหมู่บ้านหนองเหมือด หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกำแพงเพชร

กรอบแนวคิดในการทำวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

คณะผู้วิจัยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

คณะผู้วิจัยได้เลือกใช้เกณฑ์ของ อิทธิพัทธ์ สุธันพรกุล (2558) โดยเป็นการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

1. เป็นบุคคลที่มีความรู้ในเรื่องจำเพาะ หรือนักปราชญ์ในเรื่องนั้น ๆ
2. มีหลักฐานทางด้านผลงาน ประสบการณ์ โดยมีหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สามารถอ้างอิงได้ และมีความน่าเชื่อถือในระดับท้องถิ่น หรือในระดับชาติจากเกณฑ์การคัดเลือกดังกล่าวคณะผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้บอกข้อมูลจากผู้ที่มีความรู้จำเพาะในเรื่องพิธีกรรมนางกวัก เป็นปราชญ์ชาวบ้านที่คนในชุมชนยอมรับ นอกจากนั้นยังได้เข้าร่วมเป็นเจ้าภาพในการเผยแพร่ความรู้ของลาวคั่ง ณ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว โดยมีเกียรติรับรองที่สามารถอ้างอิงได้ ได้แก่ นายยศขจร ชันสิงหา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้ใช้ แบบสัมภาษณ์ ในการเก็บข้อมูล โดยมีขั้นตอนการสัมภาษณ์ ดังนี้

1. การเตรียมการสัมภาษณ์
 - กำหนดขอบเขตว่าเราจะสัมภาษณ์ใคร
 - ศึกษาคนนั้นก่อนศึกษาจุดมุ่งหมายของการวิจัย ตลอดจนชนิดของข้อมูลที่ต้องการ
 - เตรียมสร้างแบบสัมภาษณ์ หรือคู่มือในการสัมภาษณ์
 - เตรียมการติดต่อให้ผู้ให้สัมภาษณ์
 - เวลาสัมภาษณ์ให้พร้อมฝึกทดลองสัมภาษณ์ก่อน



- เตรียมคำถามหลาย ๆ แบบ
- จัดเตรียมสถานที่สัมภาษณ์ให้พร้อมและเหมาะสม

2. การเปิดการสัมภาษณ์

- สร้างบรรยากาศของความคุ้นเคย
- พยายามตั้งใจฟังอย่างสนใจ
- ทำให้ผู้สัมภาษณ์ไวใจเรา
- รักษาบรรยากาศของการสนทนาให้เป็นไปตามธรรมชาติ
- ไวต่อความรู้สึกของผู้ให้สัมภาษณ์และมองเหตุการณ์อย่างยุติธรรม
- ไม่ควรให้คำแนะนำแก่ผู้ให้สัมภาษณ์

3 ระหว่างการสัมภาษณ์

- การสัมภาษณ์ไม่ใช่การสนทนาแต่พยายามสร้างบรรยากาศเป็นการสนทนา
- การสัมภาษณ์ไม่ใช่การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นแต่เป็นการรวบรวมข้อเท็จจริง
- อย่าสอนผู้ให้สัมภาษณ์อย่างเด็ดขาดตั้งคำถามที่ฉลาดและแหลมคม
- พยายามหลีกเลี่ยงข้อที่จะกระทบกระเทือนต่อความรู้สึกของผู้ให้สัมภาษณ์
- ต้องแน่ใจว่าผู้ให้สัมภาษณ์เข้าใจคำถาม
- เป็นผู้ฟังที่ดีทำให้ผู้สัมภาษณ์รู้สึกว่าการสนทนาของตนน่าสนใจ
- ควรใช้ความเงียบให้เป็นประโยชน์ในบางครั้ง
- ให้ผู้ให้สัมภาษณ์ตอบอย่างเฉพาะเจาะจง
- อย่าเอาอารมณ์เข้าไปเกี่ยวข้องกับการสัมภาษณ์
- ถ้าจะมีการบันทึกเสียง ควรได้รับอนุญาตจากผู้ให้สัมภาษณ์ก่อนถ้าตอบไม่ตรงประเด็นปัญหา

ทางตะลอมให้เข้าจุด

4 การปิดการสัมภาษณ์

- ถึงแม้หมดเวลา ผู้สัมภาษณ์ไม่ควรแสดงอาการรีบร้อน
- การปิดการสัมภาษณ์ควรทำแบบกันเอง
- แสดงให้ผู้ให้สัมภาษณ์ทราบว่าในการสัมภาษณ์นี้มีสาระสำคัญและมีหรืออื่นๆ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัย

1.1 ลงพื้นที่ เนื่องจากในการทำวิจัยนั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องลงพื้นที่ก่อน ซึ่งเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ตรงระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้สัมภาษณ์หรืออาจจะเป็นคนในชุมชน เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐานองค์ประกอบในชุมชน เช่น ประวัติหมู่บ้าน ประชากร เป็นต้น และแจ้งให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ทราบล่วงหน้าในการเก็บข้อมูลครั้งต่อไป โดยศึกษาขอบเขตที่จะศึกษา คณะผู้วิจัยเลือกขอบเขตที่จะศึกษาโดยไม่ให้ขอบเขตการศึกษานั้นแคบหรือกว้างเกินไป เพื่อให้ง่ายแก่การเก็บรวบรวมข้อมูล คือ หมู่บ้านหนองเหมือด หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกาฬังเพร และกำหนดวัตถุประสงค์ คณะผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแนวทางหรือขอบเขตในการวิจัย ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเรื่องพิธีกรรมนางกวกักของไทลาวคั้ง หมู่บ้านหนองเหมือด หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกาฬังเพร โดยกำหนดวัตถุประสงค์ดังนี้

1) เพื่อศึกษาที่มาของพิธีกรรมนางกวกักของไทลาวคั้ง ในหมู่บ้านหนองเหมือด หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกาฬังเพร

2) เพื่อศึกษารูปแบบพิธีกรรมนางกวกักของไทลาวคั้ง ในหมู่บ้านหนองเหมือด หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกาฬังเพร

1.2 กำหนดผู้ให้ข้อมูลคณะผู้วิจัยได้ใช้การเลือกผู้ให้ข้อมูลมีโครงสร้างทางการเลือกที่เคร่งครัดโดยที่จุดมุ่งหมาย คือ เลือกผู้ที่เป็นปราชญ์ชาวบ้านและมีความรู้ในเรื่องพิธีกรรมนางกวกัก จุดมุ่งหมายหลักของการศึกษานั้น ทางคณะผู้วิจัยต้องการข้อมูลที่มีความสำคัญที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการศึกษามากที่สุดโดยการสัมภาษณ์ นายยศขจร ชันสิงหา

1.3 กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



แบบบันทึกภาคสนาม (Field notes) เป็นแบบบันทึกที่ใช้ในการเก็บข้อมูลในพื้นที่เป้าหมาย ได้แก่ แบบบันทึกการสัมภาษณ์ และเครื่องบันทึกเสียงโดยผู้วิจัยใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการเก็บข้อมูลจากการสนทนากับผู้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์เชิงลึก

1.4 ลงพื้นที่เก็บข้อมูล คณะผู้วิจัยเลือกลงพื้นที่เก็บข้อมูลที่หมู่บ้านหนองเหมือด หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกำแพงเพชร เพื่อศึกษาพิธีกรรมนางกวัก

การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีขั้นตอนการดำเนินการตามลำดับดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น ผู้วิจัยกระทำภายหลังการสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่มทุกครั้งเพื่อจะได้ปรับปรุงประเด็นข้อคำถามในครั้งหลังโดยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้ ที่ใช้ในการศึกษาการวิจัย
2. ดำเนินการถอดเทปบันทึกเสียงจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งเป็นบทสนทนาระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูล และเก็บข้อมูลในรูปเอกสาร
3. นำข้อมูลที่บันทึกในรูปเอกสารมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการ ตีความ พรรณนา และสร้างข้อสรุปเบื้องต้น เพื่อนำมาอธิบายความสัมพันธ์ของข้อมูลต่าง ๆ และคัดแยกข้อมูลที่ไม่ต้องการออก
4. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตีความ ผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้มาพิจารณา เชื่อมโยงกันแล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูล
5. สรุปผลการวิจัย ทางคณะผู้วิจัยได้เลือกวิธีการสรุปผลการวิจัยเชิงพรรณนา เพราะข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลเชิงปริมาณ เป็นการใช้อย่างข้อมูลเชิงคุณลักษณะ และไม่ได้ใช้คณิตศาสตร์ หรือสถิติเข้ามาช่วย การเก็บข้อมูลทำได้โดยการสัมภาษณ์ การบันทึก ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลโดยการพรรณนา

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาพิธีกรรมนางกวัก ของไทลาวคั้ง หมู่บ้านหนองเหมือด หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกำแพงเพชร ด้วยที่กล่าวมานั้น ทำให้พบประเด็นคำตอบตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ที่มาของพิธีกรรมนางกวัก ของไทลาวคั้ง ในหมู่บ้านหนองเหมือด หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกำแพงเพชร ได้มาจากการสัมภาษณ์นายศขจร ชันสิงหา สามารถสรุปได้ดังนี้
พิธีกรรมนางกวักเป็นการละเล่นพื้นบ้านที่ไทลาวคั้งสืบทอดมาแต่โบราณ นิยมเล่นกันในวันสงกรานต์ ซึ่งพิธีนี้เกิดมาจากคนลาวมีความเชื่อในเรื่องของวิญญาณสิ่งศักดิ์สิทธิ์ จึงใช้พิธีกรรมนางกวักเป็นการสื่อสารระหว่างญาติพี่น้อง ที่เสียชีวิตไปแล้ว เพื่อเป็นการถามเกี่ยวกับการเป็นอยู่ หรือถามสิ่งต่าง ๆ ที่อยากรู้ เช่น เรื่องการงาน การเรียน ความรัก ดินฟ้าอากาศ และยังสามารถทำนายทายทักเหตุการณ์ที่จะเกิดภายในชุมชน เช่น การนำสิ่งไม่ดีเข้ามาในหมู่บ้าน การทำผิดธรรมเนียมประเพณี เป็นต้น และเมื่อทักแล้วชาวบ้านก็ต้องรีบแก้ไขและปฏิบัติตามทันที

2. รูปแบบพิธีกรรมนางกวัก ของไทลาวคั้ง ในหมู่บ้านหนองเหมือด หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกำแพงเพชร ได้มาจากการสัมภาษณ์ นายศขจร ชันสิงหา สามารถสรุปได้ดังนี้

2.1 อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรม

- 2.1.1 กวัก 1 อัน
- 2.1.2 ไมค์แคน 1 อัน
- 2.1.3 เสื้อ 1 ตัว
- 2.1.4 สาก 2 อัน
- 2.1.5 แหวนหรือเหรียญ
- 2.1.6 ชัน
- 2.1.7 ดอกไม้ ใช้อย่างไรก็ได้ ไม่มีการบังคับตายตัว
- 2.1.8 รูป 3 ดอก เพราะเป็นเอกลักษณ์ของไทลาวคั้ง ซึ่งรูปทั้ง 3 ดอกมี

ความหมายดังต่อไปนี้

รูปดอกที่ 1 แทน พระพุทธ

รูปดอกที่ 2 แทน พระธรรม



รูปดอกที่ 3 แทน พระสงฆ์

2.1.9 ด้ายหรือเชือก

2.1.10 พี่เลี้ยง 2 คน

อุปกรณ์ทุกอย่างต้องไปขโมยของแม่หม้ายมาใช้ในการประกอบพิธี แต่ในปัจจุบันไม่นิยมนำของแม่หม้ายมาใช้ เนื่องจากเสี่ยงต่อการชำรุด จึงใช้การสมมุติว่าของชิ้นนั้นเป็นของแม่หม้าย

2.2 การแต่งกายของพี่เลี้ยงในการประกอบพิธีกรรม

การแต่งกายในการประกอบพิธี คือ สวมใส่เสื้อผ้าที่รัดกุม เรียบร้อย หรือชุดที่เหมาะสมตามวิถีชีวิตในหมู่บ้าน เช่น เสื้อที่รัดกุม ผ้าถุง

2.3 วิธีการเลือกพี่เลี้ยงในการประกอบพิธีกรรม

2.3.1 พี่เลี้ยงต้องเป็นผู้หญิง ที่มีจิตอ่อน มีลักษณะเป็นคนที่ไม่เห็นอะไร หรือได้ยินเสียงดนตรีอะไรก็ได้ จิตใจจะอีกเหิม บางครั้งก็ทำท่าทาง ฟ้อนรำ จะมีแสดงปฏิกิริยาออกมา ซึ่งเป็นลักษณะที่สังเกตได้ง่าย ส่วนคนที่มีความแข็งแรงจะรู้สึกเฉย ๆ กล่าวคือไม่รู้สึกกลัวหรือตื่นตระหนกต่อสถานการณ์นั้น ๆ

2.3.2 ต้องมีอายุตั้งแต่ 30 ปีเป็นต้นไป เพราะเป็นผู้ที่บรรลุนิติภาวะแล้ว และตัดสินใจแก้ปัญหาได้

2.4 สถานที่ประกอบพิธีกรรม

ทางสามแพร่ง เพราะโบราณเชื่อกันว่าเป็นทางบรรจบ ซึ่งเป็นทางผ่านของดวงวิญญาณ

2.5 ค่าเชิญวิญญาณ

ไม่มีคำพูดที่ตายตัว สามารถเรียกหรือเชิญดวงวิญญาณด้วยคำพูดไหนก็ได้ เช่น “ขอเชิญดวงวิญญาณ ผีปู่ผีย่า ตายายที่ล่วงลับไปแล้ว ขอให้เข้ามาในก๊วก ขอให้เข้ามาเล่น” หรือสามารถระบุชื่อดวงวิญญาณ เพื่อเป็นให้เป็นการเจาะจงดวงวิญญาณตนนั้นมากยิ่งขึ้น ซึ่งในการเชิญหนึ่งครั้งเท่ากับการเชิญหนึ่งดวงวิญญาณ

2.6 คำร้องเชิญนางก๊วก

นางก๊วกเคยลงมาหยักเหยลงมาหย่อน ปลุกเถียงไต่ตกลอง ปลุกเถียงนาคล้องช้าง สาวอวดอ้างมือค้ำมือเว้น เห็นหีบอบเห็นปานต่าง ผู้สาวบ้านกลางเล่นนางพวงนี้ ปาใส่บ่อบอกออกลอกปานสาวข้าวเปีย ลูกสาวอมเกียเหลียนน้ำเหลียนท่า ผู้บ่าวอยู่ป่ามาทักทาย ต่ำฮุกเดือนหงาย ทอลินทอลายเดือนแจ้ง เดือนแจ้งเออยเอยให้ฟ้ามาลงเล่น ลงตามหยั่ง ลงตามผาหมไท้ เป็นไหข้าวสาร ไม้คานหัวปักตักน้ำขึ้นแค่ แก่น้ำขึ้นเอียน ปะนมสาวอีไต้นอีไต้น (ข้าจนกว่าจะเข้า)

2.7 ขั้นตอนประกอบพิธีกรรม

2.7.1 นำดอกไม้และจุดธูปเชิญวิญญาณที่ทางสามแพร่ง

2.7.2 พี่เลี้ยงแต่งตัวให้นางก๊วก โดยนำไม้คานสอดเป็นแขน และสวมเสื้อให้ จากนั้นใช้เชือกมัดตามส่วนต่าง ๆ ของก๊วกเพื่อยึดไม่ให้เสื้อหลุดออกจากก๊วกระหว่างทำพิธี

2.7.3 นำขันใบเล็กภายในบรรจุด้วยแหวนหรือเหรียญ มัดไว้ที่ส่วนบนของก๊วกเพื่อใช้แทนเป็นศีรษะ

2.7.4 พี่เลี้ยงสองคนนั่งภายในระหว่างสากทั้งสองอัน

2.7.5 เมื่อเชิญดวงวิญญาณเสร็จแล้ว พี่เลี้ยงทั้งสองคนจะนั่งจับนางก๊วกคนละฝั่ง

2.7.6 คนเชิญดวงวิญญาณก็จะเริ่มร้องคำร้อง ชาวบ้านก็ช่วยกับปรบมือเพื่อให้เป็นการบอกจังหวะ

2.7.7 พี่เลี้ยงคนใดคนหนึ่งถือดอกไม้และธูป เมื่อดวงวิญญาณเข้ามาในนางก๊วกแล้ว ก๊วกจะเดินไปมา ขณะเล่นจะมีเสียงดังก๊วกก๊วก ๆ จากแหวนหรือเหรียญที่อยู่ในขัน ตามจังหวะที่ก๊วกโยกไปมา

2.7.8 ญาติพี่น้องของดวงวิญญาณ หรือผู้ใดก็ได้ สามารถถามคำถามได้ในทุกเรื่อง เช่น “ขอพี่เลี้ยงคนไหนให้เอนไปหาคนนั้น” ก๊วกก็จะเอนไปขบพี่เลี้ยงคนนั้น หรืออาจจะเป็นเรื่องความรัก พยากรณ์หน้าที่การงาน เป็นต้น

2.7.9 เมื่อถามคำถามครบตามความต้องการแล้ว พี่เลี้ยงจะปล่อยมือจากก๊วกเพื่อให้ดวงวิญญาณออกจากก๊วก



2.8 ข้อห้ามในการประกอบพิธีกรรม

ในการระหว่างการทำพิธีกรรมนางกวัก พี่เลี้ยงห้ามให้มีหลุดออกจากกวัก เพราะจะทำให้ดวงวิญญาณออกจากกวักไป ทำให้ต้องเชิญดวงวิญญาณใหม่อีกครั้ง

2.9 เวลาที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรม

พิธีกรรมนางกวักนั้นสามารถเล่นได้ไม่จำกัดต่อน เริ่มเล่นเวลา 20.00 – 00.00 น. และสามารถเล่นพร้อมกันได้ทุกบ้านในเวลาเดียวกัน

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “พิธีกรรมนางกวักของไทลวาคัง หมู่บ้านหนองเหมือดหมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกำแพงเพชร” สามารถนำมาอภิปรายผลตามประเด็นที่ศึกษา ดังนี้

1. ที่มาของพิธีกรรมนางกวัก ของไทลวาคัง ในหมู่บ้านหนองเหมือด หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกำแพงเพชร

พิธีกรรมนางกวักเป็นพิธีที่เกิดมาจากคนลาวมีความเชื่อในเรื่องของวิญญาณสิ่งศักดิ์สิทธิ์ จึงใช้พิธีกรรมนางกวักเป็นการสื่อสารระหว่างญาติพี่น้องที่เสียชีวิตไปแล้ว เพื่อเป็นการถามเกี่ยวกับการเป็นอยู่ หรือทำนายทายทักเหตุการณ์ที่จะเกิดภายในชุมชน เช่น การนำสิ่งไม่ดีเข้ามาในหมู่บ้าน การทำผิดธรรมเนียมประเพณี เป็นต้น และเมื่อทักแล้วชาวบ้านก็จะต้องรับแก้ไขและปฏิบัติตามทันที จากแนวคิดนี้ยังสอดคล้องกับวิจัยของ ศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม (2560) ได้ศึกษาเรื่อง “พิธีกรรมนางกวักของชาวไทพวนในอำเภอสรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย” กล่าวว่า พิธีกรรมนางกวักเล่นเพื่อระลึกถึงคุณงามความดี ของดวงวิญญาณ ของบรรพบุรุษเป็นการละเล่นที่น่าทึ่ง ซึ่งเป็นอุปกรณ์ชนิดหนึ่ง ในการทอดผ้ามาตกระหว่าง ไล่หัว ที่นำมาจากกะลามะพร้าว แล้วเขียนคิ้วทาปากให้สวยงาม แล้วอัญเชิญดวงวิญญาณ ของบรรพบุรุษ มาเข้าสิงสถิต เพื่อทำการ เสี่ยงทาย ซึ่งอาจจะเสี่ยงทายในเรื่องของคู่รัก การทำงาน หรือโชคชะตาชีวิต ซึ่งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สลัน กองกันยา (2561) ได้ศึกษาเรื่อง “ที่มาพิธีกรรมนางกวักของลาวครั้งในบ้านลำเหย อำเภอดอนตูม จังหวัดนครปฐม” กล่าวว่า การเล่นผีนางกวักเป็นการละเล่นของชาวบ้านลาวครั้ง เป็นประเพณีที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนาน ซึ่งได้อพยพมาจากประเทศลาวเวียงจันทน์ การเล่นผีนางกวักมักจะเล่นช่วงวันสงกรานต์เพราะว่าช่วงวันสงกรานต์ ผีนางกวักจะลงมาเข้าสิงหุ่นไม้นางกวัก การเล่นผีนางกวักมักจะเล่นในเวลากลางคืน หลังจากเลิกเล่นจะเชิญผีออกจากกวัก วันรุ่งขึ้นจะเชิญมาเล่นใหม่ การเล่นนี้จะเล่นจนถึงวันสุดท้ายของสงกรานต์

2. รูปแบบพิธีกรรมนางกวัก ของไทลวาคัง ในหมู่บ้านหนองเหมือด หมู่ที่ 7 ตำบลแสนตอ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกำแพงเพชร

รูปแบบพิธีกรรมนางกวักสามารถอธิบายได้ดังนี้ อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรม ต้องไปขโมยของแม่หม้ายมาใช้ในการประกอบพิธี การแต่งกายในการประกอบพิธี คือ สวมใส่เสื้อผ้าที่รัดกุม เรียบร้อย หรือชุดที่เหมาะสมตามวิถีชีวิตในหมู่บ้าน การเลือกพี่เลี้ยงในการประกอบพิธีกรรมพี่เลี้ยงต้องเป็นผู้หญิง ที่มีจิตอ่อน อายุตั้งแต่ 30 ปีเป็นต้นไป สถานที่ประกอบพิธีกรรม คือ ทางสามแพร่ง เพราะโบราณเชื่อกันว่าเป็นทางบรรจบ ซึ่งเป็นทางผ่านของดวงวิญญาณ คำร้องเชิญนางกวักมีภาษาที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของไทลวาคัง และมีข้อห้ามในการระหว่างการทำพิธีกรรมนางกวัก พี่เลี้ยงห้ามให้มีหลุดออกจากกวัก เพราะจะทำให้ดวงวิญญาณออกจากกวักไปส่วนระยะเวลาที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรมสามารถเล่นได้ไม่จำกัดต่อน เริ่มเล่นเวลา 20.00 – 00.00 น. และสามารถเล่นพร้อมกันได้ทุกบ้านในเวลาเดียวกัน ซึ่งมีความสอดคล้องและมีทิศทางเดียวกันกับงานวิจัยของ สาริ์ โสรัช ประสพสันติ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง “รูปแบบพิธีกรรมนางกวักของชาวไทพวนในอำเภอสรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย” พบว่า รูปแบบพิธีกรรมนางกวักของชาวไทพวนมีการตกแต่งตัวของนางกวักสร้างจากการนำกวัก (อุปกรณ์ที่ใช้ปั้น ด้าย) มาเป็นตัว ใช้กะลามะพร้าวแห้งครึ่งซีก (โป) ทำเป็นส่วนหัวและใบหน้า เจาะรูมัดไว้บนหัวกวักวาดคิ้ว ตา จมูก ด้วยถ่านไม้ทาปากด้วยปูนแดง นำเส้นขนยาวสีดำหรือเส้นหม้อฮ่อมเกามาสวม เอาดอกมัดแขนเสื้อกับไม้ไผ่ให้แน่น การเล่นนางกวักนิยมเล่นในเวลากลางคืน เริ่มด้วยพิธีอัญเชิญนางกวัก จะใช้ผู้หญิงที่ขวัญอ่อนเป็นผู้อัญเชิญดวงวิญญาณของบรรพบุรุษมาสิงสถิตเพื่อเสี่ยงทาย อาจเป็นเรื่องคู่รัก การทำงานและโชคชะตาชีวิต มีขั้นตอนการเล่นคือ ใช้ไม้ไผ่ขนาดยาวพาดหลังคานบ้าน โดยลำไผ่จะอยู่ติดติดกับตัวนางกวักและกระดิ่งวางสิ่งของที่ประกอบพิธีอัญเชิญบรรพบุรุษมาเข้าสิง จากนั้นเมื่ออัญเชิญผีบรรพบุรุษเสร็จแล้วจะนำสากตำข้าว 2 อัน มาวางไว้กับพื้นดินเป็น



ฐานรองรับตัวนางกวัก คนที่ถือนางกวักต้องเป็นคนที่ขวัญอ่อน เมื่อจับแล้วจะรู้ว่าผีบรรพบุรุษเข้าทรงหรือไม่ นั่นขึ้นอยู่กับ การเคลื่อนไหวของตัวนางกวักมีคำร้องระหว่างเล่นการแสดงนางกวัก ไม่มีเครื่องดนตรีใด ๆ ประกอบการแสดง จะมีแต่การปรบมือ และร้องเพลงประกอบจากผู้ร่วมแสดงละครรำหรือการเต้น (ใช้จังหวะ ม้าย่อง) ของชาวบ้านอย่างสนุกสนาน เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. เพื่อเป็นแนวทางการศึกษาภาษาท้องถิ่นที่มีความเป็นเอกลักษณ์สำเนียงที่ส่งผลต่อเนื้อร้องควรจะมีการศึกษาเพิ่มเติมอย่างละเอียดเพื่อให้ได้องค์ความรู้ทางความหมายของเนื้อเพลงมากขึ้น
2. เพื่อเป็นแนวทางการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบคำร้องหรือบทเพลงที่ใช้ในการประกอบประเพณีพิธีกรรมนางกวักในท้องถิ่นอื่น ๆ ที่ยังไม่มีกรรวบรวมคำร้องหรือบทเพลงที่ใช้ประกอบพิธีกรรมเป็นเอกสารวิชาการ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาเกี่ยวกับความเชื่อของพิธีกรรมนางกวักที่มีต่อชาวไทยลาวคั่ง
2. ศึกษาคำร้องเชิญวิญญาณของพิธีกรรมนางกวักและนำมาถอดสัทอักษร
3. ศึกษาวิถีชีวิตของชาวไทยลาวคั่ง

เอกสารอ้างอิง

- ประเวศ วะสี. (2530). การสร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทยเพื่อการพัฒนา. กรุงเทพฯ: สำนักงาน คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.
- สลัน กองกันยา. (2561). พิธีกรรมนางกวักของลาวครั้งบ้านลำเหย. [Online]. Available: <http://banmuang.co.th/news/region/76921> [9 มีนาคม 2564].
- ยศขจร ชันสิงหา. (2560, ธันวาคม 22), ประชาชนบ้านหมูบ้านหนองเหมือด, อำเภอขามเฒ่าลือบุรี, จังหวัดกำแพงเพชร. สัมภาษณ์.
- สาร ไร่ราชประสพสันติ.(2554). สารพิพิธภัณฑสถานผ้าทองคำ. [Online]. Available: <http://sathorngoldtextilemuseum.com/> [9 มีนาคม 2564].
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2559). ประเพณีพิธีกรรมที่เปลี่ยนไป. [Online]. Available: <http://lek-prapai.org/home/view.php?id=935> [9 มีนาคม 2564].
- ศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2560). พิธีกรรมนางกวัก. [Online]. Available: <http://m-culture.in.th> [9 มีนาคม 2564].
- อัญชลี สิงห์น้อย วงศ์วัฒนา. (2560). อัตลักษณ์ ภูมิปัญญา และการสืบสานภาษาชาติพันธุ์ไทครั้งภาคเหนือ ตอนล่าง (รายงานผลการวิจัย). พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล. (2558, มกราคม-เมษายน). การวิเคราะห์และสังเคราะห์กลยุทธ์การนำผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐานไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน : พหุกรณีศึกษาโรงเรียนที่มีผลการทดสอบทางการศึกษาในระดับดี. วารสารวิธีวิทยาการวิจัย, 28(1), 27-47.



กลวิธีการเล่าเรื่องและลักษณะภาษาโฆษณาจากเพจ “พีเอ็ด 7 วิ” Storytelling approach and advertising language characteristics from the page "Pee Ed 7 Vi"

อาทิมา สุขปัน¹ ประภัสสร ห่อทอง² และจิราพร ภูวรัตนาวีวิธ²
Arthima sookpan, Prapatsara Hothong² and Jiraporn Puwarattanawiwit²

¹นักศึกษาโปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
²อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่องและลักษณะภาษาโฆษณาจากเพจ “พีเอ็ด 7 วิ” โดยเริ่มเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนมิถุนายน 2562 – กรกฎาคม 2563 จำนวน 15 เรื่อง และเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ ผลการศึกษาวิธีการเล่าเรื่องจากเพจ “พีเอ็ด 7 วิ” มีรูปแบบเฉพาะตัวคือใช้วิธีการเรป พบกลวิธีที่ใช้ในการเปิดเรื่อง 5 กลวิธี พบการเปิดเรื่องด้วยคำถามมากที่สุด การดำเนินเรื่อง 5 กลวิธี พบมากที่สุดคือ ดำเนินเรื่องด้วยการผูกปมและมีจุดคลี่คลาย การปิดเรื่องมี 3 กลวิธี พบกลวิธีให้รายละเอียดมากที่สุด และการศึกษาลักษณะภาษาโฆษณาจากเพจ “พีเอ็ด 7 วิ” พบ การใช้คำสัมผัสคล้องจองกันมากที่สุด รองลงมาคือการใช้คำซ้ำ การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ การใช้คำถามเชิงวาทีศิลป์ การใช้คำตัดและการถาม-ตอบ ตามลำดับ
คำสำคัญ: กลวิธีการเล่าเรื่อง / ลักษณะภาษาโฆษณา / พีเอ็ด 7 วิ

Abstract

This research article aims to study storytelling approach and advertising language characteristics from the page "Pee Ed 7 vi". Collecting data from June 2019 - July 2020, amounting to 15 stories, and presenting the results by descriptive analysis. The results of the study of storytelling approach from the page "Pee Ed 7 vi" have a unique pattern, which is the rap method. Found the approach used to opening, it is found that 5 approach, the story opening with the most questions. On the story running There were 5 approach, the most common being Proceed with tying the knots and having some extricate. On the closing found 3 approach were found to be as detailed as possible. And the study of advertising language characteristics from the page "Pee Ed 7 vi" found that the use of rhyme words was the most common. followed by repetition of words Using English Transliteration Using Rhetorical Questions Using cut words and question-answer, respectively.

Keywords: Storytelling approach / advertising language characteristics / Pee Ed 7 Vi

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ยุคสมัยที่ผู้คนเลือกบริโภคสื่อและข่าวสารตามอัธยาศัย หนึ่งในอาชีพที่สนุกแต่ก็แฝงไว้ด้วยความยากลำบาก คือ คนทำโฆษณา เพราะขณะที่ต้องคิดกลยุทธ์มากมายเพื่อส่งสารไปถึงผู้รับสารอย่างแนบเนียนที่สุดนั้น ทุกคนก็พร้อมจะใช้ปลายนิ้วเลื่อนหนีหรือกดข้ามทันทีหากว่าไม่ถูกใจ แต่เพจ¹พีเอ็ด 7 วิ กลับล้มทุกทฤษฎีที่เคยมีมาด้วยการขายของแบบขายตรง และยังได้จำนวนผู้กดถูกใจ (Like) และผู้เผยแพร่ต่อ (Share) เป็นจำนวนมาก ที่น่าสนใจคือ ไม่เพียงตั้งใจชมแต่ยังชมซ้ำ และอยากชวนให้เพื่อนมาร่วมชมด้วย

¹ Page เพจ เป็นคุณสมบัติหนึ่งของ Facebook ที่มีไว้เพื่อช่วยให้ได้สร้างพื้นที่ ๆ หนึ่ง ไว้สำหรับการแสดงความคิดเห็น หรือไว้เป็นช่องทางการประชาสัมพันธ์อะไรสักอย่างหนึ่งให้แก่คนทั่วไปได้รับทราบ



เพลงพีเอ็ด 7 วิ สร้างโดย เอ็ดดี้ จุมพฏ จรรย์หาญ ผู้สร้างมิติใหม่ของคลิป์โฆษณาที่ไม่ต้องหลบซ่อนในการขายของอีกต่อไป เป็นเพลงที่ขายของโดยตรง เน้นการขายของโฆษณาการเล่าเรื่องด้วยการแร็ป² โดยเป็นการสร้างงานจากการที่ตนนั้นเป็นคนชอบแต่งกลอนและชอบแปลงเพลงเป็นทุนเดิม จึงทำให้มีคนสนใจและมีโฆษณาเข้ามาโดยวิธีการขายของนั้นเป็นการแร็ป ร้องเพลง และแทรกด้วยโฆษณาคั่น ซึ่งจุดขายของเพลงนั้นคือ ความสนุกสนานและความบันเทิง อีกทั้งไม่เน้นโปรดัคชั่น แต่เน้นไอดีเป็นสำคัญ ในขณะที่คนส่วนใหญ่ ไม่ชอบดูโฆษณา แต่เพลง ‘พีเอ็ด 7 วิ’ กลับมีผู้ติดตามกว่า 980,000 คน ทั้งที่เนื้อหา (Content) เพลงไม่มีอย่างอื่นเลยนอกจากโฆษณา

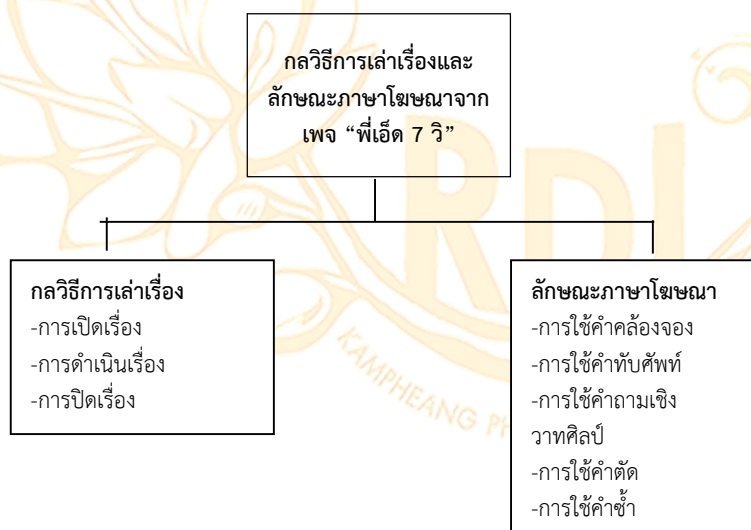
ดังนั้นผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะศึกษากลวิธีการเล่าเรื่องจากเพลง “พีเอ็ด 7 วิ” โดยศึกษาวิธีการเปิด – ปิดเรื่อง การดำเนินเรื่องและลักษณะภาษาโฆษณาจากเพลง “พีเอ็ด 7 วิ” โดยการศึกษาการใช้คำคล้องจอง การใช้คำทับศัพท์ ภาษาอังกฤษ การใช้คำถามเชิงวาทศิลป์ การใช้คำตัด การใช้คำซ้ำและการถาม – ตอบ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากลวิธีการเล่าเรื่องจากเพลง “พีเอ็ด 7 วิ”
2. เพื่อศึกษาลักษณะภาษาโฆษณาจากเพลง “พีเอ็ด 7 วิ”

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบการวิจัยเกี่ยวกับ กลวิธีการเล่าเรื่องและลักษณะภาษาโฆษณาจากเพลง “พีเอ็ด 7 วิ” โดยใช้กรอบแนวคิดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่องและลักษณะภาษาโฆษณาจากเพลง “พีเอ็ด 7 วิ” ใช้วิธีวิจัยในเชิงพรรณนา (Descriptive Study) โดยมีวิธีการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ศึกษาหาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการเล่าเรื่อง และลักษณะภาษาโฆษณา
2. รวบรวมข้อมูลจากข้อความและเนื้อหาในบทโฆษณาจากเพลง “พีเอ็ด 7 วิ” โดยเริ่มเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนมิถุนายน 2562 – กรกฎาคม 2563 จำนวน 15 เรื่อง ดังนี้

- (1) ทำดีแล้วได้อะไร
- (2) How to จีบผู้ชายก่อน
- (3) อยากมีเพื่อนใหม่ทำอย่างไรดี
- (4) รวมสุดยอด 5 ของดี

² แร็ป (อังกฤษ: rap) คือการพูดในลักษณะคำกลอนลงจังหวะเพลง โดยส่วนใหญ่จะใช้จังหวะเร็ว เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบของวัฒนธรรมฮิพฮอป



- (5) เป็นน้องหมา 1 วัน
 - (6) ใครดื่มมแล้วท้องเสียมั่ง ?
 - (7) คุณเป็นสายไหน เมื่อ Work From Home
 - (8) กลอนสุภาพชมเครื่องควาหวาน
 - (9) ออกหักดื่มอะไรดี
 - (10) ความรักเหมือนกับเต้าหู้
 - (11) นอนไม่หลับ...ทำไงดี
 - (12) ฝากถึงน้อง ๆ ทุกคนโดยเฉพาะวัยรุ่น
 - (13) ทำแกงจืดต้องใช้กระตูดหมูส่วนไหน
 - (14) คนเราขาดน้ำได้กี่วัน
 - (15) ถ้าเปียกฝนแล้วจะเป็นหวัดจริงไหม
3. นำข้อมูลที่ได้มาศึกษาตามกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้
- 3.1 วิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่องจากเพลง “พี่เอ็ด 7 วิ”
 - 3.2 วิเคราะห์ลักษณะภาษาโฆษณาจากเพลง “พี่เอ็ด 7 วิ”
4. นำเสนอผลการวิจัยโดยใช้วิธีการพรรณนาวิเคราะห์

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาโฆษณาจากเพลง “พี่เอ็ด 7 วิ” จากโฆษณาจำนวนทั้งหมด 15 ชิ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา
กลวิธีการเล่าเรื่องและศึกษาลักษณะภาษาโฆษณาจากเพลง “พี่เอ็ด 7 วิ” พบผลการวิจัย ดังนี้

1. กลวิธีการเล่าเรื่องจากเพลง “พี่เอ็ด 7 วิ”

(1) ด้านการเปิดเรื่อง การเปิดเรื่องถือว่าเป็นตอนที่สำคัญ เพราะนักประพันธ์จะต้องสร้างความ
สนใจให้ผู้อ่านอยากติดตามอ่านต่อไป ทั้งยังจะต้องทำให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องต่อไปได้ง่ายยิ่งขึ้นพบ 5 กลวิธี ดังนี้

1.1 การเปิดเรื่องด้วยคำถาม เป็นการใช้คำถามเพื่อยั่วให้ผู้อ่าน หาคำตอบ หรือ
สนใจที่จะติดตามต่อไปในเนื้อเรื่อง ซึ่งวิธีการใช้คำถามนี้ยังเป็นการสร้างอารมณ์ร่วมกับประสบการณ์เดิมของผู้ชมด้วย
วิธีการนี้พบมากที่สุด จำนวน 6 เรื่อง ดังตัวอย่าง

“ถ้าหญิงจีบชายก่อนคิดว่า โอเคไหม นี่ 2020 ไม่ใช่สมัยสุโขทัย
ถามพี่คนเดียวพี่ทำได้ แต่ถ้าอยากรู้ซัวร์ ๆ เดียวไปลองถามให้”

“แล้วท่านผู้ชมที่ดูอยู่คิดว่าโอเคหรือไม่โอเค แต่เท่าที่ถามมาโอเค
หมดเลย เห็นไหม แต่คำถามต่อมาก็คือจะจีบยังไง ...

(How to จีบผู้ชายก่อน : 12 กุมภาพันธ์ 2563)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่ามีการใช้คำถามเป็นตัวช่วยในการเปิดเรื่อง ซึ่งเป็น
ลักษณะของการขอความคิดเห็นจากผู้ชม ซึ่งเหมือนกับเป็นการสื่อสาร 2 ทางระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร วิธีการนี้
ทำให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วม หรืออยากค้นหาคำตอบเพิ่มเติมจากสิ่งที่ได้ฟัง

1.2 การเปิดเรื่องด้วยการสร้างความขัดแย้ง การเปิดเรื่องวิธีนี้เป็นวิธีการสร้างความ
ฉงนใจให้แก่ผู้ชม ซึ่งเป็นลักษณะของการยกความขัดแย้งในตัวเอง หรือความไม่น่าจะขัดแย้งมาทำให้เป็นความ
ขัดแย้ง พบจำนวน 3 เรื่อง ดังตัวอย่าง



“เปิดเจอผักตบแฉกกับข้าวแกงโสเภณี เพิ่งกินเมื่อเย็นนี้กับข้าที่
วางกลับไป มองลงมาด้านล่างกล้วยเปลือกบางใครวางไว้ แซ่เย็นไว้ทำไมเดี๋ย
ข้าไปอยู่ไม่นาน วางกล้วยเดินกลับมา เจออัมพร น้ำปลาหวาน ถ้าปอกคงจะ
นานด้วยเกียจคร้านจึงตัดใจ ถัดมาแค่เพียงนิด ผลลุลิตุกใหญ่ ๆ แฉ่นอน
ปล่อยผ่านไปปอกไม่ไหวเสียเวลา ตาปูปลามัจฉะ แต่มัจฉะไม่ใช่ชา กินแล้วอุจ
ราน่าจะมาเยือนอย่างไร อ้นตะเจียวน้ำมัน ตัวเรานั้นเจียวเอาไว้ จะเอามาอุ่น
ใหม่ก็คงไม่เหมือนก่อน ลองค้นดูอีกทีเจอผัดหมี่ผัดร้อน ภารยาน่าจะงอน
ถ้ากินก่อนเพราะของนาง จะกินปลาไปไม่แต่ในใจก็กลัวกำัง เปิดไฟให้สว่าง
จะแฉกกำังก็เหนื่อยไป กุ้งผัดพริกเม็ดเล็ก กลุ่ม OPEC ยังสนใจ ไม่รู้ของร้าน
ไหนใส่น้ำมันเยอะเหลือเกินเนี่ย ...

(กลอนสุภาพชมเครื่องควาหวาน : 18 มิถุนายน พ.ศ.2563)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่า มีการเปิดเรื่องด้วยการนำเข้าสู่ปัญหาเรื่อง “การกิน” โดยมีความขัดแย้งคือเปิดตู้เย็นมีของกินเต็มตู้ แต่ไม่รู้ว่าจะกินอะไร โดยมีการกล่าวถึงอาหารถึง 10 ชนิดด้วยกัน เรียงร้อยผูกปม ซึ่งเป็นความขัดแย้งหลักของเรื่อง ขวนให้ผู้ชมลุ้น และอยากติดตามการคลี่คลายว่าปัญหาดังกล่าวจะ ถูกแก้ไขหรือมีการจบลงอย่างไร

1.3 การเปิดเรื่องด้วยการบรรยาย การเปิดเรื่องแบบนี้มักเป็นการเริ่มต้นเล่าเรื่อง อย่างเรียบ ๆ แล้วค่อย ๆ ทวีความเข้มข้นของเรื่องขึ้นเป็นลำดับ อาจเป็นการบรรยายฉาก บรรยายตัวละคร หรือ เหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้ พบจำนวน 3 เรื่อง ดังตัวอย่าง

“อยู่เพียงลำพังข้างในห้องที่ว่างเปล่า ฟ้ามืดมืดไม่มีแสงดวงดาว
ตอนนี้รู้สึกอ้างว้างแล้วก็เหงาอยากจะมีใครสักคนที่มาอยู่กับเรา ลองปิดไฟจน
ดูริบหรี่ เปิดทีวีแล้วก็ดูหนังผี เริ่มจะรู้สึกไม่อยู่คนเดียวแล้วนี่ ความเหงาจะ
มลายหายไปไหนที ...

(อยากมีเพื่อนใหม่ทำอย่างไรดี: 20 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2563)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าเป็นการเปิดเรื่องด้วยการบรรยายให้เห็นบรรยากาศรอบข้างที่ เป็นบรรยากาศของความเหงา โดยมีการสร้างบรรยากาศให้มีความเหงาทวีคูณเพิ่มขึ้นอีก ซึ่งเมื่อผู้ชมชมในคลิปจะมี บรรยากาศ เสียงเพลง หรือแสงไฟที่เสริมบรรยากาศชวนให้ติดตามต่อ

1.4 การเปิดเรื่องแบบตรงไปตรงมา การเปิดเรื่องลักษณะนี้มักใช้คำสั้น ๆ กะทัดรัด และนำเข้าสู่เรื่องได้อย่างรวดเร็ว ผู้ชมไม่ต้องรอคอยหรือตีความ พบจำนวน 2 เรื่อง ดังตัวอย่าง

“กระผมขอเป็นตัวแทนของสมาคมน้องหมาไทย ที่ทำคลิปนี้ขึ้นมา
เพื่ออยากจะกราบขอภัย กับหลายสิ่ง หลาย ๆ อย่าง ที่พวกเราทำลงไป ...
(เป็นน้องหมา 1 วัน : 10 มีนาคม พ.ศ.2563)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าเป็นการเปิดเรื่องแบบตรงไปตรงมา ให้ผู้ชมทราบบทบาทในทันที ว่า เป็นตัวแทนของสมาคมน้องหมาไทย ทำคลิปนี้ขึ้นมาเพื่อที่จะขอโทษในสิ่งที่เคยทำไม่ดี ทำให้ผู้ชมสามารถ คาดการณ์เรื่องที่จะเกิดขึ้นต่อไปได้

1.5 การเปิดเรื่องด้วยคำคม หรือวลีที่ติดหู วิธีการนี้ช่วยทำให้มีการเริ่มเรื่องเร็วขึ้น เพราะเป็นคำที่คุ้นหู หรือเป็นสิ่งที่บุคคลในสังคมรับรู้ร่วมกัน ซึ่งในการเปิดเรื่องในลักษณะนี้เป็นการยกหัวใจของ เรื่องมานำเสนอ พบจำนวน 1 เรื่อง ดังตัวอย่าง



“จากคำกล่าว มิสเตอร์อัลเบิร์ต ไปสบายทุกคนเป็นอัจฉริยะตาม
แบบของตัวเองไม่เหมือนใคร ถ้าคุณบังคับปลาตัวหนึ่งให้ไปแข่งป็นต้นไม้ให้
ตายว่าผลในตอนจบที่เกิดขึ้นจะเป็นอย่างไร ปลาตัวนั้นก็ตาย แอร์! ไม่ใช่แล้ว
อุปมาอุปไมย ถ้าบังคับปลาตัวหนึ่งให้ไปป็นต้นไม้ ปลาก็จะคิดว่ามันจะแพ้และ
มันเองขยตลอดไป” ...

(ผากถึงน้อง ๆทุกคนโดยเฉพาะวัยรุ่น: 15 สิงหาคม พ.ศ.2562)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่า มีการเปิดเรื่องด้วยการยกคำกล่าวของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ที่
เคยกล่าวไว้ว่า “ทุกคนเป็นอัจฉริยะ แต่ถ้าคุณตัดสินปลาโดยความสามารถในการป็นต้นไม้ทั้งชีวิต มันจะคิดว่ามัน
โง่” แม้ว่าผู้เขียนไม่ได้เขียนชื่อของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ตรง ๆ แต่ผู้ชมก็สามารถคาดเดาว่าเป็นการยกคำคม
ของอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ได้จากวลีดังกล่าว ซึ่งการเกริ่นนำยังเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้ชมคิดว่าทุกคนมีทางของตนเอง
ซึ่งตรงตามแก่นเรื่องที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ

(2) ด้านการดำเนินเรื่อง การดำเนินเรื่องเป็นตอนกลางของเรื่องซึ่งนับว่ามีความสำคัญอยู่มาก
เพราะผู้แต่งจะต้องดึงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามเรื่องอย่างจดจ่ออยู่เสมอ ในส่วนนี้จึงต้อง อาศัยกลวิธีเล่าเรื่องที่
เหมาะสมประกอบด้วย เพื่อสร้างความเร้าใจ แล้วยังต้องคลี่คลายความขัดแย้งเหล่านั้นอย่างแนบเนียนเพื่อให้
เรื่องราวสามารถสื่อสารไปจนถึงเป้าหมาย ซึ่งในการดำเนินเรื่องจากเพจ พี่เอ็ด 7 วิ พบว่าในช่วงนี้จะเป็นช่วงของ
การขยายผลลักษณะต่าง ๆ โดยพบ 5 กลวิธี ดังนี้

2.1 การดำเนินเรื่องด้วยวิธีผูกปม และมีจุดคลี่คลาย วิธีการนี้ช่วยทวีความน่าสนใจ
ของเรื่องให้ผู้ชมชวนติดตาม และลุ้นว่าเรื่องที่ขมจะลงเอยอย่างไร พบจำนวน 6 เรื่อง ดังตัวอย่าง

“... เช่น เรื่องของการหาหอนอันนี้ไม่ได้ตั้งใจ ไม่ได้ตั้งใจจะหอน
และไม่ได้เห็นวิญญาณหลอน แต่ตัวอื่นเขาตกก่อน ถ้าไม่ตกกลับเดียวเพื่อน
งอน ส่วนที่ฉี่ใส่ล่อมนเป็นเรื่องของอาณาเขต ต้องกราบขอโทษเจ้านายที่ต้อง
มาล้างเช็ด กลิ่นฉี่สมยามันหอมเป็นพิเศษ ถ้าเจ้านายได้ลองดมจะร้องว่า
หิม The Best ... ช่วยเอาอาหารมาให้ก่อนรับรองว่าจะไม่เห่าใส่ ถ้าจะให้ดี
ขอเป็นยี่ห้อนี้จะได้ไหม Beauty Pro เป็นอาหารเม็ดรูปหัวใจ Beauty Pro มี
ถุ่ยย่อย ๆ พกพาง่าย Beauty Pro เหมาะกับน้องหมาทุก ๆ วัย

(เป็นน้องหมา 1 วัน : 10 มีนาคม พ.ศ.2563)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าผู้เขียนใช้วิธีการผูกปมด้วยการสารภาพความผิดต่าง ๆ ที่หมา
เคยทำกับเจ้านาย เช่น เห่าหอน ฉี่ใส่ล่อ ฯลฯ แล้วจึงนำเข้าสู่การคลี่คลายเรื่องว่าถ้าหากไม่ยอมให้มีพฤติกรรม
ดังกล่าวก็ขอให้เจ้านายให้อาหาร แล้วนำเข้าสู่การโฆษณา

2.2 การดำเนินเรื่องด้วยการบอกวิธีการ หรือบอกส่วนประกอบ วิธีการนี้เป็นวิธีที่
น่าสนใจวิธีหนึ่งเนื่องจากการเป็นารแสดงตามลำดับขั้นตอน ทำให้ผู้ชมรับชมได้และเข้าใจง่าย ไม่เกิดความสับสน พบ
จำนวน 5 เรื่อง ดังตัวอย่าง



“... ก่อนอื่นผ่นคลายอย่าเอาใจจดจ้อง กับเรื่องน่าตื่นเต้นทำอย่างนั้นไม่ถูกต้อง เช่น คุณกับเขาคนที่เราหมายปอง คิดไปทำไม ยิ่งไปกว่านั้นนอนบนเตียงไม่หลับก็ให้ท่านลุกขึ้นมา ผีนอนต่อไป จะยังเป็นปัญหา สมองจะเริ่มเชื่อมโยงและจดจำว่า เติงมีไว้ตื่นไม่ใช่นอนนี้หว่า ลุกขึ้นมาให้อ่านหนังสือ ทำอะไรสงบ ๆ อย่าไปเล่นมือถือ ทักไปถามเขาทำอะไรอยู่หรือ เขาคุยกับอื่นใจ ไม่เอาไม่ต้อ จอมือถือยังมีแสงสีฟ้า คล้ายแสงอาทิตย์ ทำสมองคิดว่า ตอนกลางวัน เอ้าตอนนี่เรตื่นดีกว่า และนอกจากนั้นยังจะเสียสายตา พุดเรื่องต่าอู้ยนีกออกพอดี้ อยากรขอแนะนำครีม Vitamin C ...

(นอนไม่หลับ...ทำใจดี: 23 สิงหาคม พ.ศ.2562)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าผู้เขียนใช้การดำเนินเรื่องด้วยการบอกวิธีการ เป็นลำดับขั้นตอนถึงวิธีการนอนให้หลับ คือ ให้ทำใจผ่อนคลายก่อนนอน หากยังนอนไม่หลับให้ลุกขึ้นมาอ่านหนังสือ แล้วจึงนำเข้าสู่การโฆษณาขายผลิตภัณฑ์ LANSLEY Radiance Eye Cream ผลิตภัณฑ์บำรุงรอบดวงตา ซึ่งมีความตลกขบขันสอดแทรกไปตลอดการดำเนินเรื่อง

2.3 การดำเนินเรื่องด้วยการอธิบาย วิธีการนี้เป็นวิธีที่ให้ข้อมูล หรือรายละเอียดอาจเป็นความรู้ในเชิงวิชาการ หรือข้อปฏิบัติต่าง ๆ พบจำนวน 4 เรื่อง ดังตัวอย่าง

“อย่างที่เราคุ้นต่าว่ามีประโยชน์ วิตามิน โปรตีน แคลเซียม เต็มไปหมด แต่มีน้ำตาลในนม ชื่อว่า แลคโตส ซึ่งเป็นสาเหตุทำให้เราติด ย้อนกลับไปตอนที่เราเป็นเด็ก ร่างกายผลิตเอนไซม์ชื่อว่า แลคเตส ย่อยน้ำตาลแลคโตสเป็นกาแลคโตสและกลูโคส ทำให้นมย่อยง่ายได้รับเต็มประโยชน์ แต่พอเราโตร่างกายจะหยุดผลิตเอนไซม์ ทำให้ตัวเราย่อยแลคโตสไม่ได้ กินปุ๊บ ท้องไส้จะเกิดควมร่วนวาย ต้มแล้วท้องเสียไม่ไหว แต่ล่าสุดมีนมวัวที่ผมดื่มได้ นม Meiji lactose free นมที่ไม่มีน้ำตาลแลคโตส นม Meiji lactose free ต้มได้ดื่มดีไม่มีอาการโต...”

(ใครดื่มนมแล้วท้องเสียมั่ง: 29 พฤษภาคม พ.ศ.2563)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าผู้เขียนใช้วิธีการดำเนินเรื่องด้วยการอธิบาย โดยใช้การเชื่อมโยงกับความรู้เดิมว่านมมีประโยชน์ พร้อมอธิบายความรู้ ซึ่งเป็นความรู้เชิงวิชาการ ถึงสารอาหารหลักในนม ซึ่งเป็นข้อเท็จจริงเชื่อถือได้ สอดคล้องกับองค์การพิพิธภัณฑวิทยาศาสตร์แห่งชาติ (2565) ที่กล่าวว่า แลคโตส ซึ่งเป็นน้ำตาลชนิดหนึ่งที่อยู่ในนมวัว น้ำตาลชนิดนี้เป็นน้ำตาลที่มีขนาดใหญ่ (โมเลกุลคู่) ร่างกายไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ ต้องผ่านกระบวนการย่อยอาหารเอนไซม์ที่จำเพาะกับการย่อยน้ำตาลชนิดนี้ มีชื่อว่า เอนไซม์แลคเตส ในส่วนนี้แสดงถึงความรู้และความรับผิดชอบของผู้เขียน ที่สอดแทรกสาระให้กับผู้ชมโดยไม่บิดเบือนข้อเท็จจริง จากนั้นนำเข้าสู่การโฆษณาผลิตภัณฑ์นม Meiji lactose free

2.4 การดำเนินเรื่องด้วยวิธีการยกตัวอย่าง วิธีการนี้ใช้สำหรับขยายข้อความสำคัญซึ่งเข้าใจยาก อาจเป็นสิ่งที่ไม่คุ้นเคย หรือ สิ่งแปลกใหม่ เมื่อใช้ตัวอย่างประกอบ จะทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น พบจำนวน 3 เรื่อง ดังตัวอย่าง



“เซ่น สายพุดแล้วไม่มีใครสน ไม่ได้ยินกันสักคน เพราะว่ากด Mute ไมค์ สายโซ่พอดานและผนัง เห็นแต่ฉากหลัง มาเสียงได้ไหม เพราะยังไม่ได้ อาบน้ำทำ หรือชื้อเกียจแต่งหน้า กลัวเพื่อนตกใจ หรือจะสาย Multitasking ทำ หลาย ๆ สิ่งระหว่างประชุมไป รดน้ำ ดูดฝุ่น ทำอาหาร ชักผ้า ล้างจาน ถูบ้าน ช่อมไฟ บางคนจะเป็นสาย Portrait เพราะว่า Internet มันงอแงไม่ไหว หรือ จะเป็นสายเดินทอน ลงล่างขึ้นบน เดินมาเดินไป ลองประชุมสัก 30 นาที พอ เยกหน้ามามากก็ ไม่รู้ตัวเองอยู่ไหน จะสายไหน ถ้ารู้สึกเฉื่อยชา หรือว่าหนัก หนักตาทำงานไม่ไหว อยากให้ลองเบอร์ดี้ โรบัสต้า เบอร์ดี้แบล็คก็ได้จ้า”...

(คุณเป็นสายไหนเมื่อ Work From Home: 26 พฤษภาคม พ.ศ.2563)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าผู้เขียนใช้วิธีการดำเนินเรื่องด้วยการยกตัวอย่าง โดยมีคำว่า เซ่น ที่แสดงถึงการยกตัวอย่าง ซึ่งเรื่องที่ยกตัวอย่างนี้ มีลักษณะเป็นคำตอบหลังจากที่ถามผู้ชม ว่าคุณเป็นสายไหนเมื่อ Work From Home เนื้อเรื่องมีการดำเนินเรื่องโดยยกตัวอย่างลักษณะของการ Work From Home แบบต่าง ๆ ลักษณะที่ยกมาตรงใจกลุ่มผู้ฟัง สร้างการมีส่วนร่วม และทำให้ผู้ฟังติดตาม จากนั้นนำเข้าสู่การขยายผลผลิตภัณฑ์เบอร์ดี้ โรบัสต้า เบอร์ดี้แบล็ค

2.5 การดำเนินเรื่องด้วยวิธีการเปรียบเทียบ กลวิธีนี้ใช้สำหรับอธิบายสิ่งที่ไม่เป็นที่คุ้นเคย หรือ สิ่งแปลกใหม่ โดยวิธีการนำไปเปรียบเทียบกับสิ่งที่เป็นที่คุ้นเคย หรือรู้จักกันดีอยู่แล้วว่าเหมือน หรือ ต่างกันอย่างไร พบจำนวน 2 เรื่อง ดังตัวอย่าง

“... ต้มเหล้า โพสต์เฟซ ระบายความขมขื่น อย่าลืมนะครับ ค่าปรับ ห้าหมื่น คราวนี้ทั้งจนและทั้งขมขื่น ต้มแบรนด์โพสต์รูปไม่โดนอะไร ไม่มีใครรู้ หรือกลืนกันดูคล้าย ใครต้มไม่ถนัดเรามีทางเลือกให้ แบรนด์ซูปเปอร์สก็ดเคาออก รสชาติใหม่ ผิดหวังจากแฟนต้มแบรนด์ดีกว่า สูตรช็อกโกแลต ชิกเนอร์เจอร์ ผิดหวังจากแฟนต้มแบรนด์ดีกว่า เหมาะกับคนอกหักที่ไม่ดื่มสุรา ผิดหวัง จากแฟนต้มแบรนด์ดีกว่า ให้กระป๋องกระป๋อง อย่ามัวแต่เศร้าโศก ผิดหวัง จากแฟนต้มแบรนด์ดีกว่า คนที่ไม่อกหักก็ลองดื่มได้น้า”...

(อกหักดื่มอะไรดี : 21 กรกฎาคม พ.ศ.2563)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าผู้เขียนใช้วิธีการดำเนินเรื่องด้วยการเปรียบเทียบ ให้เห็นว่าถ้าอก หักให้เปลี่ยนจากการดื่มเหล้ามาดื่มแบรนด์ ซึ่งแสดงให้เห็นข้อเสียของการดื่มเหล้า และข้อดีของการดื่มแบรนด์ ซึ่ง เป็นการโฆษณาผลิตภัณฑ์ตลอดทั้งเรื่อง นอกจากนี้ในกลวิธีเปรียบเทียบดังกล่าวยังเป็นเครื่องแสดงให้เห็นว่าการดื่ม แแบรนด์มีสรรพคุณมากกว่าการดื่มสุราด้วย

(3) ด้านการปิดเรื่อง เป็นตอนสุดท้ายของเรื่อง มีจุดมุ่งหมายเพื่อยืนยันความคิด หรือแสดงสาระสำคัญของเรื่อง ซึ่งจะต้องมีความสอดคล้องกับส่วนเปิดเรื่อง และส่วนดำเนินเรื่อง เพื่อให้ผู้ฟังประทับใจ หรือคิดต่อ ซึ่ง ในการปิดเรื่องจากเพจ พี่เอ็ด 7 วิ พบว่าในช่วงนี้จะเป็นช่วงของการขยายผลผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ โดยพบ 3 กลวิธี ดังนี้

3.1 กลวิธีให้รายละเอียด เป็นการอธิบายที่จะแสดงรายละเอียดหรือให้ข้อมูล ต่างๆ เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ ซึ่งเป็นการใช้ภาษาที่มีลักษณะตรงไปตรงมา เพื่อบอกเกี่ยวกับสรรพคุณ ช่องทางการซื้อ พบจำนวน 11 เรื่อง ดังตัวอย่าง

“...สามารถหาซื้อได้แล้วที่ เซเวน บิ๊กซี โลตัส และห้างสรรพสินค้า ชั้นนำ หรือตลาดใกล้บ้าน”

(ทำแกงจืดต้องใช้กระดูกหมูส่วนไหน: 18 กรกฎาคม พ.ศ.2562)



จากตัวอย่างข้างต้น จะเห็นได้ว่าผู้เขียนใช้กลวิธีการให้รายละเอียดเพิ่มเติมในการจบเรื่อง ซึ่งเป็นการบอกช่องทางทางการซื้อผลิตภัณฑ์ดังกล่าว ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของเพลงที่เอ็ด 7 วิ ที่เน้นเรื่องของการขายของ สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของพิชญา อุทัยเจริญพงษ์ (2562) ที่ที่เอ็ดกล่าวถึงเพลงของตนเองว่า “เพลงผมคือร้านโชว์ ห่วยครับ เปิดแผงขายของ ใครอยากขายอะไรก็เอามาให้ขายได้”

3.2 กลวิธีการเน้นย้ำ กลวิธีนี้เป็นการพูดถึงจุดต่าง ๆ ที่ต้องการให้ผู้ชมจดจำเป็นพิเศษมากกว่าหนึ่งครั้ง อาจเป็นการยืนยันหรือการที่ผู้พูดกล่าวรับประกันถึงเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นกับตัวผู้ฟัง เพื่อให้มีความเข้าใจหรือทำตาม พบจำนวน 6 เรื่อง ดังตัวอย่าง

“... เหยย **พี่ใช้มา 2 ปีกว่าละ** ตั้งแต่ เอมมาขบวนิ่ง Polar Spray เป็นสเปรย์ยูคาลิปตัส สกัดจากธรรมชาติ 100 เปอร์เซ็นต์ ช่วยฆ่าเชื้อโรคในอากาศ เหมาะกับทุกคนในครอบครัว แถมยังผ่านการวิจัยจากสถาบันชั้นนำ **ทางการแพทย์ทั้งจุฬาและศิริราช แนะนำจริง ๆ ยิ่งใครมีลูกนะลองเลย...**”
(ถ้าเปียกฝนแล้วจะเป็นหวัดจริงไหม: 20 มิถุนายน พ.ศ.2562)

จากตัวอย่างข้างต้น จะเห็นได้ว่าผู้เขียนใช้กลวิธีการเน้นย้ำ ซึ่งในโฆษณาชิ้นนี้นั้น พี่เอ็ดใช้ครอบครัวตนเองมาเป็นผู้แสดงจริง และมีถ้อยคำที่การันตีว่าตนเองเป็นผู้ใช้ผลิตภัณฑ์นี้จริง นอกจากนั้นยังมีการเน้นย้ำให้ผู้บริโภคมั่นใจว่าผ่านการรับรองจากสถาบันทางการแพทย์ที่มีชื่อเสียงมาเป็นผู้รับรองประโยชน์ของสินค้าที่ได้รับเพื่อสร้างความเชื่อมั่นแก่ผู้บริโภคว่าสินค้านั้นจริง ตอนท้ายมีการเน้นย้ำอีกครั้งว่า “แนะนำจริง” ให้ผู้บริโภคเชื่อมั่นว่าบุคคลในโฆษณาเป็นผู้มีประสบการณ์ในการใช้สินค้านั้นจริง และสินค้ามีความปลอดภัยจริง

3.3 กลวิธีการแนะนำ กลวิธีนี้เป็นการที่ผู้พูดบอกกล่าวข้อมูลแก่ผู้ฟัง เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ฟังตัดสินใจทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นการโน้มน้าวใจให้ผู้รับสารคล้อยตามผู้ส่งสาร พบจำนวน 5 เรื่อง ดังตัวอย่าง

“... ซื้อได้ทั้งวันกดซื้อที่บ้านได้ เชื่อถือได้ไม่ต้องหวาดเสียว
รับประกันโดยโตเกียวมารีนประกันภัย **แถมเขามีโค้ดพิเศษสำหรับ Fan page พี่เอ็ด 7 วิด้วย** ขัปรกติมีประกันรถไว้อุ่นใจเวอร์ ๆ”
ซื้อประกันรถยนต์ออนไลน์กับ DriveDee **รับเลยบัตรน้ำมัน** สูงสุด 3,000 บาท เมื่อกรอกรหัส “ED7VIPRO” ผ่านเว็บ คลิก >> bit.ly/2luUeeo หรือ ทาง Call Center 02-306-9000 **ดูรายละเอียดประกอบการตัดสินใจ** คลิก >> bit.ly/2lRtLbz ...”

(ทำดีแล้วได้อะไร: 2 ตุลาคม พ.ศ.2562)

จากตัวอย่าง
ให้ผู้บริโภค โดยการแนะนำข้อเสนอในลักษณะโปรโมชั่นต่างๆ เช่น การบอกโค้ดพิเศษสำหรับแฟนเพจ การได้รับบัตรน้ำมัน สูงสุด 3,000 บาท อย่างไรก็ตามการให้คำแนะนำดังกล่าวไม่ได้เป็นลักษณะของการบังคับ สิทธิและผลประโยชน์ต่าง ๆ อยู่กับผู้ชมตัดสินใจด้วยตนเอง ดังคำว่า ดูรายละเอียดประกอบการตัดสินใจ

2.ลักษณะภาษาโฆษณาจากเพลง “พี่เอ็ด 7 วิ”

1) การใช้คำสัมผัสคล้องจองกัน เป็นลักษณะสำคัญของภูมิปัญญาการใช้คำในภาษาไทย เพราะคำคล้องจองเป็นที่จดจำได้ง่าย อ่านคล่องไม่ติดขัด ช่วยในการแนะนำสินค้าและบริการได้เป็นอย่างดี จากการศึกษาการใช้คำสัมผัสคล้องจองจากเพลง “พี่เอ็ด 7 วิ” กัน พบทั้งหมด 15 เรื่อง จำนวน 97 ประโยค ดังตัวอย่าง

“บางคนทั้งที่เป็นคนดี รอมหาหลายปีก็ยังไม่**มีใคร** บางคนเป็นกุลสตรี สุดท้ายแฟนหนีไปกับคน**นโมใหญ่** คนดีทำ**ไม่ถึงเหงา** วัตวาก็**เข้า** บาตรเราก็อ**ใส่** หลายนคนเลยเริ่มจะ**ท้อ** กะว่าจะ**พอ** **ไม่รู้ตี**ไปทำ**ไม** เลิกเป็นคน**ดีตี**กว่าเปลี่ยนไปค้าขายก็**โชชะดี**ใหม่...”

(ทำดีแล้วได้อะไร: 2 ตุลาคม พ.ศ.2562)



จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าการใช้คำสัมผัสคล้องจองกัน ซึ่งเป็นการเล่นสัมผัสตอนท้ายของประโยค ที่มีความคล้ายคลึงกับการแต่งกลอนไทย การลงท้ายตัวสะกดจะเป็นตัวสะกดเดียวกัน และสระตัวเดียวกัน แต่ในการเร้าป็นนั้นจะมีความแตกต่างจากกลอนไทยตรงเรื่องความเท่ากันของเสียง แม้ว่าตัวสะกดจะต่างกัน หากสระตัวเดียวกัน เสียงวรรณยุกต์เดียวกันก็จะถือว่าใช้ได้ ซึ่งการใช้คำสัมผัสคล้องจองนั้นเป็นลักษณะเด่นที่สุดของเพลงที่เอ็ด 7 วิ

2) การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ การใช้คำทับศัพท์ในภาษาไทยเกิดมาจากการยืมคำในภาษาอังกฤษเข้ามาใช้ในภาษาไทย การใช้คำในลักษณะนี้ส่วนมากจะพบทั้งที่เป็นชื่อยี่ห้อของสินค้าและบริการ รวมไปถึงคุณสมบัติของสินค้าบริการ จากการศึกษาการใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ จากเพลง “พีเอ็ด 7 วิ” กัน พบทั้งหมด 13 เรื่อง จำนวน 34 คำ ดังตัวอย่าง

“...ให้ **Ritter sport** เป็นของขวัญแทนใจ มีความหมายลึกซึ้งแฝงอยู่ข้างใน **ช็อกโกแลต**แท้คุณภาพเยี่ยมจาก**เยอรมนี** เราเป็นคนคุณภาพจากเยอรมนีของ **Knick pack** หักเปาะ แกะกินง่ายดี คือเราเป็นคนง่าย ๆ ไม่จุกจิกจู้จี้ ผสมถั่วหลายชนิด เลือกได้แล้วแต่ท่าน เราจะตามใจเธอว่าใจว่ากัน เช่น ถั่ว **Hazelnuts macadamia almond Hard sell** นะ มาค่ะได้เมียเอามันส์ ถั่วเต็ม ๆ เม็ด ผสมกับช็อกโกแลตแผ่น รับหัวใจเต็ม ๆ ดวง หากได้เราเป็นแฟน”

(How to จีบผู้ชายก่อน: 12 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2563)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าการใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเป็นชื่อของผลิตภัณฑ์ที่กำลังขาย คือ ช็อกโกแลต Ritter Sport ที่มาจากประเทศเยอรมนี และบอกชนิดของถั่ว ซึ่งเป็นส่วนประกอบหลักในผลิตภัณฑ์นี้ คือ Hazelnuts macadamia almond คำทับศัพท์ที่โฆษณาใช้ส่วนใหญ่มักจะเป็นคำที่คนทั่วไปรู้ความหมายและเข้าใจความหมายได้ไม่ยาก

3) การใช้คำถามเชิงวาทศิลป์ การใช้คำถามโดยที่ไม่ต้องการคำตอบในเชิงของข้อมูล แต่เป็นการใช้คำถามที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อชี้นำหรือมีความคาดหวังคำตอบอยู่ในใจแล้ว จากตัวอย่างการศึกษาคำถามเชิงวาทศิลป์ จากเพลง “พีเอ็ด 7 วิ” พบทั้งหมด 11 เรื่อง จำนวน 36 ประโยค ดังตัวอย่าง

“ถ้าหญิงจิบชายก่อนคิดว่า**โอเคไหม** แล้วท่านผู้ชมที่ดูอยู่คิดว่า**โอเคหรือไม่โอเค** แต่เท่าที่ถามมาโอเคหมดเลยเห็น**ไหม** แต่คำถามต่อมาก็คือจะ**จิบยังไม..**”

(How to จีบผู้ชายก่อน: 12 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2563)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าการใช้คำถามเชิงวาทศิลป์ คือ มีการใช้คำว่า โอเคไหม โอเคหรือไม่โอเค เห็นไหม ยังไม.. ทั้งหมดล้วนเป็นการใช้คำถามโดยที่ไม่ต้องการคำตอบในเชิงของข้อมูล แต่เป็นการใช้คำถามที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อชี้นำหรือกระตุ้นให้ผู้ชมติดตาม ซึ่งผู้ชมบางคนมีคำตอบอยู่ในใจแล้ว และการใช้คำถามในลักษณะนี้ยังเป็นจุดสำคัญที่เพลงพีเอ็ด 7 วิ ใช้เป็นตัวเปิดเรื่อง เราผู้ชม เพื่อค้นหาคำตอบอีกด้วย

4) การใช้คำตัด คือ การใช้คำที่ตัดจากคำเต็ม อาจตัดส่วนหน้า ส่วนหลัง หรือตัดส่วนกลางออก และใช้ส่วนที่เหลือแทนคำเต็ม การใช้คำตัดจากเพลง “พีเอ็ด 7 วิ” พบทั้งหมด 5 เรื่อง จำนวน 15 คำ ดังตัวอย่าง

“ใครย้ายที่ทำงานหรือเพิ่ง**เข้ามาหาลัย** เริ่มคุยยังไม.. **พีไปอ่านมา**
ในเน็ตเขาเขียนไว้..”

(อยากมีเพื่อนใหม่ทำอย่างไรดี: 20 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2563)



จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่าการใช้คำตัด คือ คำว่า “มหาลัย” ตัดมาจากคำว่า มหาวิทยาลัย และ คำว่า “เน็ต” ตัดมาจากคำอินเทอร์เน็ต การใช้คำในลักษณะนี้มีการตัดคำบางคำออกเพื่อให้โฆษณามีข้อความที่สั้นกระชับ สะดุดตา แต่ยังสามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายของคำนั้นได้ได้อย่างรวดเร็ว และลงสัมผัสได้ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะวิธีการแก้ที่เพจพีเอ็ด 7 วิ นิยมใช้

5) การใช้คำซ้ำ เป็นกลวิธีที่ใช้คำคำเดียวกันซ้ำในคำประพันธ์ อาจจะวางไว้ติดกันแบบคำซ้ำ หรือวางไว้แยกจากกันแต่เป็นระเบียบเรียบร้อย โดยความหมายของคำที่ซ้ำนั้นจะต้องไม่เปลี่ยนแปลง จะมีความหมายเหมือนกันทุกคำ เป็นการเน้นย้ำความหมายหรือสิ่งที่ต้องการสื่อ การใช้คำซ้ำเพื่อเล่นคำ จากเพจ “พีเอ็ด 7 วิ” พบทั้งหมด 14 เรื่อง ดังตัวอย่าง

“..เลือกแฟนที่มันเหมือนเต้าหู้ พอพูดแล้วฟังดูมันอาจจะจืดเกินไป แต่เต้าหู้เนี่ยจะอยู่กับท่านในทุกๆวัน แม้วันที่ป่วยไข้ อยากให้เต้าหู้แซ่บและเปรี้ยว เติมพริกมะนาวเลี้ยว เต้าหู้ก็เปรี้ยวได้ และถ้าท่านเกิดหิวกะทันหัน สะกิดนิดเดียวเท่านั้น เต้าหู้พร้อมกินได้ เต้าหู้ไซ้ตรานางพญาบาลอยู่มานานแสนนาน ที่บ้านพี่ก็ใช้..”

(ความรักเหมือนกับเต้าหู้: 25 กันยายน พ.ศ.2562)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าการใช้คำซ้ำเพื่อเล่นคำ คือ คำว่า “เต้าหู้” เป็นลักษณะของการใช้คำซ้ำเพื่อเน้นผลลัพท์ที่กำลังขาย ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจ มองเห็นคุณลักษณะ คุณภาพที่ดีของสินค้าและบริการได้เป็นอย่างดี เป็นการเน้นให้ผู้ชมจดจำข้อความโฆษณาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ลักษณะวิธีการที่เพจพีเอ็ด 7 วิ ใช้ถือว่าเป็นความแยบคายของการใช้ภาษาที่ทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกเหมือนเป็นการโฆษณา แต่จุดมุ่งหมายของการสื่อสารยังคงเดิมไม่เปลี่ยนแปลง

6) การถาม-ตอบ ใช้สำหรับถามเมื่อเกิดความสงสัยและต้องการคำตอบ คำแสดงการถามไม่ได้มีหน้าที่ในการถาม เพื่อขอคำตอบจากผู้ฟังเท่านั้น แต่ยังใช้ทำหน้าที่แสดงเจตนาอื่น ๆ ของผู้พูดด้วย พบทั้งหมด 2 เรื่อง

“เชฟเอ็ดดี้ : ...เคล็ดลับส่วนหนึ่งอยู่ที่การใช้ไฟ ช่วงเคี้ยวนี้
กระดุกควรต้องใช้ไฟอะไร
พีเอ็ดดี้ : น้ำใสๆเดาว่าไฟราคะ
เชฟเอ็ดดี้ : ใช้ไฟอ่อน ไม่ใช่ไฟราคะ อันนี้สำคัญจำให้แม่นกันเลย
นะ เพราะถ้าใช้ไฟแรงซุบจะซุ่นเลยละ แล้วถ้าคิดจะเคี้ยวนานน้ำซุบให้รสดี
คุณต้องเคี้ยวนานกว่า 360 นาที
พีเอ็ดดี้ : แล้วถ้าคนที่เขาไม่มีเวลา
เชฟเอ็ดดี้ :นี้เลยตัวช่วยซุบก้อนรสดีรสดีซุบก้อน หอม กลิ่น ราก
ผักชี ชื่นใจ...”

(ทำแกงจืดต้องใช้กระดุกหมูส่วนไหน: 18 กรกฎาคม พ.ศ.

2562)

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่าการใช้ภาษาแสดงการถามและตอบ ถามโดยมีผู้ถามและผู้ตอบ คือ เชฟเอ็ดดี้ กับ พีเอ็ดดี้สลับกันเป็นผู้ถามและผู้ตอบ โดยคำถามมุ่งไปสู่คำตอบที่เป็นการโฆษณาผลลัพท์ คือ รสดีซุบก้อน แม้ว่าจะใช้ภาษาแบบการถาม-ตอบ แต่ก็ไม่ได้ทำให้เอกลักษณ์ความคล้องจองแบบการเรียงเปลี่ยนแปลง

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาโฆษณาจากเพจ “พีเอ็ด 7 วิ” จากโฆษณาจำนวนทั้งหมด 15 ชิ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา กลวิธีการเล่าเรื่องและศึกษาลักษณะภาษาโฆษณาจากเพจ “พีเอ็ด 7 วิ” สามารถอภิปรายผลการศึกษาดังนี้



1.กลวิธีการเล่าเรื่อง พบการขายสินค้าในช่วงกลางเรื่องมากที่สุด สอดคล้องกับสมทรง บุรุษพัฒน์ (2537, หน้า 25) ซึ่งได้กล่าวว่าโฆษณาประเภทเรื่องเล่า (narrative advertising) เป็นโฆษณาที่ตัวบทโฆษณาใช้กลวิธีการเล่าเรื่องในการนำเสนอสินค้าผ่านการนำเสนอเรื่องราวของผู้นำเสนอสินค้า (presenter) มีการใช้สรรพนามหรือชื่อบุคคลเป็นผู้เล่าเรื่องหรือบรรยาย เหตุการณ์ตามลำดับเวลาจากก่อนหลัง ซึ่งได้กล่าวถึง ลักษณะของเรื่องเล่า ไว้ดังนี้ เรื่องเล่า (narrative discourse) เป็นข้อความที่มีลำดับกาล (contingent temporal succession) และแนวโน้มสู่ผู้กระทำ (agent orientation) รวมทั้งจะมีการเรียงเหตุการณ์ต่อเนื่องกันตามกาลเวลา

2.ลักษณะภาษาโฆษณา พบว่ามีการใช้ภาษาลักษณะที่โดดเด่น 6 ชนิดเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ การใช้คำสัมผัสคล้องจองกัน การใช้คำซ้ำเพื่อเล่น การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ การใช้คำถามเชิงวาติศิลป์ การใช้คำตัดและการถาม-ตอบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ ไชมอน โชติอนันต์ พงษ์พรพนัน (2554) ที่มองว่าการโฆษณาเป็นวิธีการหนึ่งที่จะชักจูงใจ กระตุ้นให้ผู้รับสารโฆษณานั้นตัดสินใจที่จะเลือกใช้สินค้าและบริการจากการศึกษาจะเห็นได้ว่าลักษณะการใช้ภาษาของภาษาโฆษณานั้นมีลักษณะเฉพาะตัว โดยการใช้ภาษาต้องใช้ในการชี้ให้เห็นถึงคุณภาพที่ดีของสินค้าและบริการ เพื่อจูงใจผู้บริโภค นักการโฆษณาจึงมีการใช้คำ เล่นคำซ้ำ ใช้คำสัมผัสคล้องจอง เพื่อสื่อความหมายไปยังผู้อ่านได้อย่างรวดเร็ว โดยมีลักษณะภาษาที่สั้นกระชับ กระชับ เน้นให้สะดุดตาจดจำได้ง่ายสำหรับผู้อ่าน การโฆษณาจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่จะชักจูงใจ กระตุ้นให้ผู้รับสารโฆษณานั้นตัดสินใจที่จะเลือกใช้สินค้าและบริการ ซึ่งตรงกับแนวคิดของวิเศษ ขาญประโคน (2550, หน้า 48-50) ที่กล่าวถึง ภาษาโฆษณาไว้ว่าเป็นภาษาที่มุ่งเน้นนำใจให้ผู้ใช้รับสารเปลี่ยนความคิด และเกิดการกระทำตาม ลักษณะของภาษาจึงมีสี่สั้น เน้นอารมณ์ด้วยการใช้ภาษาต่างระดับในข้อความเดียวกัน ส่วนมากเป็นภาษาทางการกับกึ่งทางการ เพื่อเรียกร้องความสนใจ ให้ความมั่นใจในการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการที่ลงโฆษณา และเหมือนกันกับ อิงอร พิงจะงาม (2554, หน้า 28) ที่ให้นิยามภาษาโฆษณาไว้ว่าเป็นภาษาที่ผู้ส่งสารถ่ายทอดไปยังผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายเพื่อจุดประสงค์ในการโน้มน้าวใจ ให้สนใจเกิดการยอมรับในตัวสินค้าหรือผลิตภัณฑ์นั้น ๆ มีการใช้ภาษาที่ง่าย สั้น กระชับ ไม่เป็นทางการและมีลูกเล่นทางภาษา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ คือ กลวิธีการเล่าเรื่องและลักษณะภาษาโฆษณา ดังนั้นจึงเป็นประโยชน์สำหรับการศึกษางานลักษณะนี้ ควรมีการวิเคราะห์เปรียบเทียบภาษาโฆษณาในเพจ กับสื่ออื่น ๆ ทั้งรูปแบบการเล่าเรื่องและวิธีการเล่าเรื่องที่แปรไปตามช่องทางการสื่อสาร ว่าส่งผลต่อความสนใจของผู้บริโภคมากน้อยเพียงใด และมีการศึกษาการรับรู้ หรือผลสำเร็จที่ได้จากโฆษณาชิ้นนั้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาความสัมพันธ์ด้านวจนภาษาและอวจนภาษาของภาษาที่อยู่ในโฆษณาของบุคคลบนโลกออนไลน์ (Influencer) ที่ทำเนื้อหา (Content) เผยแพร่ตามช่องทาง (Platform) ต่าง ๆ เช่น Blog, Instagram, Facebook เพื่อนำมาเปรียบเทียบกัน

เอกสารอ้างอิง

- ไชมอน โชติอนันต์ พงษ์พรพนัน. (2554). จิตวิทยาการตลาด (Psychological factors). [Online]. Available: <http://graduate.east.spu.ac.th/graduate/admin/knowledge/A198Psychological.pdf> [2563, พฤศจิกายน 11].
- พิชญา อุทัยเจริญพงษ์ (2562). 7 วิธีคิดเด็ด ๆ จากพี่เอ็ด 7 วิ เพจขายของที่ล้มทุกทฤษฎีที่เคยมีมา. [Online]. Available: <https://readthecloud.co/ed7vi/> [2565, กุมภาพันธ์ 11].
- วิเศษ ขาญประโคน. (2550). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ทริบเพิลกรุ๊ป.
- สมทรง บุรุษพัฒน์. (2537). วจนวิเคราะห์ การวิเคราะห์ภาษาระดับข้อความ(พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อิงอร พิงจะงาม. (2554). การใช้วจนกรรมและกลวิธีทางภาษาบนป้ายโฆษณาหาเสียงเลือกตั้งปี2554. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาภาษาและการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร.



องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ. (2565). มหัศจรรย์ร่างกาย-ตอน-ตื่นนอนแล้วทำไมต้องเสีย. [Online].
Available <https://shorturl.asia/Cm72Y> [2565, กุมภาพันธ์ 11].





**พิธีกั๊จ้อลาขุ (มัดมือ) ชาวปากกะญอ หมู่บ้านเพชฌนิยม ตำบลสั๊กงาม
อำเภอคลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร**

**Ki Chue La Khu ceremony (Mad-Mue) of Pakakayo people in Phet Niyom Village,
Sak Ngam Sub-district, Khlong Lan District, Kamphaeng Phet Province**

**กัลยา แก้วบัวดี¹ สุชานรี จำแสง¹ สุพรรณิการ์ พัฒโนทัย¹ ธิษณามติ บุปพันธ์¹
ศิริวรรณ วณารังสี¹ และจิรัฏฐ์ เพ็งแดง²**

**Kanlaya Kaewbuadee¹ Suchanaree Jasaeng¹ Supannika Phatthanothai¹
Tissanamadee Bubphan¹ Sirivan Wanarungsee¹ and Jirad Pengdang²**

¹ นักศึกษาโปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

² อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
กำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง พิธีกั๊จ้อลาขุ (มัดมือ) ชาวปากกะญอ หมู่บ้านเพชฌนิยม ตำบลสั๊กงาม อำเภอคลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร มีวัตถุประสงค์ของการศึกษาดังนี้ 1) เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา 2) เพื่อศึกษาขั้นตอนของพิธีกั๊จ้อลาขุ (มัดมือ) ของชาวปากกะญอ หมู่บ้านเพชฌนิยม ตำบลสั๊กงาม อำเภอคลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร

วิธีดำเนินการวิจัยมีดังนี้ วางแผน กำหนดกลุ่มตัวอย่าง นำเครื่องมือไปใช้ เก็บรวบรวมข้อมูล นำข้อมูลมาวิเคราะห์ผล ซึ่งผลการศึกษาพบว่าประวัติความเป็นมาพิธีกั๊จ้อลาขุ (มัดมือ) มีชาวปากกะญอ ถูกเจ้าหน้าที่อุทยานแห่งชาติให้อพยพมาอยู่ในหมู่บ้านเพชฌนิยม หลังจากลงมาอยู่ที่แห่งใหม่ ชาวบ้านลี้ภัยจึงคิดพิธีเรียกขวัญ และมัดมือให้กับคนในหมู่บ้าน ซึ่งเรียกว่าพิธี “กั๊จ้อลาขุ” ชาวบ้านจึงจัดพิธีขึ้นในทุกปี จนถึงปัจจุบัน โดยมีขั้นตอน ผู้ดำเนินพิธี ข้อปฏิบัติและข้อห้าม สิ่งของ อาหาร ช่วงเวลา เพลง และเครื่องดนตรีที่ต้องใช้ในการประกอบพิธีกั๊จ้อลาขุ (มัดมือ)

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าพิธีกั๊จ้อลาขุ ส่งผลให้ชาวปากกะญอเกิดความรู้สึกที่ดีทางจิตใจ จนนำไปสู่ความเชื่อที่ทำให้การดำรงชีวิตอย่างราบรื่นต่อไป

คำสำคัญ: กั๊จ้อลาขุ / มัดมือ / ปากกะญอ

Abstract

Research on Ki Chu La khu Ceremony (Mad-Mue) of Pakakayo people in Phet Niyom Village, Sak Ngam Sub-district, Khlong Lan District, Kamphaeng Phet Province The objectives of the study are as follows: 1) Background 2) The process of Ki Chue La Khu ceremony (Mad-Mue) of the Pakakayo people in Phet Niyom Village, Sak Ngam Subdistrict, Khlong Lan District, Kamphaeng Phet Province

Methods for conducting research are as follows: planning, defining sample groups. apply the tool Collecting data, bringing the data to analyze the results. The results of the study revealed that the history of the Ki Chu Lakhu (Mad-Mue) ceremony has been held by the National Park officials.

to immigrate to live in Petchyom Village After coming down to a new place The villagers fell ill, so they thought of a ceremony to summon Kwan and tie their hands to the villagers. This is called the "Ki Chu Lakhu" ceremony, so the villagers hold this ceremony every year. Until now, with the steps of the ceremonies Practices and prohibitions, things, food, time, music, and musical instruments required for the Ki Chu Lakhu (Mad-Mue) ceremony.



From the above It can be seen that the " Ki Chue La Khu " ceremony has caused the Pakakayo people to feel good mentally. Until leading to the belief that leads to a smooth life.

Keywords: Ki Chue La Khu / Mad-Mue / Pakakayo

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

มนุษย์เป็นสัตว์สังคม มีวัฒนธรรมอันเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตของบุคคล เป็นผลจากความคิด ความเชื่อ และพฤติกรรมที่เกิดจากการจัดกิจกรรม หรือเรียกว่า “พิธีกรรม” ที่สังคมนั้น ๆ ต่างยอมรับและยึดถือปฏิบัติที่ปฏิบัติ สืบทอดกันต่อมา จนกลายเป็นวัฒนธรรมหรือประเพณีในที่สุด วัฒนธรรมแสดงถึงความเป็นชาติ และเจริญรุ่งเรือง วัฒนธรรมส่วนใหญ่มักจะสืบทอดมาทางมุขปาฐะ ดังนั้นความรู้ทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าบางประการจึงง่ายต่อการเสื่อมสูญตามกาลเวลา การศึกษา ค้นคว้าและรวบรวม จึงเป็นสิ่งจำเป็นในการรักษาวัฒนธรรมเหล่านี้ ทั้งนี้ แต่ละประเทศบนโลกมีความหลากหลายทางเชื้อชาติ เช่นเดียวกับกับ อุดม เขียววงศ์ (2545) ที่กล่าวว่าประเทศไทยเป็นประเทศที่มีกลุ่มชาติพันธุ์หลากหลายเชื้อชาติ โดยมีการอพยพเข้ามาอาศัย อยู่เป็นเวลานาน ซึ่งอาจเนื่องมาจาก การที่ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความอุดมสมบูรณ์ทางธรรมชาติทำให้มีกลุ่มชนหลากหลายอพยพเข้ามาอยู่อาศัยซึ่งสอดคล้องกับ ดับเบิลยู. เอ.อาร์ วูด อังโนมานพ ซ็องกัตต์ (2553) ได้กล่าวว่าบริเวณประเทศไทย ในปัจจุบันมีชาวพื้นเมืองดั้งเดิมที่อาศัยอยู่ก่อนที่ชนชาติไทยจะอพยพลงมาตั้งถิ่นฐาน เช่น ม้ง ยอง กะเหรี่ยง (ปกากะญอ) ไทยยวน ไทยใหญ่ กูย ซึ่ง สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (2564) กล่าวไว้ว่า กลุ่มชาติพันธุ์ที่มีจำนวนมากที่สุดที่อาศัยในประเทศไทย คือ กะเหรี่ยงหรือ กลุ่มที่เรียกตนเองว่า ปกากะญอ ชุมชนปกากะญอ กระจายตัวตั้งอยู่ในพื้นที่ต่าง ๆ (ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเขตป่าในความหมายของรัฐ) ของ 15 จังหวัด คือ ในภาคเหนือมี 9 จังหวัด ได้แก่ เชียงราย แม่ฮ่องสอน เชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง ตาก กำแพงเพชร แพร่ และสุโขทัย ในภาคกลางทางด้านตะวันตก มี 6 จังหวัด ได้แก่ อุทัยธานี สุพรรณบุรี กาญจนบุรี ราชบุรี เพชรบุรี และประจวบคีรีขันธ์ ชาวกะเหรี่ยง มีทั้งที่นับถือทั้งดั้งเดิมคือ นับถือผี (ศาสนาผี) ศาสนาพุทธและศาสนาคริสต์ โดยความเชื่อตามประเพณีนั้นชาวปกากะญอเชื่อว่าทุกสรรพสิ่งมีสิ่งศักดิ์สิทธิ์เป็นเจ้าของและดูแลรักษาอยู่ ซึ่งจะเรียกรวม ๆ ว่า “ต่าที ต่าเตาะ” (เทพเจ้าเป็นวิญญาณที่ดี ควรยำเกรงและไม่ไปรบกว่น และเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีประเพณีและวัฒนธรรม ที่หลากหลายและสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นในกลุ่มของตนเอง)

ในแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ย่อมมีวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา ซึ่งสอดคล้องกับ อมรา พงศาพิชญ์ (2541) กล่าวว่าการมีวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี ภาษาพูดเดียวกัน และเชื่อว่า สืบเชื้อสายมาจากบรรพบุรุษกลุ่มเดียวกัน เช่น ไทย พม่า กะเหรี่ยง จีนลาว เป็นต้น กลุ่มชาติพันธุ์หรือกลุ่มวัฒนธรรมมีลักษณะเด่นคือ เป็นกลุ่มคนที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษเดียวกัน บรรพบุรุษในที่นี้หมายถึงบรรพบุรุษทางสายเลือด ซึ่งมีลักษณะทางชีวภาพและรูปร่าง (เชื้อชาติ) เหมือนกัน รวมทั้งบรรพบุรุษทางวัฒนธรรมด้วย ผู้ที่อยู่ในกลุ่มชาติพันธุ์เดียวกันจะมีความรู้สึกผูกพันทางสายเลือด และทางวัฒนธรรมพร้อม ๆ กันไปเป็นความรู้สึกผูกพันที่ช่วยเสริมสร้างอัตลักษณ์ของบุคคลและของชาติพันธุ์

ประเพณีที่ได้รับการสืบทอดมาอย่างยาวนานและเป็นที่ยอมรับทั้งชาวไทยและชาวปกากะญอ ที่มีความเชื่อ ในเรื่องของความเป็นสิริมงคลในชีวิต จนเกิดเป็นพิธีต่าง ๆ มาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน โดยมีความสอดคล้องกับ มานพ ซ็องกัตต์ (2553) ที่กล่าวว่า ชาวปกากะญอจะกระทำพิธีที่จือลาซุเพื่อเป็นการขอพรจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ให้สุขภาพแข็งแรงก่อนที่จะลงมือทำการเกษตรในฤดูกาลใหม่ในการประกอบพิธีกรรมการผูกข้อมือนั้น เพื่อให้บรรลุปเป้าหมาย และประสบความสำเร็จในการทำการเกษตร พิธีกรรมดังกล่าวนี้ทำให้เกิดความสงบสุขทั้งทางกายและใจ ต่อปัจเจกบุคคลและสังคม ในทางกายนั้นพิธีกรรมการผูกข้อมือเป็นช่วงเวลาของพักผ่อน ผ่อนคลายการได้อยู่ พร้อมหน้ากันกับบุตรหลานตัวเองหลังจากกลับมาจากต่างถิ่น ในทางใจนี้พิธีกรรมการผูกข้อมือเป็นการเสริมสร้างขวัญและกำลังใจ ก่อนที่จะลงมือทำการเกษตรส่วนของสังคมนั้น จะมีข้อยึดถือข้อปฏิบัติร่วมกันเช่น ห้ามประกอบกิจกรรมใด ๆ ห้ามไปพังก้างคินที่อื่น ห้ามฆ่าสัตว์ตัดชีวิต ให้พูดดีคิดดีโดยเคร่งครัดหลังจากยังไม่ผ่านพ้นการผูกข้อมือ 3 วัน เป็นต้น ด้วยข้อปฏิบัติดังกล่าวนี้ทำให้คนในสังคมมีเวลา มีโอกาสที่จะได้พบเจอ พูดคุยกัน ทำให้สังคมเกิด ความสงบสุข สันติสุขเกิดความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน มีความเห็นอกเห็นใจกันการประกอบพิธีกรรม การผูกข้อมือนี้อาจสอดคล้องกับวิถีชีวิตของปกากะญอในการ ทำไร่หมุนเวียนซึ่งการทำไร่หมุนเวียนนี้ถือว่าเป็นวิถีของชาวปกากะญอโดยแท้ โดยมีคำกล่าวว่า “หากไม่มีไร่หมุนเวียน ก็ไม่มี ปกากะญอ”



นอกจากนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2530) กล่าวว่า ปากะญอมีการประกอบพิธีกรรมเกี่ยวกับวิถีชีวิตอยู่หลายพิธีกรรม พิธีกรรมที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตหลัก ๆ นั้น ประกอบด้วย พิธีกรรมการเกิด พิธีกรรมการตาย พิธีกรรมเกี่ยวกับการเจ็บป่วย พิธีกรรมเกี่ยวกับการเกษตรกรรม ซึ่งพิธีกรรมดังกล่าวนี้ล้วนแล้วเปลี่ยนแปลงไปตามวิถีชีวิตของคนกะเหรี่ยงในสมัยใหม่ที่มีการประกอบพิธีกรรมขึ้นบ้างหรือไม่ประกอบพิธีกรรมขึ้นอีกเลย แต่มีพิธีกรรมอย่างหนึ่งที่ยังคงสืบทอด ปฏิบัติและประกอบพิธีกรรมขึ้นอยู่ตั้งแต่สมัยอดีตจวบจน ในปัจจุบันนี้ และ ประกอบพิธีกรรมขึ้นทุก ๆ ปีโดยประกอบพิธีกรรมดังกล่าวนี้ปีละ 2 ครั้ง โดยจะประกอบขึ้น ครั้งแรกในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ของทุกปี และในช่วงเดือนสิงหาคมของทุก ๆ ปี นั่นก็คือ พิธีกรรมการผูกข้อมือ ซึ่งชาวปากะญอเรียกว่า “กั๊จื่อ” (กั๊จื่อ คือ การผูกข้อมือเพื่อเรียกขวัญของชาวปากะญอ) โดยพิธีกรรมการผูกข้อมือดังกล่าวนี้ ปากะญอ ที่นับถือศาสนาพุทธยังประกอบพิธีกรรมการผูกข้อมือ ทุกหมู่บ้าน ทุกหลังคาเรือน โดยการประกอบพิธีกรรมครั้งแรกในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ ซึ่งเป็นช่วงก่อนที่ชาวปากะญอจะทำการเกษตรก่อนจะหาพื้นที่ในการทำไร่หมุนเวียนในครั้งสองนั้นจะประกอบพิธีกรรมในช่วงเดือนสิงหาคม โดย เป็นช่วงเวลาที่ยาวในไร่ของปากะญอกำลังจะตั้งท้อง การประกอบพิธีกรรมดังกล่าว เป็นการบอกให้กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เจ้าที่ เจ้าทาง เจ้าป่าเจ้าเขา เพื่อให้รับรู้ว่าได้เวลาที่ชาวปากะญอ จะเริ่มทำการเกษตรในฤดูใหม่ที่จะมาถึงนี้การประกอบพิธีกรรมการผูกข้อมือเป็นการเรียกขวัญ ขวัญที่อยู่ในตัวเรา ให้กลับมา ซึ่งเป็นการสร้างขวัญกำลังใจ

วัฒนธรรมมักเกิดจากกิจกรรมต่าง ๆ หรือในบางครั้งเรียกว่า “พิธีกรรม” ที่คนไทยมักจัดขึ้นใน แต่ละพื้นที่ มีความแตกต่างกันในด้านของลักษณะการจัด ความเชื่อ อาหาร การแต่งกาย ภูมิศาสตร์ และการดำรงชีวิต จังหวัดกำแพงเพชร เป็นอีกหนึ่งจังหวัดในประเทศไทยที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เชื้อชาติ หรือกลุ่มชาติพันธุ์ เช่น ม้ง ปากะญอ มูเซอ ลีซอ ไทยทรงดำ ไทยใหญ่ ไทยอีสาน ฯลฯ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และสามารถอยู่ร่วม ในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างสงบสุข มีพิธีกรรมที่ส่งผลให้เกิดเป็นวัฒนธรรมประจำกลุ่มของตนเอง ที่น่าสนใจ ซึ่งยังไม่เป็นที่รู้จัก ของบุคคลภายนอกดังนั้นคณะผู้ศึกษาจึงเลือกที่จะศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ขั้นตอนการประกอบพิธีพิธีกั๊จื่อลาซุ (มัดมือ) ชาวปากะญอ บ้านเพชรนิยม ตำบลสีกาม อำเภอลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร ที่มีการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นมาจนถึงปัจจุบัน แสดงออกถึงการมีเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ สร้างขวัญและกำลังใจที่ดีในการประกอบอาชีพต่าง ๆ เพื่อให้เกิดสิริมงคลในชีวิตที่ชาวปากะญอเชื่อว่าเป็นพิธี ที่ศักดิ์สิทธิ์ จนเกิดเป็นพิธีกรรมที่น่าสนใจเพื่อนำไปสู่การรวบรวมเป็นลายลักษณ์อักษรและเผยแพร่ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเป็นมาของพิธีกั๊จื่อลาซุ (มัดมือ) ชาวปากะญอ หมู่บ้านเพชรนิยม ตำบลสีกาม อำเภอลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร
2. เพื่อศึกษาขั้นตอนในการประกอบพิธีกั๊จื่อลาซุ (มัดมือ) ชาวปากะญอ หมู่บ้านเพชรนิยม ตำบลสีกาม อำเภอลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านพื้นที่

การศึกษาครั้งนี้มีขอบเขตอยู่ในพื้นที่หมู่ที่ 2 บ้านเพชรนิยม ตำบลสีกาม อำเภอลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร เนื่องจากมีระยะทางที่ใกล้เคียงกับคณะผู้วิจัยและสะดวกต่อการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ข้อมูลชาวปากะญอ

- ประวัติความเป็นมาของชาวปากะญอ
- ศาสนาความเชื่อ และพิธีกรรม

ข้อมูลหมู่บ้านเพชรนิยม

- ประวัติความเป็นมาหมู่บ้านเพชรนิยม ตำบลสีกาม อำเภอลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร
- ตำแหน่งที่ตั้งและอาณาเขตติดต่อ



- จำนวนครัวเรือนและประชากร

ข้อมูลพิธีกรรม

- ความหมายของพิธีกรรม
- ประเภทของพิธีกรรม

ข้อมูลพิธีกรรมจ้อลาขุ ชาวปากกะญอ

ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง

แหล่งข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ มาจากผู้ให้ข้อมูลทั่วไปของชุมชน ประกอบด้วย ปราชญ์ชาวบ้าน 1 คน และผู้อาวุโสในชุมชน 3 คน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

แหล่งข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ มาจากผู้ให้ข้อมูลทั่วไปของชุมชน ประกอบด้วย ผู้นำชุมชน ทั้งที่เป็นผู้นำทางการ และปราชญ์ชาวบ้าน 1 คน ผู้อาวุโสในชุมชน 3 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) โดยครอบคลุม เนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีกรอบเนื้อหา ดังนี้

1. ประวัติความเป็นมาของพิธีกรรมจ้อลาขุ (มัดมือ)
2. ขั้นตอนของพิธีกรรมจ้อลาขุ (มัดมือ)
 - 2.1 ผู้ดำเนินพิธีกรรมจ้อลาขุ (มัดมือ)
 - 2.2 ข้อปฏิบัติและข้อห้าม
 - 2.3 สิ่งของที่ต้องใช้
 - 2.4 อาหารในการประกอบพิธีกรรม
 - 2.5 ช่วงเวลาในการประกอบพิธีกรรม
3. กล้องถ่ายภาพ กล้องวิดีโอ เครื่องบันทึกเสียง ใช้บันทึกข้อมูลระหว่างการสัมภาษณ์
4. สมุดบันทึก ใช้สำหรับการบันทึกข้อมูลในการสัมภาษณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บข้อมูลขั้นทุติยภูมิ คณะผู้ศึกษาได้รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา จากเอกสาร หนังสือ ตำราเรียน บทความ วารสาร วิทยานิพนธ์ รวมทั้งการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลพื้นฐาน
2. การเก็บข้อมูลขั้นปฐมภูมิ ซึ่งเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาในครั้งนี้ คณะผู้ศึกษามีกระบวนการในการวิเคราะห์ข้อมูล ตามวัตถุประสงค์การศึกษา ดังนี้

1. ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ศึกษาความเป็นมาของพิธีกรรมจ้อลาขุ (มัดมือ) ชาวปากกะญอ หมู่บ้านเพชรนิมย์ ตำบลสีกาม อำเภอลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้
 - 1.1 เรียบเรียงข้อมูลจากการบันทึกเสียง สัมภาษณ์ ผู้ศึกษาที่จดข้อมูลสำคัญและภาพถ่ายเพื่อสะดวกต่อการวิเคราะห์
 - 1.2 คณะผู้ศึกษาตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล
 - 1.3 บันทึกข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1
2. ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ศึกษาขั้นตอนในการประกอบพิธีกรรมจ้อลาขุ (มัดมือ) ชาวปากกะญอ หมู่บ้านเพชรนิมย์ ตำบลสีกาม อำเภอลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้



2.1 คณะผู้ศึกษานำข้อมูลการจดบันทึก รูปภาพ วีดิโอ และการสัมภาษณ์มารวบรวมตามลำดับหัวข้อ

2.2 คณะผู้ศึกษาตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

2.3 บันทึกข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ของการศึกษา ประวัติความเป็นมา ขั้นตอนของพิธีกั๊จ้อลาซุ (มัดมือ) ของชาวปกากะญอ และเพื่อเก็บรวบรวมซึ่งเป็นการช่วยอนุรักษ์ เผยแพร่พิธีกั๊จ้อลาซุ (มัดมือ) ของชาวปกากะญอ หมู่บ้านเพชรนิยัม ตำบลสังฆาม อำเภอคลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพและเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจงสำหรับเครื่องมือวิจัยเป็นแบบสัมภาษณ์

ผลการศึกษาพบว่าประวัติความเป็นมาของพิธีกั๊จ้อลาซุ (มัดมือ) วันหนึ่งชาวปกากะญอ ถูกเจ้าหน้าที่อุทยานแห่งชาติ ให้อยู่พวยมาอยู่ในหมู่บ้านเพชรนิยัม ตำบลสังฆาม อำเภอคลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร (ที่อยู่ปัจจุบัน) เมื่อทุกคนลงมาอยู่ ในที่แห่งใหม่ ชาวบ้านจึงร่วมคิดหาวิธีที่จะทำให้อยู่ในหมู่บ้านแห่งนี้ได้อย่างมีความสุข โดยทำพิธีเรียกขวัญให้กับคนในหมู่บ้าน จากนั้นจึงทำพิธีมัดมือกันภายในหมู่บ้านเพื่อเป็นการเรียกขวัญลูกหลานให้กลับมาอยู่กับเนื้อกับตัวที่บ้านหลังใหม่ซึ่งในช่วงนั้นตรงกับเดือนลาซุของชาวปกากะญอ (เดือนสิงหาคมของไทย) ทุกคนจึงเรียกพิธีมัดมือในครั้งนั้น ว่า “กั๊จ้อลาซุ” ชาวบ้านจึงจัดพิธีนี้ขึ้นในทุก ๆ ปี สืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน โดยมีขั้นตอน ผู้ดำเนินพิธี ข้อปฏิบัติและข้อห้าม สิ่งของ อาหาร ช่วงเวลา เพลง และเครื่องดนตรีที่ต้องใช้ในการประกอบพิธีกั๊จ้อลาซุ (มัดมือ) ทั้งหมดนี้คณะผู้ศึกษาได้เก็บรวบรวมไว้เป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อง่ายต่อการสืบค้นและนำไปสู่ การเผยแพร่ข้อมูลการศึกษาทั้งหมดต่อไป อีกทั้งทำให้ชาวปกากะญอ หมู่บ้านเพชรนิยัมเกิดความสัมพันธ์ที่ดี ในการร่วมกันประกอบพิธีกั๊จ้อลาซุ ไม่ว่าจะเป็นการแบ่งปันวัตถุดิบที่ใช้ประกอบอาหาร การร่วมแสดงการเล่นต่าง ๆ ที่แสดงออกให้เห็นถึงความสามัคคี จนทำให้การประกอบพิธีในขั้นตอนต่าง ๆ สำเร็จไปได้ด้วยดี โดยจำแนกได้ ดังนี้

1.ขั้นตอนการประกอบพิธี



ภาพที่ 1 การประกอบพิธีกั๊จ้อลาซุของชาวปกากะญอ

1.1 ก่อนถึงวันทำพิธีจะต้องดูวัน เดือน ที่ตรงกับช่วงของต้นเดือนสิงหาคม ในวันที่เป็นข้างขึ้นเท่านั้น

1.2 ช่วงเช้าเตรียมไก่ หรือ หมู สำหรับทำกับข้าว เช่น ไก่ต้ม ลาบหรือแกงและเตรียมอุปกรณ์ที่ต้องใช้ประกอบพิธีให้พร้อม

1.3 เมื่อถึงเวลาประมาณ 6 โมงเช้า เป็นต้นไป เมื่อคนในครอบครัวพร้อมจะเริ่มพิธีโดยจุดเทียนให้ติดกับจานหรือถาดที่ใส่ของ แล้วใช้ไม้พายเคาะไปที่ถาดพร้อมกับพูดเรียกขวัญให้

1.4 มัดมือโดยลูบเส้นด้ายเข้าหาผู้ที่มัดให้ จากนั้นวนเส้นด้าย 3 รอบ และมัดแขนทั้งสองข้างพร้อมกับกล่าวให้พรเพื่อเป็นสิริมงคลให้กับชีวิต

1.5 ทุกคนร่วมรับประทานอาหาร และเล่นดนตรีให้เกิดความสนุกสนาน (ถ้าหากไม่มีเครื่องดนตรีสามารถใช้เครื่องประกอบจังหวะอื่นแทนได้ เช่น ขวด กระป๋อง ฝ่าหม้อ เป็นต้น)



- 1.6 เมื่อเสร็จพิธีแล้วสามารถไปร่วมพิธีกับบ้านอื่นต่อได้ โดยจะต้องมีผู้ดำเนินพิธีกั๊จ้อลาซุ (มัดมือ) ได้แก่ ผู้อาวุโสในหมู่บ้าน, พ่อแม่ของครอบครัวนั้น ๆ
2. ข้อปฏิบัติและข้อห้าม
 - 2.1 ห้ามใช้ด้ายสีแดง
 - 2.2 ห้ามขาดสิ่งของดังต่อไปนี้ ไก่หรือหมู ข้าวแดกงา เหม่ต๋อ ข้าวต้มมัด อ้อย กล้วยสุก
3. สิ่งของที่ต้องใช้ในพิธีกั๊จ้อลาซุ (มัดมือ) ประกอบไปด้วย
 - 3.1 เทียน หรือ (กะแนโซะ ทำขึ้นเอง ทำมาจากขี้ผึ้ง)
 - 3.2 จาน หรือภาชนะใหญ่เพื่อใส่ของต่าง ๆ
 - 3.3 เส้นด้าย (ทำเองจากด้ายฝ้าย จะใช้เป็นเลขคู่ อาจจะเป็น 3 เส้น 5 เส้น หรือ 7 เส้น แต่ห้ามใช้สีแดง ไม่นิยมใช้ตั้งแต่เริ่มมีพิธี)
 - 3.4 เนาะโดกวา (ไม้พายหรือทัพพี)
4. อาหารที่ใช้ในการประกอบพิธีกั๊จ้อลาซุ ดังนี้
 - 4.1 ต้มไก่ หรือหมู
 - 4.2 ข้าวแดกงา (เหม่โต๊ปี)
 - 4.3 เหม่ต๋อ (เป็นข้าวต้มชนิดหนึ่งที่ใช้ใบพวงแขมมัด มีปลายแหลม)
 - 4.4 อ้อย
 - 4.5 กล้วยน้ำว่าสุก
 - 4.6 เครื่องดื่มแอลกอฮอล์
 - 4.7 น้ำอัดลม
5. ช่วงเวลาในการประกอบพิธีกั๊จ้อลาซุ
 - 5.1 ช่วงเช้าของวันที่ทำพิธี ประมาณ 6 โมงเช้าเป็นต้นไป
 - 5.2 จัดพิธีช่วงต้นเดือนสิงหาคมของทุกปี
6. เพลงในการประกอบพิธีกั๊จ้อลาซุ คือ เพลง โหม่กั๊จ้อซอลลอโกโพ (แม่มัดมือ)
7. เครื่องดนตรีในการประกอบพิธีกั๊จ้อลาซุ
 - 7.1 เต้ะนา (ลักษณะคล้ายกับพิณ)
 - 7.2 อุปกรณ์ประกอบจังหวะที่หาได้รอบตัว เช่น จาน หม้อ ซ้อน เป็นต้น



ภาพที่ 2 อาหารที่ใช้ในการประกอบพิธี

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาข้างต้นค้นพบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 สามารถสรุปได้ว่า

1. ประวัติความเป็นมาของพิธีกั๊จ้อลาซุ หมู่ที่ 2 หมู่บ้านเพชรนิยมน ตำบลสังฆาม อำเภอลองลาน จังหวัดกาฬงเพชร เกิดจากเมื่อประมาณ 50 ปีก่อน สมัยลุงโซ (นายดีโพ รักไทย) อายุได้ 2 ขวบ สมัยนั้นอาศัยอยู่ในป่าในเขตอุทยานแห่งชาติ ชื่อหมู่บ้านที่จะขอ วันหนึ่งครอบครัวของลุงโซและคนในหมู่บ้านถูกเจ้าหน้าที่อุทยานแห่งชาติให้อพยพมาอยู่ในหมู่บ้านเพชรนิยมน ตำบลสังฆาม อำเภอลองลาน จังหวัดกาฬงเพชร (ที่อยู่ปัจจุบัน) เมื่อทุกคนลงมาอยู่ในที่แห่งใหม่ มีการสร้างบ้านเรือนใหม่ จึงต้องมีการปรับตัว ทั้งกายและใจคนในหมู่บ้านหลายคนทำใจไม่ได้ ที่



จะต้องมาอยู่ในที่แห่งใหม่ ต้องจากบ้านที่เคยอาศัยอยู่มานาน มีบางคนที่ไม่สามารถปรับตัวได้ ไม่มีขวัญ และกำลังใจที่จะอยู่ในหมู่บ้านแห่งใหม่นี้ พ่อของลุงโซ (นายดีโพ รักไทย) จึงคิดหาวิธีที่จะทำให้คนในหมู่บ้าน อยู่ในหมู่บ้านแห่งใหม่ได้อย่างมีความสุขทั้งกายและใจ ปลอดภัยจากโรคภัยไข้เจ็บ จึงได้ปรึกษากับคน ในหมู่บ้านว่าจะต้องทำพิธีเรียกขวัญให้กับคนในหมู่บ้าน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพระญาณพล กิตติปัญโญ (2560, หน้า 26) ได้ศึกษาวิเคราะห์พิธีกรรมการผูกข้อมือของกะเหรี่ยงสะกอตามแนวพุทธจริยศาสตร์ เชื่อว่าพิธีกรรมการผูกข้อมือของกะเหรี่ยงสะกอเป็นพิธีกรรมที่ยึดถือปฏิบัติสืบตามกันมาเป็นเวลาหลายชั่วอายุคน ซึ่งมีความเชื่อเรื่องขวัญว่า เมื่อขวัญตกหล่นหรือหนีหายไปจากตัว เป็นเหตุให้เจ็บไข้ได้ป่วย จึงต้องมีการผูกข้อมือเพื่อล่อขวัญหรือเรียกขวัญให้กลับมา โดยทุก ๆ ปี จะผูกข้อมืออยู่ 2 ครั้ง ในเดือนกุมภาพันธ์ และเดือนสิงหาคม ทั้งนี้เพื่อความสุขทางกายและทางใจ รวมถึงสัมพันธ์กับแนวคิดของมาสโลว์ Maslow (1970) หลังจากที่มีมนุษย์ได้รับความต้องการพื้นฐานเพียงพอแล้ว เขาจะเริ่มมีความต้องการที่เพิ่มขึ้นคือการมีชีวิตอยู่รอดและปลอดภัย เขาจึงต้องการครอบครัวที่อบอุ่น ต้องการงานที่มั่นคง เพื่อนำไปสู่ความมั่นคงของฐานะและการเงิน การมีรายได้ที่มั่นคง มีเจ้านายและเพื่อนร่วมงานที่ดี ล้วนจัดอยู่ในความต้องการนี้ ที่จะทำให้เกิดความสำเร็จทั้งในเรื่องส่วนตัวและการทำงานอย่างแน่นอน หากเขาได้รับความรู้สึกว่ามีมั่นคงและปลอดภัย

2. ขั้นตอนในการประกอบพิธีกั๊จ้อลาซุ หมู่ที่ 2 หมู่บ้านเพชรนิยม ตำบลสีกงาม อำเภอลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร จะจัดขึ้นในเดือนลาซุของชาวปกาเกอญอ (เดือนสิงหาคมของไทย) ทุกคนจึงเรียกพิธีมัดมือในครั้งนี้ว่า กั๊จ้อลาซุ เมื่อได้ทำพิธีมัดมือกั๊จ้อลาซุแล้ว จะมีการเตรียมอุปกรณ์ เครื่องดนตรี อาหารให้พร้อมสำหรับการทำพิธีและเมื่อถึงการทำพิธีจะต้องปฏิบัติตามขนบธรรมเนียม โดยระมัดระวังถึงข้อห้ามที่กำหนดไว้ เพื่อให้คนในหมู่บ้านเกิดความรู้สึกสบายใจมากขึ้น รวมถึงมั่นใจว่าจะตั้งถิ่นฐานอยู่ที่นี่ นอกจากนั้นการประกอบพิธีกั๊จ้อลาซุ ยังเป็นปลูกจิตสำนึกให้ลูกหลานมีความกตัญญูต่อผู้มีพระคุณ ชุมชนและสังคม ชาวปกาเกอญอจึงจัดพิธีขึ้นในทุก ๆ ปี เพื่อให้ลูกหลานได้กลับมาร่วมพิธีกั๊จ้อลาซุ นับได้ว่าเป็นอีกหนึ่งวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนานบนพื้นฐานความเชื่อที่จะนำไปสู่ความเป็นสิริมงคลต่อตนเอง และคนในครอบครัว จึงจัดให้พิธีกั๊จ้อลาซุเป็นอีกหนึ่งพิธีที่สำคัญของชาวปกาเกอญอ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จรรย์ กาญจนประดิษฐ์ (2555, หน้า 12) ที่กล่าวว่าดนตรีในพิธีกรรมผูกข้อมือเรียกขวัญชาวกะเหรี่ยง พิธีผูกข้อมือเรียกขวัญชาวกะเหรี่ยง เป็นพิธีกรรมสำคัญที่จัดขึ้นเป็นประจำในช่วงเดือนเก้าซึ่งตรงกับช่วงเดือนสิงหาคมของทุกปีเพื่อเรียกขวัญของทุกคนที่พลัดหลงอยู่ในสถานที่ต่าง ๆ ให้กลับมาสู่ร่างกายเพื่อให้มีสุขภาพกายและใจที่แข็งแรงในพิธีกรรมมีขั้นตอนต่าง ๆ เช่นการเรียกขวัญ การผูกข้อมือของทุกคนที่เข้าร่วมพิธี ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงองค์ประกอบสำคัญของพิธีกรรม ได้แก่ เวลาเหมาะสม สถานที่เหมาะสม บุคคลเหมาะสม และอุปกรณ์ที่เหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยข้างต้นสามารถใช้ในการศึกษาความพึงพอใจของลูกหลานชาวปกาเกอญอที่มีต่อพิธีกรรมกั๊จ้อลาซุ (มัดมือ) ซึ่งเป็นพิธีกรรมที่มีการสืบทอดกันมาในชาวปกาเกอญออย่างยาวนาน
2. จากผลการวิจัยข้างต้นสามารถใช้ในการศึกษาอิทธิพลความเชื่อของพิธีกรรมกั๊จ้อลาซุ (มัดมือ) ที่มีต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบัน
3. จากผลการวิจัยข้างต้นควรทำการศึกษาในเชิงลึกและเพิ่มเครื่องมือในการวิจัยให้กว้างมากขึ้น นอกเหนือจากการเก็บข้อมูลด้วยการสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์ให้ได้ผลตรงกับความเป็นจริงที่สุด

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. จากผลการวิจัยข้างต้นสามารถใช้ในการศึกษาความพึงพอใจของลูกหลานชาวปกาเกอญอที่มีต่อพิธีกรรมกั๊จ้อลาซุ (มัดมือ) ซึ่งเป็นพิธีกรรมที่มีการสืบทอดกันมาในชาวปกาเกอญออย่างยาวนาน
2. จากผลการวิจัยข้างต้นสามารถใช้ในการศึกษาอิทธิพลความเชื่อของพิธีกรรมกั๊จ้อลาซุ (มัดมือ) ที่มีต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบัน



3. จากผลการวิจัยข้างต้นควรทำการศึกษาในเชิงลึกและเพิ่มเครื่องมือในการวิจัยให้กว้างมากขึ้น นอกเหนือจากการเก็บข้อมูลด้วยการสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ให้ได้ผลตรงกับความเป็นจริงที่สุด

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2530). **มรดกทางวัฒนธรรมและศาสนา: พลังสร้างสรรค์ในชุมชนชนบท**. กรุงเทพฯ: สำนักเลขาธิการสภาการศึกษาเพื่อการพัฒนา.
- จรัญ กาญจนประดิษฐ์. (2555, กรกฎาคม-ธันวาคม). ดนตรีในพิธีกรรมผูกข้อมือเรียกขวัญชาวกะเหรี่ยง. **วารสารดนตรีรังสิต RMJ (คณะศิลปศาสตร์)**, 7(2), 75-87.
- มานพ ชื่นภักดี. (2553). **ประเพณีผูกข้อมือชนเผ่าปะกาเกอญอ (ก๊กโจลาขุ) ตำบลแม่จัน อำเภออุ้มผาง จังหวัดตาก**. ตาก: วัฒนธรรมจังหวัดตาก.
- พระญาณพล กิตติปัญโญ. (2560, มกราคม-มิถุนายน). ศึกษาวิเคราะห์พิธีกรรมการผูกข้อมือของกะเหรี่ยงสะกอตามแนวพุทธจริยศาสตร์. **วารสารพุทธศาสตร์ศึกษา**, 8(1), 26-38.
- สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2564). **กลุ่มชาติพันธุ์ในประเทศไทย งานวิจัยและความท้าทาย**. [Online]. Available : <https://www.tsri.or.th/dl/548> [2564, พฤษภาคม 20].
- อมรา พงศาพิชญ์ (2541). **สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่มที่ 23**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน.
- อุดม เขยแก้ว (2545). **ประเพณีพิธีกรรมท้องถิ่นไทย**. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ.
- Maslow, A. (1970). **Human needs theory: Maslow's hierarchy of human needs**. In R.F. Craven & C. J.Hirnle (Eds.), **Fundamental of Nursing: Human Health and Function**. (3rd ed.) Philadelphia: Lippincott.



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้
แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
Development of Science Learning Activities in the New Normal era by Applying
a Creativity-Based Learning Management Model
to Develop Creativity of Pratomsuksa 6

นันทิยา เพล็ดพร้าว¹ ศศิธร แสนพันตร² และอังคาร อินทนิล²
Nantiya Plerdpraw¹, Sasitorn Sanpundorn² and Angkhan Intanin²

¹ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 2) เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนบ้านสีแยกสมเด็จ อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 38 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เท่ากับ 87.30/83.22 เป็นไปตามเกณฑ์ 70/70 2) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 83.22 เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) หลังการจัดกิจกรรมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ / ความคิดสร้างสรรค์ / ยุค New Normal / การจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop science learning activities in the New Normal era by applying creativity-based learning management; 2) to develop the creativity of Pratomsuksa 6 students and 3) to study students' satisfaction with learning activities by applying creativity-based learning management. The samples used in this research were 38 students in Pratomsuksa 6/2 at Ban Si Yaek Somdet School, Somdet District, Kalasin Province. The research tools were 1) the learning management plan 2) the creativity test and 3) The satisfaction questionnaire towards the learning management. the statistics used in research, including mean, standard deviation, and percentage. The statistics used in the research were mean standard deviation and percentage. The results of the research showed that 1) the efficiency of learning management by applying creativity-based learning was 87.30/83.22, passing the criteria 70/70. 2) The creativity scores of students who received applying creativity-based learning activities had a total average creativity score of 83.22%, passing the criteria of 70%. and 3) the students' satisfaction was at the highest level of satisfaction.

Keywords: Science Learning Activities / Creativity / New Normal / Creativity-based Learning Management.



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคแห่งการแข่งขันทางสังคมค่อนข้างสูง ส่งผลต่อการปรับตัวให้ทัดเทียมและเท่าทันกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในบริบททางสังคมในทุกมิติรอบด้าน ดังนั้นการเสริมสร้างองค์ความรู้ ทักษะเฉพาะทาง ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน และสมรรถนะของการรู้เท่าทันจึงเป็นตัวแปรสำคัญที่ต้องเกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนในการเรียนรู้ยุคสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (มงคล เรืองณรงค์ และลัดดา ศิลาน้อย, 2558) การพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะกระบวนการที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันนั้นเป็นเรื่องที่สำคัญมาก โดยเฉพาะทักษะความคิดสร้างสรรค์ การเรียนสมัยใหม่ต้องไม่ใช่แค่เพื่อให้ได้ความรู้แต่ต้องได้ทักษะหรือ Skills เป็น 21" Century Skills ได้แก่ทักษะ 3 กลุ่ม ได้แก่ ทักษะชีวิตและการทำงาน ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และทักษะด้านสารสนเทศและเทคโนโลยี ผู้เรียนต้องได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (วิจารณ์ พานิช, 2555) ทักษะความคิดสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 และเป็นทักษะที่สร้างประโยชน์ได้อย่างมาก เพราะเป็นทักษะที่สามารถทำให้สร้างนวัตกรรมและขับเคลื่อนพัฒนาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าได้ (ไพลิน แก้วตัก และทัศนศิริพันธ์ สว่างบุญ, 2561) นอกจากนั้นทักษะความคิดสร้างสรรค์ยังสามารถพัฒนาบุคคลฝึกฝนให้รู้จักคิดสิ่งใหม่ เพื่อแก้ปัญหาที่พบเจอในชีวิตประจำวัน ทั้งยังสามารถลดความกดดัน และพฤติกรรมความก้าวร้าวลง (อารี พันธมณี, 2545) อีกทั้งการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพในศตวรรษที่ 21 เป็นการเรียนรู้เพื่อรู้อย่างเท่าทันการเปลี่ยนแปลง ปรับเปลี่ยนผู้เรียนให้รู้จักปรับตัวแสวงหาความรู้ด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ด้วยทักษะที่จำเป็นมากขึ้น (ประสาธน์ เนื่องเฉลิม, 2558)

จากที่ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตและสัมภาษณ์ นักเรียน ครูผู้สอน ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้อง พบว่า การจัดการเรียนการสอนทั้งรูปแบบ ออนไลน์ (On line) และออนไซต์ (On site) ยังเน้นเน้นย้ำเน้นไปที่การสอนแบบบรรยายสอนแต่เนื้อหาในหนังสือ ไม่มีการใช้สื่อที่หลากหลาย มีการจำกัดกรอบแนวคิดในการทำงาน จึงทำให้ผู้เรียนไม่กล้าคิดไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าตอบคำถาม กลัวคำตอบที่จะตอบนั้นผิด ไม่คิดแตกต่างไปจากเพื่อน ไม่ทำงานด้วยตัวเอง ลอกงานเพื่อนส่ง เปื้อนนายการเรียนรู้ ไม่เกิดความคิดใหม่ ๆ และที่สำคัญนักเรียนไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่ได้เตรียมพร้อมและพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้กับผู้เรียนเท่าที่ควร จึงส่งผลกระทบต่อการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน (มงคล เรืองณรงค์ และลัดดา ศิลาน้อย, 2558) จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญที่จะพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ซึ่งกระบวนการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้โดยการใช้การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม หนึ่งในกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ คือ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง มีการใช้สื่อที่หลากหลาย และมีการจัดบรรยากาศในห้องเรียนที่ผ่อนคลาย ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นที่ 4 นำเสนอ และขั้นที่ 5 ประเมินผล (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558)

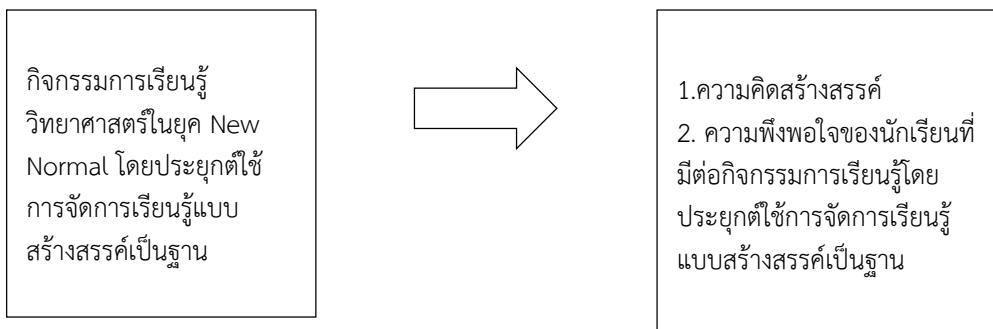
ผู้วิจัยได้ศึกษาและนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6/2 ให้ดีขึ้นกว่าเดิม เพื่อให้ นักเรียนสามารถนำความคิดสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง มีความคิดอย่างอิสระ ได้ฝึกคิดฝึกถาม-ตอบ และระดมสมองแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดซึ่งกันและกัน เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ซึ่งมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีลักษณะทั้ง 4 ประการ ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ทั้งนี้เพื่อนำผลวิจัยที่ได้มาไปพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
2. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน



กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

1. ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสี่แยกสมเด็จ อำเภอสเมตัง จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 231 คน

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนบ้านสี่แยกสมเด็จ อำเภอสเมตัง จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 38 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

2. ด้านเนื้อหา

วิจัยในเนื้อหา เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลกและภัยธรรมชาติ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาระที่ 3 วิทยาศาสตร์โลก และอวกาศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560)

3. ด้านระยะเวลา

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ใช้เวลาในการทดลอง 12 ชั่วโมง โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน

4. นิยามศัพท์เฉพาะ

4.1 กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ หมายถึง การจัดกิจกรรมทางวิทยาศาสตร์โดยมีการจัดบรรยากาศ เนื้อหาสาระ เป็นกระบวนการ เป็นขั้นตอน การประเมินผลการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ ที่มุ่งเน้นผู้เรียนและชีวิตให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้เต็มตามความสามารถ สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ และความต้องการของผู้เรียน

4.2 ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในทางสมองที่สามารถ คิดได้หลายทิศทาง และความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบด้วย ความคล่องในการคิด ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดละออและความคิดที่เป็นของตัวเองโดยเฉพาะ คนที่มีลักษณะดังกล่าวต้องเป็นคนที่ไม่กลัวการถูกวิพากษ์วิจารณ์ และมีอิสระในการคิดด้วย มีองค์ประกอบ ดังนี้

ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความคิดที่แปลกใหม่ที่แตกต่างออกไปจากความคิดเดิมและเป็นคนที่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น

ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทาง

ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว ภายในเวลาที่กำหนด

ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความคิดที่มีความละเอียดเป็นขั้นเป็นตอน เพื่อที่จะสามารถบอกวิธีสร้างและการนำไปใช้อย่างถูกต้อง

4.3 ยุค New Normal หมายถึง ยุคของชีวิตวิถีใหม่ คนจะต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการใช้ชีวิตหรือการปรับเปลี่ยนให้ทันต่อสถานการณ์ปัจจุบัน จนเกิดเป็นวิถีใหม่ในการดำรงชีวิต

4.4 การจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นรูปแบบการสอนแนว Active learning เพื่อออกแบบการจัดการเรียนการสอนให้ได้ทั้งด้าน



เนื้อหาวิชาและทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยประยุกต์ชั้นการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานของวิริยะ ฤชัยพาณิชย์ (2558) จาก 5 ชั้น เหลือ 4 ชั้น โดยแต่ละชั้นมีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (ฮัลโหล เทส ฯ) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้โดยการใช้เกมและสื่อที่หลากหลาย

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหา ค้นคว้าและคิด (สงสัยอะไร ต้องไปหาคำตอบ) เป็นการใช้ปัญหากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ค้นคว้าหาความรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

ขั้นที่ 3 นำเสนอ (มาเล่าเรื่อง) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนั้นจะได้นำเสนอผลงานที่ตนเองที่ได้ไปศึกษาและทำการทดลอง

ขั้นที่ 4 ประเมินผลและสรุปผล (เข้าใจแล้วไปต่อ) เป็นการประเมินผลและสรุปกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครึ่งนี้ ใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งผู้วิจัย ได้นำเสนอวิธีดำเนินการวิจัยเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันและความต้องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 231 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 144 คน ได้มา ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบอัตรันย จำนวน 4 ข้อ ได้คะแนนความคิดสร้างสรรค์คิดเป็นร้อยละ 46.58 ซึ่งไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตรันย จำนวน 4 ข้อ ข้อละ 4 คะแนน รวม 16 คะแนน โดยมีค่าดัชนี ความสอดคล้องเท่ากับ 1.0

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบและเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ

ระยะที่ 2 สร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 231 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 38 คน ได้มา ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยผู้วิจัยมีกระบวนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับการทำแผนการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

1.2 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 6 แผน โดยประยุกต์ชั้นการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานของวิริยะ ฤชัยพาณิชย์ (2558) จาก 5 ชั้น เหลือ 4 ชั้น โดยแต่ละชั้นมีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (ฮัลโหล เทส ฯ) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้โดยการใช้เกมและสื่อที่หลากหลาย

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหา ค้นคว้าและคิด (สงสัยอะไร ต้องไปหาคำตอบ) เป็นการใช้ปัญหากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ค้นคว้าหาความรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

ขั้นที่ 3 นำเสนอ (มาเล่าเรื่อง) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนั้นจะได้นำเสนอผลงานที่ตนเองที่ได้ไปศึกษาและทำการทดลอง



ขั้นที่ 4 ประเมินผลและสรุปผล (เข้าใจแล้วไปต่อ) เป็นการประเมินผลและสรุปกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้

1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ให้อาจารย์ที่ปรึกษาช่วยตรวจสอบความถูกต้อง และส่งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง และประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จากนั้นนำมาหาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 38 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

1.5 นำผลที่ได้จากการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ทำการปรับปรุงแก้ไข ครั้งที่ 1

2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและสร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญ ทำการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ และได้ทำการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยผู้วิจัยทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้ไปทำการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ระยะที่ 3 ประเมินและทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสี่แยกสมเด็จ อำเภอสเม็จ จังหวัดกาฬัง ภาเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 231 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนบ้านสี่แยกสมเด็จ อำเภอสเม็จ จังหวัดกาฬัง ภาเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 38 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
3. แบบสอบถามพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

นำแผนการจัดการเรียนรู้และที่ทำการพัฒนาในระยะที่ 2 ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพอีกครั้ง จากนั้นได้ทำการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กับกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานด้วยสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ร้อยละ

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพ (E1/E2) ตามเกณฑ์ 70/70 โดยประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) ได้จากใบกิจกรรมวัดความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลกและภัย



ธรรมชาติ และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนแบบอัตนัย จำนวน 4 ข้อ แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	จำนวนนักเรียน	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	80	38	62.66	6.37	78.32
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	16	38	13.32	1.94	83.22

จากตารางที่ 1 พบว่าประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 78.32/83.22

2. ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 38 คน ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ตัดคะแนนเต็มไว้ 16 คะแนน โดยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ความคิดสร้างสรรค์	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ
ความคิดริเริ่ม	4	3.37	0.59	84.21
ความคิดคล่องแคล่ว	4	3.32	0.57	83.89
ความคิดยืดหยุ่น	4	3.37	0.59	84.21
ความคิดละเอียดลออ	4	3.26	0.69	81.57
เฉลี่ยรวม	4	3.33	0.61	83.22

จากตารางที่ 2 พบว่า มีคะแนนคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ เฉลี่ยเท่ากับ 3.37 3.32 3.37 และ 3.26 และคิดเป็นร้อยละ 84.21 83.89 84.21 และ 81.57 ตามลำดับ โดยมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยรวมทั้งหมดเท่ากับ 3.33 คิดเป็นร้อยละ 83.22

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 38 คน แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความ พึงพอใจ
1	กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ	4.7	0.5	มากที่สุด
2	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์	4.4	0.6	มาก



ตารางที่ 3 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ต่อ)

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความ พึงพอใจ
3	รูปแบบกิจกรรมเหมาะกับระดับความรู้ความสามารถของนักเรียน	4.6	0.7	มากที่สุด
4	นักเรียนสามารถนำเนื้อหาที่เรียนมาคิดปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ อย่างหลากหลาย	4.6	0.5	มากที่สุด
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเวลาที่ใช้	4.5	0.6	มากที่สุด
6	นักเรียนสามารถศึกษาค้นคว้าทำความเข้าใจเนื้อหาได้ด้วยตัวเอง	4.3	0.7	มาก
7	นักเรียนเกิดกระบวนการคิดและลงมือปฏิบัติจริง	4.5	0.6	มากที่สุด
8	สื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ทำให้นักเรียนเกิดความสุขและน่าสนใจ	4.6	0.5	มากที่สุด
9	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนอยากเรียนวิชาวิทยาศาสตร์มากขึ้น	4.6	0.6	มากที่สุด
10	นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและครูมากขึ้น	4.8	0.4	มากที่สุด
11	นักเรียนได้ซักถามและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างการจัดการเรียนการสอน	4.6	0.6	มากที่สุด
12	นักเรียนได้รับความสนใจตลอดการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.7	0.4	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.6	0.6	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจทุกด้านอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.6 โดยมีความพึงพอใจต่อด้านมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและครูมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อด้านสามารถศึกษาค้นคว้าทำความเข้าใจเนื้อหาได้ด้วยตัวเองน้อยที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.3

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้อภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) เท่ากับ 78.32 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เท่ากับ 83.22 แสดงว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (E1/E2) เท่ากับ 78.32/83.22 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 70/70 ทั้งนี้ผู้วิจัยคิดว่าเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นด้วยตนเอง ได้ลงมือหรือคิดแก้ปัญหาอย่างอิสระ เกิดทักษะการคิด การแก้ปัญหา ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford, 1956 อ้างถึงใน วิพรพรรณ ศรีสุธรรม, 2562) ที่กล่าวว่า สมรรถนะของมนุษย์แบ่งออกเป็น 3 มิติ จะเกิดการเรียนรู้ได้ดีเมื่อใช้สื่อที่หลากหลายไปกระตุ้น รวมทั้งยังเป็นกิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงศักยภาพของตนเอง และมีการให้อิสระในการเรียนรู้ สอดคล้องกับวิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558) ได้ศึกษา การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานให้ความเห็นว่า การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากขึ้นจากการได้ตั้งประเด็นปัญหา ศึกษาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และได้นำความรู้ไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของกลุ่มได้ ทำให้การจัดเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และสอดคล้องกับบุษยา ธงนำทรัพย์ (2562) ได้ศึกษาวิจัย การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการ



เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง พลังงานความร้อน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง พลังงานความร้อน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.03/75.92 เป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 เป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานวิธีการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้วยการใช้ปัญหา สถานการณ์เป็นตัวกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้ในเรื่องนั้นๆ ส่งผลให้เกิดแรงผลักดันให้ผู้เรียนสืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเองและมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ได้เองอย่างอิสระ ได้ฝึกการแก้ปัญหา เน้นการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนระหว่างนักเรียนภายในกลุ่ม การทำกิจกรรมกลุ่มการฝึกนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์ ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ เฉลี่ยเท่ากับ 3.37 3.32 3.37 และ 3.26 และคิดเป็นร้อยละ 84.21 83.89 84.21 และ 81.57 ตามลำดับ โดยมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยรวมทั้งหมดเท่ากับ 3.33 คิดเป็นร้อยละ 83.22 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ทั้งนี้ผู้วิจัยคิดว่าเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีชั้นการสอนที่เน้นพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยเริ่มจาก ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (ฮัลโล เทส ๆ) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้โดยใช้เกมและสื่อที่หลากหลาย เน้นพัฒนาความคิดริเริ่มและความคิดคล่องแคล่ว ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหา ค้นคว้าและคิด (สงสัยอะไร ต้องไปหาคำตอบ) เป็นการใช้ปัญหากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ค้นคว้าหาความรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง มีอิสระในการคิด และแก้ไขปัญหา ซึ่งเน้นพัฒนาความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออ ขั้นที่ 3 นำเสนอ (มาเล่าเรื่อง) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนั้นจะได้นำเสนองานที่ตนเองที่ได้ไปศึกษา ลงมือปฏิบัติออกแบบการนำเสนอด้วยตนเอง เน้นพัฒนาความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ และขั้นที่ 4 ประเมินผลและสรุปผล (เข้าใจแล้วไปต่อ) เป็นการประเมินผลและสรุปกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ ตอบคำถาม ทบทวนความรู้ที่ได้ โดยใช้คำถามปลายเปิด เน้นพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ด้วยเหตุนี้การจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้จริง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของโรเจอร์ (Rogers, 1969 อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน, 2559) ที่กล่าวว่า มนุษย์จะสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ดีเมื่ออยู่ในบรรยากาศที่ผ่อนคลายและเป็นอิสระ จึงทำให้ผลการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในทุกด้าน และสอดคล้องกับงานวิจัยของบุษยา ธนาทรัพย์ (2562) ศึกษาวิจัยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง พลังงานความร้อน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง พลังงานความร้อนมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจทุกด้านอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.6 โดยมีความพึงพอใจต่อด้านมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและครูมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 ด้านนักเรียนมีความพึงพอใจต่อด้านสามารถศึกษาค้นคว้าทำความเข้าใจเนื้อหาได้ด้วยตัวเองน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.3 และกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.4 ทั้งนี้ผู้วิจัยคิดว่าเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนได้เรียนรู้ ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นด้วยตนเอง ได้ลงมือหรือคิดแก้ปัญหาอย่างอิสระ เกิดทักษะการคิด การแก้ปัญหา การจัดการเรียนการสอนไม่น่าเบื่อ มีสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ จึงทำให้ผู้เรียนพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับสอดคล้องกับแนวคิดของวิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2558) ที่กล่าวว่า บรรยากาศของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างเป็นฐานที่สำคัญต้องการสนับสนุนให้ผู้เรียนได้คิดโดยผู้สอนหลีกเลี่ยงการอธิบายอย่างละเอียด แต่พยายามให้ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัย กนิษฐา พูลลาภ (2563) ได้ศึกษาวิจัย การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการ



เรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด เนื่องจากผู้เรียนมีความคิดเห็นว่าการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของห้องเรียนและผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถตั้งปัญหาจากสิ่งที่กำหนดให้ ศึกษาค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง มีความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็นและความสามารถอย่างอิสระ แลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนได้ตลอดเวลา เชื่อมโยงความรู้ทั้งเก่าและใหม่เพื่อสร้างเป็นความรู้ที่สามารถทำเข้าใจได้ง่ายขึ้นด้วยความคิดของตนเองและนำเสนอผลงานด้วยความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานครูผู้สอนควรมีการยืดหยุ่นเวลาในการทำกิจกรรม ให้ผู้เรียนได้รับอิสระอย่างเต็มที่ในการเรียนรู้และไม่รู้สึกกดดันในเวลางานจะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดนอกกรอบและหลากหลายตามความสนใจของนักเรียน

2. การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ให้นักเรียนได้ศึกษา ค้นคว้า หาความรู้ จากสื่อ แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และได้ลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง จะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน และสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ดังนั้นครูผู้สอนจะต้องให้ความสำคัญในการเตรียมสื่อและแหล่งเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปบูรณาการกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบอื่นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. ศึกษาความสัมพันธ์ของการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานกับทักษะอื่น เช่น การคิดแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ เป็นต้น เพื่อพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในยุค New Normal โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กนิษฐา พูลลาภ. (2563). การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- บุษยา ธงนำทรัพย์. (2562). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง พลังงานความร้อน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ประสาธน์ เนืองเฉลิม. (2558, มกราคม-มิถุนายน). แนวทางการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning in Science). วารสารพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต, 9(1), 136 - 151.
- ไพรัตน์ แก้วดก และทัศนศิริพันธ์ สว่างบุญ (2561, มกราคม-มิถุนายน). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน : การวิจัยผสมผสานวิธี. วารสารการวิจัยและการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 25(1), 206-224.



- มงคล เรียงณรงค์ และลัดดา คีลาน้อย. (2558, กันยายน-ธันวาคม). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา 2, วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 38(4), 142.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). **วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิพรพรรณ ศรีสุธรรม. (2562). **การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์. (2558, กรกฎาคม-ธันวาคม). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL). วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 1(2), 23-37.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2559). **การคิดเชิงสร้างสรรค์**. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์.
- อารี พันธมณี. (2545). **ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: ไยไหม ศรีเอทีฟ.





การถูกบูลี่ที่มีอิทธิพลต่อสุขภาพจิต
: กรณีศึกษา นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดสระแก้ว
Bullying influences mental health
: Case study of high school students in Mueang District Sa Kaeo Province

วชิรกันต์ ศรีพงษ์¹ จินดาพร ภูแสร์¹ เฉลิมพงษ์ จันทรสุข² และคณิต เรืองขจร³
Wachirakarn Sripong¹ Jindapron Phusae Chaloepong jansukar² and Khanit Ruengkajhon³

¹ นักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขารัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สระแก้ว

² อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สระแก้ว

³ อาจารย์ประจำคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สระแก้ว

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะการถูกบูลี่ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในอำเภอเมืองจังหวัดสระแก้ว รวมถึงเพื่อศึกษาระดับสุขภาพจิตของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในอำเภอเมืองจังหวัดสระแก้ว และเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตจากการถูกบูลี่ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในอำเภอเมืองสระแก้ว สมมติฐานการวิจัย “คือการถูกบูลี่ที่มีอิทธิพลต่อสุขภาพจิต” ซึ่งการศึกษานี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างได้จากจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตพื้นที่อำเภอเมืองสระแก้วจำนวน 331 คนโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูลฐานของตัวแปรทั้งหมดของผลการวิจัยและการทดสอบสมมติฐานใช้สถิติการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุคูณเพื่อหาปัจจัยสุขภาพจิตของการถูกบูลี่ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่าโดยภาพรวมด้านประสบการณ์เกี่ยวกับการถูกบูลี่อยู่ในระดับน้อยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.83 S.D. = 0.714 ส่วนด้านปัจจัยที่ก่อให้เกิดการถูกบูลี่อยู่ในระดับน้อยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.95 S.D. = 0.983 และด้านผลกระทบต่องานจิตใจอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.14 S.D. = 1.041 ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลกระทบของสุขภาพจิตได้แก่ เพศ ศาสนา แหล่งที่มารายได้ จำนวนเพื่อน พฤติกรรมและสถานการณ์หรือสถานการณ์ทางร่างกายในเวลาอยู่โรงเรียน

คำสำคัญ : การบูลี่ / อิทธิพล / สุขภาพจิต

Abstract

This research aims to 1) to study the characteristics of bullying of high school students in Muang District, Sakaeo Province 2) to study the mental health levels of high school students 3) to study the factors influencing mental health from bullying among high school students in Mueang Sakaeo District. research hypothesis This study was a quantitative research collecting data using a questionnaire sampled from the number of high school students. In Muang Sa Kaeo district, a total of 331 students were analyzed using descriptive statistics, base data analysis of all variables of research results and hypothesis testing. Multiple regression analysis statistics were used to determine the mental health determinants of bullying among students at the level high school. The results showed that the overall experience of bullying was at a low level, with an average mean of 1.83 SD = 0.714. The mean factor influencing bullying was at a low level. at 1.95 SD = 0.983, and the impact on mental health was at a low level, with an average of 2.14 SD = 1.041. Factors affecting the impact of mental health were gender, religion, source of income (3), number of friends, behavior and physical situations or situations while at school

Keywords: Bullying / Influence / Mental Health



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความขัดแย้ง เป็นสถานการณ์หรือปัญหาทางสังคมที่เกิดความแตกต่างระหว่างบุคคล หรือกลุ่มบุคคลโดยมีลักษณะออกทางรูปแบบการเปิดเผยความแตกต่างออก หรือสภาพสถานการณ์ที่เรียกว่า “ความขัดแย้ง” ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่เกิดความแตกต่าง ความเข้าใจในวัตถุประสงค์ที่ไม่ตรงกัน เกิดความต้องการที่แตกต่างกัน หรือสิ่งเดียวกัน ความเท่าเทียมในด้านวัตถุประสงค์และคุณค่าเกิดอารมณ์ความรู้สึกต้องชนะหรือทำให้ฝ่ายตรงข้ามไม่พึงพอใจ สูญเสียหรือถูกกดดันมากกว่าฝ่ายตรงข้าม ซึ่งสถานการณ์นี้ก่อให้เกิดความตึงเครียดจากสาเหตุการไม่ยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ซึ่งบทสรุปของความขัดแย้งกลายเป็นการแบ่งฝ่ายเป็นกลุ่มย่อยในแง่ความคิดเห็นรวมถึงการปฏิบัติ เป็นผลกระทบต่อความสันติสุขของสังคม (รัฐพล เย็นใจมา และสุรพล สุธะพรหม, 2561)

จากสถานการณ์ความขัดแย้งในสังคมไทย มีเรื่องมา เช่น ความขัดแย้งระหว่างชนชั้นผู้นำที่ยึดด้วยการเปลี่ยนแปลงการปกครองในวันที่ 24 มิถุนายน 2475 ความขัดแย้งเชิงอุดมการณ์ระหว่างรัฐไทยกับพรรคคอมมิวนิสต์ หรือจะเป็นเรื่องใกล้ตัว ได้แก่ เรื่องความขัดแย้งระหว่างช่วงอายุ ความขัดแย้งทางความคิดเห็น หรือความขัดแย้งทางสิทธิและเสรีภาพ ซึ่งนี่คือความขัดแย้งที่เราประสบและตกอยู่ภายใต้สถานการณ์ทางสังคมรวมถึงเรื่องที่เรามองว่ามั่นคงคือเรื่องปกติ คือ เรื่องการขัดแย้งทางการเมืองการเหยียดรูปร่าง สีผิว เพศสภาพ หรือเรื่องของการใช้สายดาในการละเมิดสิทธิทางร่างกาย ที่เรารู้จักกันในคำว่า “บูลลี่” หรือ “การกลั่นแกล้งกันทางโลกไซเบอร์” (วิศรา เลี้ยงสุพงศ์, 2563)

บูลลี่ (Bully) คือ การกลั่นแกล้ง แชวแรง ให้อาย ยั่วเย้า นินทา ทำให้ผู้ที่ถูกกระทำเกิดความเจ็บปวดทางกายและใจและอื่น ๆ ที่เป็นการกระทำให้ผู้ถูกกระทำเกิดความกระทบจิตใจ ปัจจุบันการบูลลี่เกิดในประเทศไทยและเกิดขึ้นได้ทุกช่วงอายุและทุกสังคม เช่น นักเรียน นักศึกษา วัยทำงาน หรือรวมถึงวัยเกษียณ ผลร้ายที่เกิดขึ้นจากการบูลลี่ผู้อื่น คือทำให้ผู้ถูกกระทำเกิดความรู้สึกหดหู่ เครียด ซึมเศร้า ไม่กล้าเข้าสังคม หรือร้ายแรงที่สุดคือการฆ่าตัวตาย เพราะรับไม่ได้ อับอาย รู้สึกไม่ยอมมีชีวิตอยู่ โลกปัจจุบันการถูกบูลลี่ไม่ได้มีเพียงแค่สังคมรูปแบบการเผชิญหน้า แต่ในยังมีในพื้นที่รูปแบบสังคมออนไลน์ หรือที่เราเรียกว่า Cyberbully เช่นการโพสต์ข้อความคุกคาม อาทิ เช่น คำพูด ในรูปแบบ Social ต่างๆ เป็นต้น ผู้ถูกกระทำสามารถถูกกระทำได้ทั้ง 2 ช่องทางทำให้โลกปัจจุบันมีความโหดร้ายและรุนแรงเกินที่บุคคลเหล่านั้นจะสามารถเผชิญชีวิตได้ ซึ่งปัจจัยทั้งหมดนี้ล้วนส่งผลต่อสุขภาพจิตของผู้กระทำ (ihlcares.com, 2563)

จากสถานการณ์การบูลลี่ของประเทศไทยในปี 2563 จัดอยู่ในลำดับ 5 ของโลก โดยเด็กและเยาวชนอายุ 13 ปี ขึ้นไป ร้อยละ 48 เคยเกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งในพื้นที่ไซเบอร์ร้อยละ 41 ของเด็กและเยาวชนเคยถูกกระทำ และร้อยละ 56 เด็กผู้ชายรู้เห็นหรือมีการเกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งมากกว่าเด็กผู้หญิง ขณะที่ร้อยละ 43 เด็กผู้หญิงถูกกลั่นแกล้งมากกว่าเด็กผู้ชาย โดยประเด็นที่มีการกลั่นแกล้งกัน หรือที่เราเรียกว่า “การบูลลี่” มากที่สุดคือเรื่องรูปลักษณ์ และเพศ (นฐิยา พัวพงษ์กร, 2563)

ในมุมมองของผู้กลั่นแกล้งมักจะเกิดความคิดที่เข้าไปเพียงแค่ความสนุกของตน และไม่ได้นึกถึงความรู้สึกหรือผลกระทบของผู้ถูกกระทำ แต่ความสนุกของผู้กระทำมาพร้อมสาเหตุ ดังนี้ (1) เคยเป็นถูกกระทำ ปัจจัยหลักเกิดขึ้นจากแรงกระตุ้นของเขา คือ ความรุนแรงที่ตนเคยได้รับภายในอดีต จากสังคม คนรอบข้าง หรือบุคคลภายในครอบครัว ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความแค้นหรือการระบายความโกรธแค้นออกโดยการกลั่นแกล้งผู้อื่น (2) ต้องการให้ตัวเองเป็นใหญ่ เป็นศูนย์กลางของจักรวาล เป็นพฤติกรรมที่ตนต้องเกิดความยิ่งใหญ่ มีอำนาจเหนือผู้อื่น และคิดว่าตนอยู่เหนือกฎทุกอย่าง กระทำสิ่งใดเกิดความถูกต้อง หากเกิดความขัดขวางก็จะมีอารมณ์ความรู้สึกโกรธไม่พึงพอใจและกลั่นแกล้งฝ่ายตรงข้ามให้เกิดข้อเปรียบเทียบว่าตนใหญ่สุด (3) ต้องการเรียกร้องความสนใจหากเราได้สัมผัสในตัวตนของผู้กระทำเราจะทราบความชัดเจนว่าผู้กระทำ จริงแล้วตนต้องการแค่เพียงเพื่อน เพราะตนโดดเดี่ยว คิดว่าตนไม่มีความสำคัญและต้องกระทำพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความสนใจในกลุ่มสังคม เพื่อทำให้ตนมีเพื่อน (4) ไม่เห็นคุณค่าในตัวเอง สัจธรรมบนพื้นฐานของมนุษยเรไม่สามารปฏิบัติได้ว่าเราทุกคนในบางครั้งเกิดคำว่า “เห็นคนอื่นได้ดีกว่าไม่ได้” อาทิ เช่น รูปลักษณ์ หน้าตา ฐานะ สีผิว สิ่งของ หรือแรงจูงใจที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมได้ (5) ต้องการเหยียบคนที่แตกต่างจากตัวเองสาเหตุนี้คืออีกหนึ่งปัจจัยที่ก่อให้เกิดการกลั่นแกล้งมากที่สุด “เพียงเพราะแค่อีกฝ่ายที่ดูแตกต่าง” โดยจะเกิดการล้อเลียนไปเรื่อย ๆ จนเปลี่ยนไปในรูปแบบการกลั่นแกล้งหรือการปฏิบัติที่ไม่เท่าเทียมกัน ทำให้เหมือนกับว่าคนที่มีความแตกต่างไม่ใช่คน (มูลนิธิยุวพัฒน์, 2562)



ผลกระทบจากการถูกบูลลี่ ได้แก่ ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งจะมีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ รู้สึกหดหู่ วิตกกังวล และเหงา นอนไม่หลับ ปวดศีรษะ เบื่ออาหาร เกิดความเครียด อาการดังกล่าวเป็นจุดเริ่มต้นของการเป็นโรคซึมเศร้า และอาจก่อเหตุฆ่าตัวตาย รวมถึงปัญหาของสุขภาพจิตที่อาจจะส่งผลกระทบร้ายแรงภายในอนาคตได้ (Swearer & Hymel, 2015; อ้างอิงใน วีรวิชัย เลิศรัตน์ธำรงกุล, 2564) ผลกระทบต่อมาคือผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ทำให้ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งไม่ชอบเพื่อนในโรงเรียน และแยกตัวออกจากสังคม นอกจากนี้การรายงานผลกระทบของการกลั่นแกล้งในโรงเรียน พบว่า การกลั่นแกล้งส่งผลให้บรรยากาศในการเรียนรู้ลดลง นักเรียนเสียสมาธิในการเรียนนักเรียนที่ถูกกระทำเกิดความหวาดกลัว วิตกกังวลต่อการถูกกระทำซ้ำ หรือโดนเพื่อนล้อ ทำให้ไม่อยากไปโรงเรียน (Mora, Merchan, 2006 ; อ้างอิงใน วีรวิชัย เลิศรัตน์ธำรงกุล, 2564)

จึงทำให้เกิดคำถามที่ว่า คำถามงานวิจัยคือ ระดับสุขภาพจิตและลักษณะการถูกบูลลี่ของนักเรียนเป็นอย่างไร และมีปัจจัยอะไรที่มีอิทธิพลต่อลักษณะการถูกบูลลี่ของนักเรียน อีกทั้งความเป็นประเด็นการถูกบูลลี่ที่ส่งผลต่อสุขภาพจิต นั้น เป็นประเด็นที่มีการศึกษาในกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไม่มาก และเป็นประเด็นที่เกิดขึ้นในสังคมจนกลายเป็นเรื่องปกติไปแล้ว ถึงแม้ภายใต้หน่วยงานที่รับผิดชอบมีมาตรการ คำแนะนำในการป้องกัน รวมถึงการรณรงค์ ก็อาจยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างแน่ชัด ผลการศึกษาจะเป็นแนวทางสำคัญที่ทำให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเกิดความสนใจและตระหนักในประเด็นศึกษาเรื่องของสุขภาพของการถูกบูลลี่ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อวางแผนแก้ไขปัญหามาตรับรองต่อสถานการณ์ความรุนแรงภายในสถานศึกษา สังคม ได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาลักษณะการถูกบูลลี่ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในอำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว
- 2) เพื่อศึกษาระดับสุขภาพจิตของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในอำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว
- 3) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตจากการถูกบูลลี่ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในอำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว

สมมติฐานการวิจัย

การถูกบูลลี่มีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในอำเภอเมืองสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว

ทบทวนวรรณกรรม

การบูลลี่

การบูลลี่ คือ ปรากฏการณ์ทางสังคมที่กำลังแพร่หลายอยู่ในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็น นักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป ดังที่ (กรมสุขภาพจิต, 2564) กล่าวถึงในความหมายของบูลลี่ หมายถึง การกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นจากสภาพปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นจากบุคคล หรือกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมในการกลั่นแกล้ง แชวแรง ให้อาย หรือพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจผู้ถูกรกระทำจนเกิดบาดแผลภายในจิตใจให้ติดตัวผู้ถูกรกระทำ ขณะที่พ.โกวิทย์ นพพร แพทย์ชำนาญการด้านจิตวิทยา โรงพยาบาลสมิติเวช สุขุมวิท กล่าวว่า การบูลลี่ คือ พฤติกรรมรุนแรง กลั่นแกล้ง รังแกผู้อื่นทั้งวาจาและร่างกาย หากเกิดขึ้นในชีวิตจริงมักเป็นการล้อเลียนรูปร่างหน้าตา สถานะทางสังคม รวมถึงทำร้ายร่างกาย รวมถึงคณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ (คณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ, 2563) กล่าวว่า การบูลลี่ คือ ปัญหาทางสังคมที่เกิดขึ้นมานาน และในปัจจุบันยังเกิดความรุนแรงมากขึ้น ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับ ริกบี (Rigby, 2001; อ้างอิงใน สกล วรเจริญศรี, 2561) กล่าวว่า การแสดงออกของพฤติกรรมที่มีความต้องการทำร้ายบุคคลอื่นให้อยู่ภายใต้ความกดดัน และมาสเตอร์ (Master, 2002, อ้างอิงใน สกล วรเจริญศรี, 2561) กล่าวว่า เป็นผู้ที่แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่คิดและไตร่ตรองไว้ก่อนแล้ว ที่ส่งผลให้ผู้อื่นเกิดความเจ็บปวด รวมถึงแซนเดอร์ และไฟซ์ (Sanders and Phye, 2004 ; อ้างอิงใน สกล วรเจริญศรี, 2561) เป็นผู้ที่แสดงกิริยาหรือความประพฤติในด้านลบ การก้าวร้าว ในการพูดเพื่อทำร้ายความรู้สึกโดยที่โรเบิร์ต จูเนียร์ (Robert Jr, 2006,



อ้างอิงใน สกล วรเจริญศรี, 2561) กล่าวว่า เป็นพฤติกรรมข่มเหงที่มีพฤติกรรมในเชิงการขู่ การเยาะเย้ย หรือ พฤติกรรมที่มีความเสี่ยงในเชิงการบูลลี่ แต่มีลักษณะในการทำซ้ำและเป็นระยะเวลาหนึ่ง และรีเวอร์ ดันแคน และบีเชก (Rivers, Duncan, and Besag, 2007, อ้างอิงใน สกล วรเจริญศรี, 2561) กล่าวว่า พฤติกรรมที่เข้าข่ายการบูลลี่ เช่น การข่มขู่ การคุกคาม การทำให้หวาดกลัว มีการทำซ้ำและมีเวลานาน อีกทั้งสเวียเรอร์ เอสเพิลเลจ และนาโพลิทาโน (Swearer, Espelage and Napolitano, 2009; อ้างอิงใน สกล วรเจริญศรี, 2561) กล่าวว่า เป็นพฤติกรรมที่มีความก้าวร้าวที่เกิดด้วยความตั้งใจ ซึ่งสอดคล้องกับ (Hinduja and Patchin, 2012, อ้างอิงใน สกล วรเจริญศรี, 2561) กล่าวว่า เป็นพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและเกิดขึ้นด้วยความตั้งใจและเกิดด้วยความซ้ำๆ โดยกลุ่มคนที่มีอำนาจ

จากความหมายของการบูลลี่ที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การบูลลี่ คือ พฤติกรรมก้าวร้าว ที่เกิดขึ้นภายในสังคมและเป็นปัญหาที่แก้ได้ยาก โดยผ่านจากกลุ่มคน หรือบุคคลในการกระทำความหวาดกลัว หรือ ข่มเหง หรือแสดงตนในเชิงพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความหวาดกลัว ไม่กล้าเผชิญสังคม ซึ่งเป็นด้านลบของสภาพจิต ผู้ถูกกระทำ ซึ่งทั้งหมดนี้เรียกว่า “บูลลี่” โดยองค์ประกอบของบูลลี่สามารถจำแนกประเภทได้ ดังต่อไปนี้ คือ

การบูลลี่ทางร่างกาย เป็นการทำร้ายร่างกายอีกฝ่ายให้เกิดการบาดเจ็บ มีบาดแผล ซึ่งสามารถมองเห็นได้จากภายนอกบางกรณีที่ส่งผลต่อจิตใจรวมไปถึงบูลลี่ ทางวาจา การพูดส่อเสียด ล้อเลียน ใส่ร้าย การประจานด้วยคำพูดให้ผู้อื่นได้ยิน สร้างความอับอาย วิตกกังวล ความเครียด ส่งผลถึงขั้นเป็นโรคซึมเศร้าหรือหวาดกลัวสังคมถือเป็นบาดแผลทางใจที่เจ็บปวดไม่น้อยและบูลลี่ทางสังคม เป็นการสร้างกระแสในสังคมให้ซ้ำเติมเหยื่อของการบูลลี่ เช่น การยืมมือคนรอบข้างให้ร่วมกันทำร้ายบุคคลเพียงคนเดียว เช่น การสร้างขวาลือ จนผู้พบเห็นหลงเชื่อและพร้อมกระพือข่าวให้กว้างขึ้นจนผู้ถูกกระทำเกิดความเสื่อมเสียชื่อเสียงตลอดจนบูลลี่ทางสื่อสังคมออนไลน์ (Cyberbullying) เป็นการกลั่นแกล้งที่ทำให้ได้ง่ายและมักเกิดขึ้นโดยไม่เปิดเผยตัวตนผู้กระทำ ซึ่งสามารถทำร้ายเหยื่อได้ตลอดเวลาทางสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เช่น แสร้งเป็นบุคคลอื่นแล้วโพสต์ข้อความหยาบคายหรือสร้างความเกลียดชังให้คนเข้าใจผิด

สุขภาพจิต

สุขภาพจิต เป็นความสามารถของบุคคลในการดำเนินชีวิตให้ไปสู่เป้าหมาย หรือ ความคาดหวังไว้ สุขภาพจิตอยู่กับวิถีชีวิตของมนุษย์ทุกวินาที จนอาจกล่าวว่าสุขภาพจิตเป็นปัจจัยกำหนดความสุข และความสำเร็จในชีวิตมนุษย์ ดังคำสุภาษิตที่กล่าวว่า “จิตเป็นนาย กายเป็นบ่าว” ซึ่งมีความสอดคล้องกับ (องค์การอนามัยโลก WHO, 2547) กล่าวว่า สุขภาพจิต ได้รับอิทธิพลจากปัจจัยด้านชีวะและสังคมเป็นสภาพที่ไม่คงที่ขึ้นอยู่กับระดับและความผันแปรต่างๆ ขณะที่ (MGR Online, 2559) กล่าวว่า เป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิตที่เป็นสุข การส่งเสริมสุขภาพจิตใจ ช่วยให้ปรับตัวในชีวิต ให้เป็นประโยชน์ ทั้งการเรียน การทำงาน สังคม ความคิดและอารมณ์เป็นปกติ รวมถึง (สุลีมาศ อังศุเกียรติถาวร, 2564) กล่าวว่าสภาวะอารมณ์ไม่คงที่ ไม่ใช่แค่ความรู้สึกเศร้า แต่ยังมียังองค์ประกอบความรู้สึกรวดร้าว รู้สึกมีพลังงานมาก เป็นต้น สภาวะอารมณ์ไม่คงที่เป็นลักษณะเด่นอีกอย่างหนึ่งที่พบได้ในผู้มีปัญหาสุขภาพจิตตั้งแต่วัยรุ่นซึ่งมีความสอดคล้องกับ (อัมพร โอตระกูล, 2540) กล่าวว่า สุขภาพจิต คือ สภาพชีวิตที่สมบูรณ์ของจิตใจซึ่งได้จากความสมบูรณ์ทางร่างกาย และจิตใจ และการปรับตัวการเข้าสังคมกับผู้อื่นได้อย่างปกติ ขณะเดียวกัน (กรมสุขภาพจิต, 2564) กล่าวว่า สภาพความสมบูรณ์ของจิตใจเกิดขึ้นได้จากการกระชับมิตร พิชิตอุปสรรคและเรียนรู้กับมัน ซึ่งหมายถึง ความสามารถในการผูกมิตรและรักษาความเป็นมิตรไว้ให้ได้ รวมทั้งความสามารถในการอยู่ร่วมกัน และความสามารถในการแก้ไขปัญหาและปรับตัวให้อยู่ได้รวมทั้งการก่อให้เกิดประโยชน์ได้ท่ามกลางความเป็นอยู่และความเปลี่ยนแปลงของสังคม รวมถึงการยอมรับการทำให้ยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้น อยากเท่าที่ได้และอยู่ภายใต้ความเป็นจริง สรุปได้ คือ สุขภาพจิต คือพฤติกรรมหรือลักษณะการใช้ชีวิตในสังคม เกิดขึ้นจากร่างกาย สภาพแวดล้อม และจิตใจ เพื่อให้เกิดการยอมรับสิ่งนั้นให้ได้

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีประชากรกลุ่มเป้าหมายครั้งนี้ในอำเภอเมืองสระแก้วมีนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 4 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนสระแก้วมีจำนวนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 1,351 คน โรงเรียนท่าเกษมพิทยามีจำนวนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 257 คน โรงเรียนบ้านแก่งวิทยามี



จำนวนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 100 คน โรงเรียนสิริราชอนุสรณ์ มีจำนวนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 196 คน รวมเป็นจำนวนประชากรทั้งสิ้น 1,904 คน การศึกษาครั้งนี้เลือกตัวแทนของนักศึกษาจำนวน 331 คน โดยขนาดกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวได้จากการคำนวณโดยใช้สูตรของ Yamane (1967; อ้างอิงใน อัจฉรวรรณ งามญาณ , 2554) ในครั้งนี้อาศัยหลักความน่าจะเป็นโดยใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi Stage Sampling) โดยใช้วิธีสุ่มแบบกระจายอย่างง่าย (Simple random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างจากกรอบแนวคิดและทฤษฎีประกอบไปด้วยข้อคำถาม 4 ส่วน ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปที่เป็นข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามมีจำนวน 13 ข้อ ส่วนที่ 2 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการถูกลีลามจำนวน 19 ข้อ ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการถูกลีลามจำนวน 9 ข้อ และส่วนที่ 4 ด้านผลกระทบต่อสุขภาพจิตของการถูกลีลามจำนวน 17 ข้อ

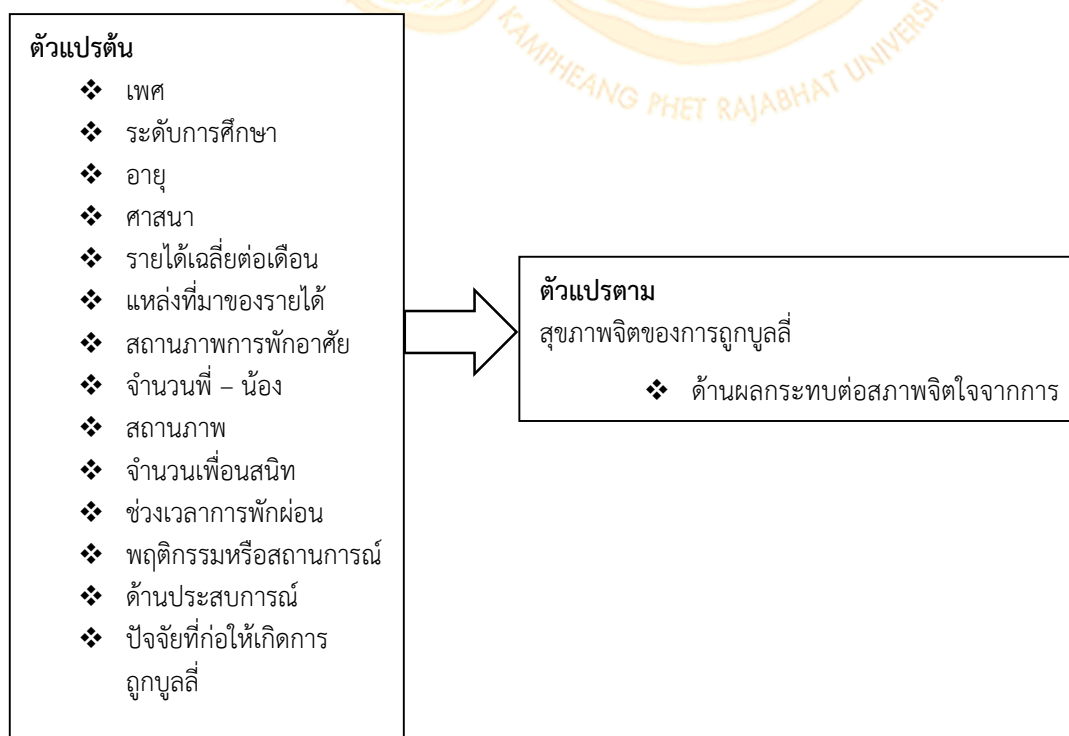
การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำหนังสือราชการเพื่อขออนุญาตเข้าที่เก็บข้อมูลจากนักเรียนถึงผู้อำนวยการสถานศึกษาทั้ง 4 แห่ง การเก็บและรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยนำไปสอบถามนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่างตอบด้วยตนเองในสถานที่ของสถานศึกษานั้นรวมถึงช่วงเวลาที่เหมาะสมในการตอบแบบสอบถามคือ ช่วงรายวิชาชุมนุมของแต่ละสถานศึกษา โดยผู้วิจัยรอรับแบบสอบถามคืนทันทีหลังจากนักเรียนกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามเสร็จสมบูรณ์แล้ว

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยอาศัยโปรแกรมสถิติวิเคราะห์ข้อมูลทางสังคมศาสตร์ (SPSS: Statistical Package for Social Sciences) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ประกอบด้วย ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าสูงสุด (Maximum) ค่าต่ำสุด (Minimum) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การแปรระดับของ การเกิดเหตุการณ์ ใช้ค่าเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก (weight mean score) มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ค่าเฉลี่ยดังนี้คือ 1.00-1.80 น้อยที่สุด 1.81-2.60 น้อย 2.61-3.40 ปานกลาง 3.41-4.20 มาก 4.21-5.00 มากที่สุด

กรอบแนวคิดการวิจัย





ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไป

พบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีสัดส่วนเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 14-19 ปี นับถือศาสนาพุทธ และกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามลำดับ มีรายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือน 3,190.72 บาท ซึ่งแหล่งที่มาจากรายได้ส่วนใหญ่มาจากผู้ปกครอง การทำอาชีพเสริม และแหล่งทุน ตามลำดับ สถานภาพการพักอาศัยส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับครอบครัวมากที่สุด มีพี่น้องในครอบครัวจำนวน 2 คน มากที่สุด โดยเป็นบุตรลำดับที่ 1 มีสถานภาพส่วนใหญ่มีสถานะโสด การใช้ชีวิตในสังคมมีจำนวนเพื่อนสนิทระหว่าง 2-5 คน มากที่สุด โดยใช้ช่วงเวลาในการพักผ่อนตามสถานที่ดังต่อไปนี้ การพักผ่อนในโรงเรียนมีช่วงเวลาเฉลี่ย 11.00 – 13.00 น. และอยู่ที่บ้านมีเวลาเฉลี่ย 21.00 – 23.00 น. และพฤติกรรมหรือสถานการณ์ทางร่างกายที่พบเจอในเวลาอยู่ในโรงเรียนมักพบพฤติกรรมถูกรูปลึงถึง นินทา มากที่สุด และรองลงมาตามลำดับ

ที่	ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย	sig
1.	เพศ	.205	.000
2.	ระดับการศึกษา	.058	.290
3.	อายุ	.067	.222
4.	ศาสนา	.212	.000
5.	รายได้	.086	.120
6.	แหล่งที่มารายได้จากผู้ปกครอง	.014	.800
7.	แหล่งที่มารายได้จากอาชีพเสริม	.083	.131
8.	แหล่งที่มารายได้จากแหล่งทุน	.115	.037
9.	สถานภาพการพักอาศัย	-.012	.832
10.	จำนวนพี่น้อง	-.019	.729
11.	ลำดับการเป็นบุตร	.006	.917
12.	สถานภาพ	.076	.167
13.	จำนวนเพื่อนสนิท	-.295	.000
14.	พฤติกรรมหรือสถานการณ์ทางร่างกายที่เผชิญเมื่ออยู่ในสังคม	.437	.000
15.	ด้านประสบการณ์เกี่ยวกับการถูกรูปลึงถึง	.589	.000
16.	ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการถูกรูปลึงถึง	.624	.000

เพื่อทดสอบสมมติฐานการถูกรูปลึงถึงมีอิทธิพลต่อสุขภาพจิต ได้ทำการวิเคราะห์ถดถอยพหุพบว่าในตัวแปรอิสระ 16 ตัวแปร ที่อยู่ในสมการสามารถอธิบายผลกระทบต่อสภาพจิตใจจากการถูกรูปลึงถึง ได้อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ ณ ระดับ .05 (sig = .000) หมายความว่า มีตัวแปรอิสระในสมการอย่างน้อย 1 ตัวแปร มีความสัมพันธ์ผลกระทบต่อสภาพจิตใจจากการถูกรูปลึงถึงในรูปแบบเชิงเส้น อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ เมื่อพิจารณาตัวแปรตามแต่ละตัว พบว่ามีตัวแปร 7 ตัวแปร ที่มีอิทธิพลต่อตัวแปรตามอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ ได้แก่ เพศ ศาสนา แหล่งที่มารายได้จากแหล่งทุน พฤติกรรมหรือสถานการณ์ทางร่างกายที่เผชิญเมื่ออยู่ในสังคมด้านประสบการณ์เกี่ยวกับการถูกรูปลึงถึง ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการถูกรูปลึงถึง มีผลต่อสภาพจิตใจจากการถูกรูปลึงถึงอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติโดยการเพิ่มขึ้นของปัจจัยดังกล่าว ส่งผลทำให้สภาพจิตใจเชิงลบจากการถูกรูปลึงถึงเพิ่มมากขึ้น ขณะที่การเพิ่มขึ้นของจำนวนเพื่อนสนิท จะส่งผลทำให้สภาพจิตใจเชิงลบจากการถูกรูปลึงถึงลดลง



อภิปรายผลการวิจัย

เพศ

การเพิ่มขึ้นของเพศหญิงส่งผลทำให้สภาพจิตใจเชิงลบจากการถูกบูลลี่เพิ่มขึ้น เนื่องจากค่านิยมทางสังคมที่เกิดขึ้นตั้งแต่อดีตที่ผู้หญิงจะต้องเพศสภาพที่อ่อนแอ หรือรวมถึงการที่ต้องเป็นเพียงแค่มารดาตามอาจจะไม่มีสิทธิในการออกความคิดเห็น ซึ่งมีความสอดคล้องกับบทความของ UNESCO (2018; อ้างอิงใน คมปิต สกุลหวง, 2561) กล่าวว่ารายงานการถูกกลั่นแกล้งมากที่สุด กลับพบว่าเด็กผู้หญิงมีอัตราการถูก Bully มากกว่าเด็กผู้ชายเล็กน้อยที่ 65% ต่อ 62% ซึ่งอาจบ่งชี้ได้ว่าประเทศที่มีปัญหาการ Bully อย่างแพร่หลาย เด็กผู้หญิงอาจได้รับผลกระทบมากกว่าเด็กผู้ชาย

ศาสนา

การเพิ่มขึ้นของการนับถือศาสนาพุทธส่งผลทำให้สภาพจิตใจเชิงลบจากการถูกบูลลี่เพิ่มขึ้น เนื่องจากศาสนาพุทธเป็นศาสนาที่สอนให้ทุกคนมีความดีเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ ด้วยธรรมะและหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าโดยให้เราเป็นอภัยทานรู้จักการให้อภัยเห็นใจสิ่งที่อยู่ข้างหน้าหรือแม้กระทั่ง “การนึกถึงใจ เขาใจเรา” ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของนิสิต ประภาวสิทธิ์ (2563) กล่าวถึงว่า หลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนาที่ชาวพุทธที่ยึดปฏิบัตินั้นมีมากมาย และหลักธรรมแต่ละหมวดก็เหมาะสมสำหรับบุคคล และเหตุการณ์ต่างๆ

แหล่งที่มารายได้จากแหล่งทุน

การเพิ่มขึ้นของแหล่งที่มาจากแหล่งทุนส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจเชิงลบของผู้ถูกบูลลี่เพิ่มขึ้น เนื่องจาก การมีต้นทุนทางสังคมที่ต่างกัน หรือการแบ่งแยกกันในชนชั้นทางสถานภาพทางการเงินที่เป็นจุดด้อยในสังคม ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศูนย์วิจัยความเหลื่อมล้ำและนโยบายสังคม คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (2564) กล่าวถึงประเด็นความเหลื่อมล้ำที่เกิดขึ้นในระบบเศรษฐกิจและสังคมมีต้นตอจากสองแหล่งหลักคือ ความไม่เท่าเทียมกันของแรงงาน(ความแตกต่างของค่าจ้าง)และความไม่เท่าเทียมของทุน (ความมั่งคั่งที่เคยเป็นเจ้าของมาก่อน) อย่างไรก็ตามเหตุผลของความไม่เท่าเทียมทั้งสองรูปแบบนั้นแตกต่างกัน

พฤติกรรมหรือสถานการณ์ทางร่างกายที่เผชิญเมื่ออยู่ในสังคมและด้านประสบการณ์เกี่ยวกับการถูกบูลลี่รวมถึง ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการถูกบูลลี่

การเพิ่มขึ้นของพฤติกรรมหรือสถานการณ์ทางร่างกายที่เผชิญเมื่ออยู่ในสังคมและด้านประสบการณ์เกี่ยวกับการถูกบูลลี่รวมถึงปัจจัยที่ก่อให้เกิดการถูกบูลลี่ส่งผลทำให้สภาพจิตใจเชิงลบของผู้ถูกบูลลี่เพิ่มขึ้นเนื่องจากสภาพปัญหาทางสังคมที่เกิดความรุนแรงขึ้นมากจึงส่งผลทำให้สภาพจิตใจของผู้ถูกกระทำไม่สามารถรับมือและจัดการอารมณ์ต่อสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งมีความสอดคล้องกับบทความของเกษตรชัย และหิม (2557) ซึ่งกล่าวว่าเป็นประเด็นปัญหาที่ถูกละเลยและมองว่าเป็นเรื่องสนุกสนานผ่านการหยอกล้อกันในกลุ่มนักเรียนภายใต้ความจริงที่พฤติกรรมการกลั่นแกล้งซ้ำ ๆ จะนำไปสู่พฤติกรรมการรังแกกันของนักเรียน ซึ่งเป็นภัยเงียบใกล้ตัวที่ส่งผลกระทบต่อทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อผู้ที่ตกเป็นเหยื่อหากไม่ได้รับการแก้ไขหรือรับมือด้วยวิธีการที่ถูกต้อง

จำนวนเพื่อนสนิท

การเพิ่มขึ้นของจำนวนเพื่อนสนิทส่งผลทำให้สภาพจิตใจเชิงลบของผู้ถูกบูลลี่ลดลง เนื่องจาก เพื่อนสนิท มีอิทธิพลและบทบาทสำคัญในการใช้ชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก โดยการมีบทบาทในการให้กำลังใจ สนับสนุน ให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกันเป็นที่พักพิงที่ดีให้กันและกัน ซึ่งมีความสอดคล้องกับบทความของNationwide Building Society (อ้างอิงใน post today, 2555) กล่าวว่าการมีเพื่อนสนิทอย่างน้อย 3-5 คน นอกจากจะช่วยเติมเต็มชีวิตแล้ว ยังช่วยผ่อนคลายความเครียดและลดโรคซึมเศร้าได้ นักจิตวิทยาชี้ช่วยส่งเสริมสุขภาพจิตเป็นอย่างดีความอบอุ่นทางจิตใจ ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ว่าคนเรามีเพื่อนอยู่เคียงข้างกายนั้นจะช่วยเสริมสร้างสุขภาพจิตของคนเราได้เป็นอย่างดีเลยทีเดียว

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. สามารถนำผลการวิจัยมาปรับใช้ในการขับเคลื่อนสังคมในเรื่องผลกระทบเชิงลบของผู้ถูกบูลลี่รวมถึงการช่วยกันยุติการเกิดปัญหาที่อาจส่งผลกระทบต่อความรุนแรงทางสังคมในอนาคต



2. ส่งเสริมหรือปลูกฝังการมนุษยพันธ์ที่ดีเพิ่มมากขึ้นในสถานศึกษา ผ่านการทำกิจกรรมในหมู่คณะเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีให้แก่ผู้บวชและเป็นการช่วยทำให้ผู้บวชบวชไม่ได้รับผลกระทบที่รุนแรงในอนาคตได้
3. ส่งเสริมและสนับสนุนให้สถานศึกษาเป็นพื้นที่ปลอดภัยและสามารถเยียวยาจิตใจรวมถึงยุติความรุนแรงในสถานศึกษา

ข้อเสนอแนะทางการวิจัย

1. ควรทำการวิจัยในเชิงคุณภาพเพื่อให้เห็นรายละเอียดของผลกระทบของการบลูส์ที่มีผลต่อสุขภาพจิต จนนำไปสู่การแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างเป็นรูปธรรม

เอกสารอ้างอิง

- เกษตรชัย และทีม. (2557, กรกฎาคม-ธันวาคม). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนโรงเรียนเอกชน สอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา. วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา. (สาขามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์), 6(12), 14-30.
- กรมสุขภาพจิต. (2564). **บูลลี่ (Bully) คืออะไร มีกี่ประเภท วิธีที่จะรับมือจากการโดนบูลลี่.** [Online]. Available: <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30612> [2564, สิงหาคม 13].
- คณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ. (2563). **การบูลลี่ (Bullying) ไม่ใช่การกลั่นแกล้งแต่เป็นความรุนแรงในสังคม.** [Online]. Available: <https://www.nhrc.or.th/getattachment/1f58dfaa-a0e4-4a2e-9957-5e6be77015ee.aspx> [2564, สิงหาคม 13].
- คมปทิต สุกุลหวง. (2561). **ผลวิจัย UNESCO ชี้ เด็ก 1 ใน 3 ของโลกถูก Bully หวั่นส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้.** [Online]. Available: <https://thestandard.co/one-third-of-teens-worldwide-suffers-bullying-unesco> [2564, สิงหาคม 13].
- นัฐิยา พัวพงศกร. (2563). **หยุด cyberbully ต้องแก้ที่ต้นเหตุ.** [Online]. Available: <https://hoonsmart.com/archives/122513>. [2564, สิงหาคม 13].
- มูลนิธิยุวพัฒน์ (2562). **การกลั่นแกล้ง (Bullying) ความรุนแรงในสังคม.** [Online]. Available: <https://www.yuvabadhanafoundation.org/th/ข่าวสาร/บทความทั่วไป/การกลั่นแกล้ง-bully-วัยรุ่น/> [2564, สิงหาคม 13].
- รัฐพล เย็นใจมา, สุรพล สุษะพรหม และประสิทธิ์ พุทศาสน์ศรีธา. (2561, เมษายน-มิถุนายน). ความขัดแย้งในสังคม : ทฤษฎีและแนวทางแก้ไข. วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์, 7(2), 224-228.
- วรศรา เลี้ยงสุพงศ์. **ความขัดแย้งในประเทศไทย : สาเหตุ ผลกระทบ และ ทางแก้.** [Online]. Available: <https://m.sites.google.com/a/srp.ac.th/srp33088/suksa-payha-khwam-khad-yaeng-ni-sangkham/> [2564, สิงหาคม 13].
- วีรวิษญ์ เลิศรัตน์ธำรงกุล. (2564, มกราคม-เมษายน). การกลั่นแกล้งกันในพื้นที่ไซเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น: ความชุก วิธีการจัดการปัญหา และพฤติกรรมเสี่ยง. วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, 11(1), 275-289.
- ศูนย์วิจัยความเหลื่อมล้ำและนโยบายสังคม คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2564). **เป็นบิวได้ อย่างไร : เมื่อความเหลื่อมล้ำซ้ำเติมความไร้ประสิทธิภาพของรัฐในการจัดการวิกฤตโควิด-19.** [Online]. Available: <https://www.the101.world/covid19-and-inequality-in-thailand/?fbclid=IwAR1pAFDOVNtmMqtVtElNygW15uXc1OtRbdnUdx5VnG9FE1VaKnqS3Z7WQflo> [2564, สิงหาคม 13].
- สากล วรเจริญศรี. (2559). **การข่มเหงรังแก.** [Online]. Available: <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/view/7818/7057> [2564, สิงหาคม 13].



- สุลีมาศ อังศุเกียรติธาวร. (2564, พฤษภาคม-สิงหาคม). สภาวะอารมณ์ไม่คงที่: ความท้าทายในการป้องกันปัญหาสุขภาพจิตในวัยรุ่น. วารสารการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต, 35(2), 171-181.
- อัมพร โอตระกูล. (2540). สุขภาพจิต (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: บริษัทพิมพ์ตร.
- อนามย์โลก, องค์การ. (2547). การส่งเสริมสุขภาพจิต แนวคิด หลักฐาน แนวทางปฏิบัติ. เชียงใหม่: สถาบันพัฒนาการเด็กราชนครินทร์.
- อัจฉรวรรณ งานญาณ. (2554, กรกฎาคม-กันยายน). อันเนื่องมาแต่สูตรของยามาเน. วารสารบริหารธุรกิจ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 34(131), 46-60.
- ihlcares.com. (2563). บูลลี่คืออะไร ทำไมต้องบูลลี่ ผลเสียร้ายแรงจะตามมาเป็นอย่างไร. [Online]. Available: <https://www.ihlcares.com/blogs/news/bullying> [2564, สิงหาคม 13].
- MGR Online. (2559). แนวทาง ดูแลจิตใจ ไม่ให้ป่วย. [Online]. Available: <https://mgronline.com/goodhealth/detail/9590000079619> [2564, สิงหาคม 13].
- post today. (2555). วิจัยชี้เพื่อนซี้5คนแจ่มสุดแล้ว. [Online]. Available: <https://www.posttoday.com/world/168025>. [2564, สิงหาคม 13].





การพัฒนาคุณภาพการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ กรณีศึกษาบริษัทแม่ละเมาอีโคทัวร์

ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

Quality development of ecotourism: a case study Mae Lamo Eco Tour
Company, Phawo Subdistrict, Mae Sot District, Tak Province

ธิตี ยอดหยางทอง¹ จูฑารัตน์ มาแดง¹ เสาวนีย์ กันทาเบี้ยว¹ และน้ำฝน สะละโกสา²

Thiti Yodyangthong¹, Jutarat Ma-Daeng¹ Saowanee Kantapia¹ and Namfon Salagosa²

¹นักศึกษาโปรแกรมวิชาการจัดการโลจิสติกส์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

²อาจารย์โปรแกรมวิชาการจัดการโลจิสติกส์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อสำรวจการบริหารจัดการบริษัทแม่ละเมาอีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก (2) เพื่อวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคบริษัทท่องเที่ยวอีโคทัวร์ และ (3) เพื่อเสนอแนวทางพัฒนาบริษัทท่องเที่ยวแม่ละเมาอีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก ผู้ให้ข้อมูลหลัก ในการวิจัยคือ ผู้บริหารบริษัทแม่ละเมาอีโคทัวร์ในชุมชน ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตากและผู้บริหารบ้านพักสวนป่าแม่ละเมา จำนวน 2 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็น แบบสัมภาษณ์

ผลการวิจัยพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจมาท่องเที่ยว ได้แก่ ด้านราคา กิจกรรมการท่องเที่ยว ช่องทางการจำหน่ายหรือประชาสัมพันธ์ การส่งเสริมการขาย รวมทั้งจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของบริษัทอีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก ดังนี้ (1) จุดแข็ง คือ มีกิจกรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น กิจกรรมท่องเที่ยว การให้บริการลูกค้าอบอุ่นเป็นมิตรเหมือนการดูแลแบบเครือญาติ มีความใส่ใจ และบรรยากาศเป็นกันเอง (2) จุดอ่อนคือการประชาสัมพันธ์ที่ไม่เข้าถึงนักท่องเที่ยว ไม่มีโปรโมชั่นดึงดูดนักท่องเที่ยว ในชุมชนขาดแหล่งจำหน่ายสินค้าที่ระลึก (3) โอกาสคือ ทรัพยากรมนุษย์และธรรมชาติมีพร้อมที่จะพัฒนา เส้นทางคมนาคมสะดวก ความนิยมในการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ อุปสรรคคือ สภาวะเศรษฐกิจตกต่ำและโรคระบาดโควิด 19 และแนวทางการพัฒนาบริษัทแม่ละเมาอีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก และแนวทางการพัฒนาบริษัทแม่ละเมาอีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก จากการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ดังนี้ (1) ต้องมีการส่งเสริมในการสร้างโปรโมชั่นส่วนลดให้กับโปรแกรมทัวร์แต่ละโปรแกรมเพื่อดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยว (2) เพิ่มการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวกับกิจกรรมอื่นๆ (3) เพิ่มการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวโดยวิธีจากนักท่องเที่ยวที่มาใช้บริการ (4) เพิ่มการประชาสัมพันธ์ผ่านทางสื่อออนไลน์ เช่น Page facebook เพราะนักท่องเที่ยวเข้าถึงแหล่งประชาสัมพันธ์มาทาง Page facebook มากที่สุด และ (5) ควรเพิ่มร้านหรือสถานที่จำหน่ายของที่ระลึกที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือสินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่น

คำสำคัญ: เอกลักษณ์/ การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ / การพัฒนาคุณภาพการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ



Abstract

This research is a qualitative research. The objectives were (1) to survey the management of Mae Lamao Eco Tour Company, Phawo Sub-district, Mae Sot District, Tak Province; (2) to analyze strengths, weaknesses, opportunities and obstacles of eco-tourism companies; and (3) to propose guidelines for development of tourism companies. Mae Lamao Eco Tour, Phawo Subdistrict, Mae Sot District, Tak Province Key informant in research is The executives of Mae Lamao Eco Tour Company in the community, Phawo sub-district, Mae Sot district, Tak province and Mae Lamao forest plantation lodge administrators were 2 people. The research instrument was an interview form.

The results of the research revealed that the factors affecting the decision to travel include price, tourism activities. Distribution or public relations channels promotion including strengths, weaknesses, opportunities and obstacles of Eco Tour Company, Phawo Subdistrict, Mae Sot District, Tak Province as follows: (1) Strengths are local wisdom activities. Rafting Providing warm and friendly customer service is like taking care of kin, with care and a friendly atmosphere. (2) Weaknesses are public relations that do not reach tourists. There are no promotions that attract tourists. In the community, there is a lack of sources for selling souvenirs. (3) The opportunity is that human and natural resources are ready to be developed. convenient transportation routes The popularity of ecotourism. The obstacles are the economic downturn and the Covid-19 epidemic, and the development guidelines of Mae Lamao Eco Tour Company in Phawo Subdistrict, Mae Sot District, Tak Province, and the Mae Lamao Eco Tour Company Development Guidelines in Phawo Subdistrict. Mae Sot District, Tak Province. From the analysis of the data, it can be summarized as follows: (1) promotion must be given to create discount promotions for each tour program in order to attract tourists' attention; (2) increase the linkage of tourist attractions with activities. Others (3) Increase the publicity of tourist attractions by reviews from tourists who come to use the service. (4) Increase publicity via online media such as Page facebook because tourists reach the most public relations sources through the facebook page and (5) should add shops or places to sell souvenirs related to products or products that are unique to the local area.

Keywords: Unique/ Ecotourism / Ecotourism Quality Development

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปี พ.ศ. 2562 นายพิพัฒน์ รัชกิจประการ รัฐมนตรีกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กล่าวว่า สถานการณ์ท่องเที่ยวระหว่างประเทศ ปี 2562 ประเทศไทยได้ต้อนรับนักท่องเที่ยวต่างชาติมากถึง 39.7 ล้านคน เพิ่มขึ้นร้อยละ 4.2 จากปีที่ผ่านมา โดยนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาประเทศไทยมากที่สุด 5 อันดับแรก ประกอบด้วย จีน มาเลเซีย อินเดีย เกาหลี และลาว ตามลำดับ นอกจากนี้ ผลจากมาตรการยกเว้นค่าธรรมเนียมฯ [Visa on Arrival ;VOA] ช่วยกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวอินเดียเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด โดยขยายตัวสูงสุดถึงร้อยละ 24 จากปีที่ผ่านมา และมีจำนวนกว่า 1.99 ล้านคน ในด้านรายได้ ในปี 2562 นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติสร้างรายได้กว่า 1.93 ล้านล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 3.05 จากปีที่ผ่านมา โดยนักท่องเที่ยวที่สร้างรายได้สูงสุด 5 อันดับแรก ประกอบด้วย จีน มาเลเซีย รัสเซีย ญี่ปุ่น และอินเดีย ตามลำดับ ในปี 2562 มีรายได้จากการท่องเที่ยวรวม 3.01 ล้านล้านบาท ขยายตัวร้อยละ 2.37 จากปีที่ผ่านมา ตามการขยายตัวของรายได้ทั้งจากภาคการท่องเที่ยวระหว่างประเทศ และการท่องเที่ยวภายในประเทศ พร้อมกันนี้ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้ขับเคลื่อนกิจกรรมต่างๆ ตามพันธกิจของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในสังกัด โดยมีนโยบายสำคัญคือ 1) การให้การท่องเที่ยวเป็นเครื่องมือในการลดความเหลื่อมล้ำของรายได้ 2) การท่องเที่ยวต้อง "สะดวก สะอาด ปลอดภัย ได้เอกลักษณ์ และยั่งยืน" 3) การจัดตั้งคลินิกด้านการท่องเที่ยว และ 4) การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานโดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ ซึ่งหลายอย่างกำลังเดินทางไป



ด้วยดีขณะที่การตลาดเน้นนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองรอง และเน้นการตลาดเฉพาะกลุ่มที่มีศักยภาพในการใช้จ่ายสูง โดยได้ใช้การท่องเที่ยวแบบ "วิถีไทย" เป็นตัวขับเคลื่อนด้านการท่องเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมถึงการลดความเหลื่อมล้ำทางสังคม กระจายจำนวนนักท่องเที่ยวและรายได้สู่ชุมชนให้ทั่วถึง เน้นการสร้างเชื่อมั่นให้แก่นักท่องเที่ยวด้วยการส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านความปลอดภัย อำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ ช่วยเหลือเยียวยานักท่องเที่ยวชาวต่างชาติผ่านกองทุนช่วยเหลือเยียวยานักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ พัฒนาบุคลากรเพื่อรองรับการเติบโตด้านการท่องเที่ยว รวมถึงการอบรมอาสาสมัครเพื่อการท่องเที่ยว (เจ้าบ้านที่ดี) ส่งผลให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีการเติบโตมากขึ้น

จังหวัดตากตั้งอยู่ในภาคเหนือตอนบนของประเทศไทยเป็นจังหวัดในภาคเหนือตอนล่างของประเทศไทย มีพื้นที่มากเป็นอันดับ 4 ของประเทศ มีเนื้อที่ประมาณ 16,406.65 ตร.กม. หรือประมาณ 10,324,156.25 ไร่ ใหญ่เป็นอันดับที่ 2 ของภาคเหนือรองจากจังหวัดเชียงใหม่ สภาพภูมิประเทศโดยทั่วไป เป็นป่าไม้และภูเขา มีทิวเขาถนนธงชัย มีแหล่งท่องเที่ยวขึ้นชื่อหลายแห่งทั้งการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ การท่องเที่ยวธรรมชาติ การท่องเที่ยวเชิงนิเวศซึ่งจำนวนนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวในจังหวัดตากในปี พ.ศ. 2558 มีจำนวน 1,866,598 คน เป็นมูลค่าจำนวนเงินทั้งหมด 4.1 พันล้านบาท จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการท่องเที่ยวได้กลายเป็นตัวกระตุ้นการขยายตัวทางเศรษฐกิจและเป็นปัจจัยสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจโลก ซึ่งใน พ.ศ. 2559 กระทรวงการท่องเที่ยวและการกีฬาได้ทำโครงการพัฒนาการท่องเที่ยวระยะเวลา 10 ปี พบว่าการท่องเที่ยวเชิงนิเวศเป็นที่ยอมรับมากขึ้น ทางรัฐบาลจึงสนับสนุนการท่องเที่ยวที่เน้นเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและเรียนรู้วิถีชีวิตท้องถิ่น(กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2562)

ในพื้นที่ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก เป็นพื้นที่ที่มีการจัดการท่องเที่ยวเชิงนิเวศวิถีชุมชน ล่องแก่งและกิจกรรมอื่นๆ ซึ่งปัจจุบันได้เกิดปัญหาการตลาดและการบริหารจัดการท่องเที่ยวอย่างเป็นระบบ ดังนั้นทางผู้วิจัยในฐานะนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด จึงมีความสนใจที่จะนำแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยววิถีชุมชน มาใช้ในการจัดการโลจิสติกส์เพื่อการพัฒนาคุณภาพการท่องเที่ยวเชิงนิเวศตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก ให้นักท่องเที่ยวมีโอกาสในการเยี่ยมชมธรรมชาติและวัฒนธรรมของชุมชน เพื่อให้เกิดความพึงพอใจจนทำให้นักท่องเที่ยวกลับมาเที่ยวซ้ำในอนาคตและยังคงสภาพเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศในชุมชนที่สมบูรณ์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสำรวจการจัดการบริษัทแม่และเมออีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก
2. เพื่อวิเคราะห์ศักยภาพ ของบริษัทแม่และเมออีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก
3. เพื่อเสนอแนวทางการพัฒนาบริษัทแม่และเมออีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

ขอบเขตการวิจัย

ด้านประชากร

ผู้บริหารบริษัทแม่และเมออีโคทัวร์และผู้บริหารที่พักสวนป่าแม่ละเมา

ด้านพื้นที่

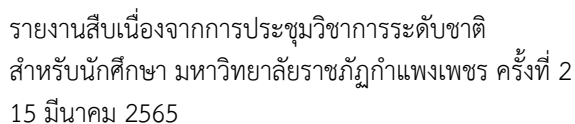
ตั้งอยู่ที่ 337 หมู่ 1 ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก 63110

ด้านเครื่องมือ/แบบเก็บข้อมูล

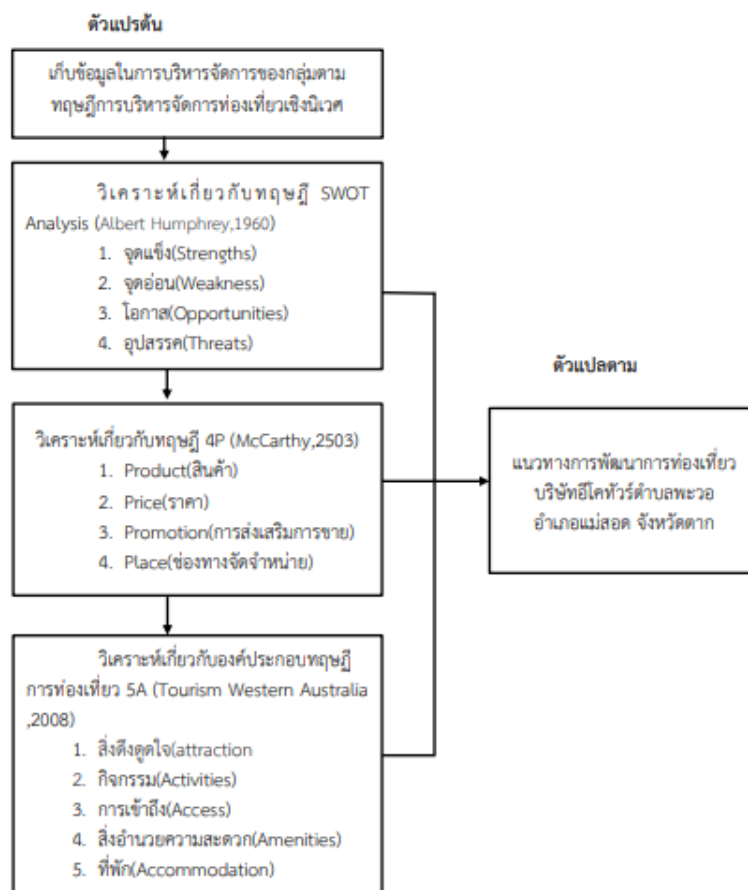
การเก็บข้อมูลแบบสัมภาษณ์

ด้านเวลา

เดือนมีนาคม-เดือนตุลาคม ปี 2564



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและสำรวจการบริหารบริษัทแม่และมาโอโคทัวร์ ตำบลพะวง อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้มีการรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับผู้บริหารบริษัทแม่และเมมา โอโคทัวร์ โดยมีการตรวจวิเคราะห์คุณภาพแบบสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญ และได้นำแบบสัมภาษณ์ที่ผ่านการตรวจวิเคราะห์คุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้วลงพื้นที่ในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีการกำหนดการสัมภาษณ์ไว้ล่วงหน้า ด้วยคำถามปลายเปิด เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างได้เสนอความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่และได้ข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง ซึ่งจะแบ่งคำถามออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ประกอบการบริษัทโอโคทัวร์ และส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นและแนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวแม่และเมมา ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก โดยประชากรที่ทำการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ ผู้บริหารบริษัทแม่และเมมาโอโคทัวร์ในชุมชน ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตากและผู้บริหารบ้านพักสวนป่าแม่และเมมา จำนวน 2 คน

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ศักยภาพ บริษัทแม่ละเมาอีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

ขั้นตอนนี้นำข้อมูลการศึกษาและสำรวจบริษัทแม่และแม่อิโคทัวร์ การจากการสัมภาษณ์ประชากรที่ได้ตามแบบสัมภาษณ์วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคบริษัทแม่และแม่อิโคทัวร์ โดยใช้การวิเคราะห์จากเนื้อหาข้อมูลแบบสัมภาษณ์



ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์หาแนวทางการพัฒนาบริษัทแม่และแม่อีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

ขั้นตอนนี้ผู้วิจัย ได้นำผลสรุปการวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคบริษัทแม่และแม่อีโคทัวร์ มาวิเคราะห์ในการหาแนวทางการพัฒนาบริษัทแม่และแม่อีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก โดยการ ใช้หลักการวิเคราะห์จากทฤษฎี 4P ทั้ง 4 ข้อ และองค์ประกอบทฤษฎีการท่องเที่ยว 5A ทั้ง 5 ข้อ เพื่อเสนอแนวทาง ในการพัฒนาการดำเนินการของบริษัทแม่และแม่อีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาวิจัย การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงนิเวศตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก สามารถสรุป ผลได้ ดังนี้

ผลการศึกษาและสำรวจการบริหารบริษัทแม่และแม่อีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

บริษัทท่องเที่ยวแม่และแม่อีโคทัวร์ เป็นการท่องเที่ยวในหมู่บ้านแม่และมา ซึ่งจัดเป็นการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มีการท่องเที่ยวไปกับธรรมชาติ การใช้ชีวิตวิถีชุมชนเรียนรู้วัฒนธรรมของบ้านแม่และมา และการท่องเที่ยวสถานที่ สำคัญในบริเวณใกล้เคียง การจัดการท่องเที่ยวของบริษัทอีโคทัวร์มีโปรแกรมทัวร์ทั้งหมด 4 โปรแกรม ได้แก่ โปรแกรม 1 วัน, โปรแกรม 1 วัน 1 คืน, โปรแกรม 2 วัน 2 คืน และโปรแกรม 3 วัน 3 คืน โปรแกรมที่มี นักท่องเที่ยวมาใช้บริการมากที่สุดคือ โปรแกรม 1 วัน 1 คืน กลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยว คือ การมาเที่ยวแบบ ครอบครัว แก๊งเพื่อน หน่วยงาน และพนักงาน ในช่องทางการประชาสัมพันธ์และการติดต่อมีหลายช่องทาง ได้แก่ เว็บไซต์บริษัทอีโคทัวร์ เพจเฟซบุ๊ก ชื่อแม่และมาอีโคทัวร์ และเว็บไซต์ของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ในการ ให้บริการของพนักงานบริษัทอีโคทัวร์ คือ การสร้างความอบอุ่นในการมาเที่ยวเหมือนครอบครัว ความเป็นกันเอง และความเป็นเอกลักษณ์ของคนบ้านแม่และมาโดยการใส่เสื้อผ้าแบบธรรมดารวมลู่ป่า เสื้อม่อฮ่อม เสื้อขนเฒ่า และการให้บริการด้วยวาจาไพเราะให้เกิดความประทับใจในการมาเที่ยวซ้ำและการบอกต่อให้กับผู้อื่น สิ่งที่ดึงดูด ความสนใจบริษัทท่องเที่ยวอีโคทัวร์ที่มีต่อนักท่องเที่ยว ได้แก่ กิจกรรมล่องแก่ง การใช้ชีวิตแบบวิถีชุมชน ความเป็น ธรรมชาติที่สวยงาม กิจกรรมที่สร้างความสนใจให้กับนักท่องเที่ยว คือ กิจกรรมล่องแก่ง การจับปลาแบบวิถีชาวบ้าน การหาอาหารป่า กิจกรรมขี่ช้าง การแสดงช้าง การเยี่ยมชมสถานที่ขึ้นชื่อของอำเภอแม่สอดและการกราบไหว้เคารพ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ นอกจากนี้หากนักท่องเที่ยวต้องการกิจกรรมอื่นที่แตกต่างก็สามารถต่อรองกับทางบริษัทได้ เช่น กิจกรรมเข้าค่าย กางเต็นท์นอนในป่าหรือข้างลำน้ำ เป็นต้น สิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับบริษัทอีโคทัวร์ คือ มี แหล่ง ที่พักอย่างเพียงพอ แหล่งที่พักมีความปลอดภัยและสะอาด บริการร้านอาหารในชุมชน มีสถานพยาบาล เบื้องต้นรวมทั้งสถานที่ดำรงตั้งอยู่ในชุมชน นอกจากนี้การเดินทางมาเที่ยวสามารถมาโดยเครื่องบินท่าอากาศยานแม่ สอด รถส่วนตัวและมีการบริการรับส่งนักท่องเที่ยวที่ต้องการให้ไปรับถึงบ้านในจังหวัดที่ใกล้เคียง

ผลการวิเคราะห์ศักยภาพบริษัทแม่และแม่อีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

จุดแข็ง (Strengths) พบว่า บุคลากรมีการทำงานที่เป็นทีมเวิร์ค มีการจัดวางคน ให้เหมาะสมกับ งานรวมถึงจำนวนพนักงานมีเพียงพอต่อการให้บริการและไม่มีคู่แข่งทางการตลาด

จุดอ่อน (Weaknesses) พบว่า ผู้บริหารขาดความรู้การประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยว มีงบประมาณในการพัฒนาที่จำกัด ไม่มีตลาดของชุมชนมีแต่วางขายตามหน้าบ้านและเดินเร่ขาย ไม่มีโปรโมชั่นต่างๆ ในการดึงดูดลูกค้า ไม่มีแหล่งจำหน่ายสินค้าที่ระลึก

โอกาส (Opportunities) พบว่า อนาคตนักท่องเที่ยวผู้สูงวัยในประเทศไทยและต่างประเทศมี ความสามารถในการใช้จ่ายในด้านของการท่องเที่ยว ปัจจุบันสื่อเทคโนโลยีมีความทันสมัยยิ่งขึ้นทำให้การโฆษณา ประชาสัมพันธ์เป็นไปอย่างสะดวกรวดเร็ว ลูกค้าสามารถเข้าถึงข้อมูลได้โดยง่าย เส้นทางคมนาคมสะดวกสบาย อยู่ติดถนนทางหลวงหมายเลข 105

อุปสรรค (Threats) พบว่า สภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ขาดการมีส่วนร่วมภายในชุมชนเมื่อดำเนิน กิจกรรมได้ระยะเวลานานหนึ่ง โรคระบาดโควิด 19

แนวทางการพัฒนาบริษัทแม่และแม่อีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก



1. สร้างโปรโมชันส่วนลดให้กับโปรแกรมทัวร์แต่ละโปรแกรมเพื่อดึงความสนใจของนักท่องเที่ยวให้มีการชักชวนจำนวนคนมาเที่ยวมากขึ้นเพื่อจะได้รับส่วนลดราคาทัวร์ เช่น
 - ส่วนลดราคาวันธรรมดา 5 % หากจำนวนนักท่องเที่ยวมาเกิน 8 ท่าน
 - ส่วนลดราคาวันพิเศษ 10 % หากจำนวนนักท่องเที่ยวมาเกิน 8 ท่าน
2. เพิ่มการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวไปยังหมู่บ้านอื่น ๆ เช่น กิจกรรมการเดินป่าขึ้นดอยมณฑาเพื่อเพิ่มกลุ่มลูกค้าที่ชอบความท้าทายและชอบการขึ้นเขาในช่วงหน้าหนาว
3. เพิ่มการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวโดยการพึ่งอาศัยเหล่านักยูทูบเบอร์ คือการให้นักยูทูบเบอร์ที่ชอบความท้าทายหรือที่รีวิวการท่องเที่ยวมาใช้บริการจะมีส่วนลดให้ ตามความเหมาะสม เพื่อประชาสัมพันธ์ผ่านช่องยูทูบ
4. เพิ่มการประชาสัมพันธ์โดยการยิงแอดเสนอทำ(Advertising) ให้กับทางบริษัท คือการซื้อโฆษณาในเฟซบุ๊กเพื่อโปรโมทสินค้าบริการ ให้กลุ่มเป้าหมายที่ทางบริษัทต้องการ เจาะจงประชากรและกลุ่มเป้าหมายได้ เพราะนักท่องเที่ยวเข้าถึงแหล่งประชาสัมพันธ์มาทางเฟซบุ๊กมากที่สุด
5. ควรเพิ่มร้านหรือสถานที่จำหน่ายของที่ระลึกที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือสินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อเป็นของซื้อฝากสำหรับนักท่องเที่ยว ได้แก่ ชุดเสื้อชนเผ่า ปากอญอง กระเป๋าผ้าลายปักของชุมชน สมุนไพรพื้นบ้าน

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาคุณภาพการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ กรณีศึกษาบริษัทแม่และแม่อีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก พบว่า การท่องเที่ยวของบริษัทแม่และแม่อีโคทัวร์ ตำบลพะวอ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก นั้นมีองค์ประกอบการท่องเที่ยวครบทั้ง 5 อย่าง ได้แก่ สิ่งดึงดูดใจ (Attraction) กิจกรรม (Activities) การเข้าถึง (Access) สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities) ที่พัก (Accommodation) สอดคล้องกับ Dickman (1996) ที่กล่าวว่า ภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวสามารถมีอิทธิพลเชิงบวกและเชิงลบกับความพึงพอใจต่อนักท่องเที่ยว เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า

สิ่งดึงดูดใจ(Attraction) ของบริษัทอีโคทัวร์คือ กิจกรรมล่องแก่ง การใช้ชีวิตแบบวิถีชุมชนโดยการหาของกินจากป่าและจับปลาด้วยตนเอง มีความอุดมสมบูรณ์ทางธรรมชาติ ความเป็นธรรมชาติด้านระบบนิเวศ สถานที่ท่องเที่ยวมีความสะอาดและความเป็นระเบียบในการบริการ สอดคล้องกับณัฐวิทย์ เหมะประมาณและสุวารี นามวงศ์ (2560) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันรถยนต์: ในรายการการแข่งขัน บางแสน ไทยแลนด์ สปีด เฟสตีวัล จังหวัดชลบุรี. พบว่า การมีสิ่งดึงดูดใจส่งผลทำให้ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่การจัดกิจกรรม การออกแบบสนามในการจัดกิจกรรม เป็นสิ่งที่ น่าสนใจสำหรับนักท่องเที่ยวผู้ตั้งใจเดินทางมา

กิจกรรม(Activities) ของบริษัทอีโคทัวร์กิจกรรมล่องแก่ง กิจกรรมหาของป่า กิจกรรมจับปลา กิจกรรมขี่ช้าง กิจกรรมพานักท่องเที่ยวทัวร์สถานที่ท่องเที่ยวใกล้เคียงที่ขึ้นชื่อ นอกจากนี้กลุ่มนักท่องเที่ยวสามารถกำหนดกิจกรรมเองได้โดยการเสนอมาทางบริษัทว่าสามารถเตรียมให้ได้หรือไม่ กิจกรรมที่นักท่องเที่ยวเสนอมาเช่น การจัดปาร์ตี้ร้องคาราโอเกะ การเดินนอนในป่าหรือข้างลำน้ำ การส่องสัตว์ในป่า และกิจกรรมเข้าค่าย สอดคล้องกับผลการวิจัยของวิทยา อินทร์พงษ์พันธุ์ (2561) ที่พบว่า ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ คือ กิจกรรมท่องเที่ยวต้องมีความน่าสนใจและดึงดูดใจ เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงนิเวศ

การเข้าถึง(Access) มีความสะดวกในการเดินทางมายังบริษัทเพราะอยู่ระหว่างทางหลวงตาก-แม่สอด สามารถมาทางถนนได้หรือมาทางเครื่องบินโดยท่าอากาศยานแม่สอด ในส่วนการให้บริการติดต่อทัวร์การท่องเที่ยวและจองห้องพัก สามารถเข้าถึงได้ผ่านการโทรจองผ่านโทรศัพท์ อินบ็อกซ์ทางเฟซบุ๊ก และสามารถเดินทางมายังหน้าบริษัทเพื่อติดต่อสื่อสารได้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของศุภณัฐ ชูศิลป์ทอง(2557) พบว่าระดับความต้องการท่องเที่ยวเชิงนิเวศในเรื่องของพาหนะและเส้นทางในการคมนาคมขนส่งมีความสะดวกสบาย และปลอดภัยรวมถึงที่จอดรถของแหล่งท่องเที่ยวสามารถรองรับได้อย่างเพียงพอ

สิ่งอำนวยความสะดวก(Amenities) มีป้ายที่ให้ข้อมูลการท่องเที่ยวที่ชัดเจน บริเวณใกล้เคียงมีสถานพยาบาลเบื้องต้นเพียงพอ มีบริการร้านอาหารตามสั่งตั้งอยู่ในชุมชนรวมทั้งอาหารที่ทางบริษัทจัดเตรียมให้ มี



สถานีดำรงอยู่ในแหล่งชุมชน นอกจากนี้ยังมีการบริการรับส่งนักท่องเที่ยวที่มีความต้องการให้ไปรับส่งถึงบ้านในจังหวัดที่ใกล้เคียง สอดคล้องกับอัมรินทร์ สุขเกษม(2562) ที่ได้ทำการศึกษาการพัฒนาแนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ พบว่าความต้องการการท่องเที่ยวในเรื่องมีร้านค้าขายอาหารและเครื่องดื่มที่มีความหลากหลาย ณ แหล่งท่องเที่ยวที่ตั้งที่เหมาะสมและสังเกตได้ง่าย

ที่พัก(Accommodation)แหล่งที่พักมีเพียงพอต่อนักท่องเที่ยว มีเครื่องอำนวยความสะดวกในการพักอาศัย แหล่งพักอาศัยมีความปลอดภัยมั่นคงและแข็งแรง รวมทั้งที่พักท่องเที่ยวต้องการกางเต็นท์นอนเพื่อรับบรรยากาศธรรมชาติ สอดคล้องกับผลการวิจัยของณัฐวุฒิ เหมาะประมาณและสุวารี นามวงศ์(2560) พบว่า กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับที่พักหลายประเภทในบริเวณพื้นที่จัดกิจกรรมให้เลือกตาม ความต้องการของนักท่องเที่ยว เช่น โรงแรม รีสอร์ท ห้องพักรายวัน ฯลฯ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ควรมีการเก็บข้อมูลแบบสอบถามนักท่องเที่ยวเพื่อศึกษาถึงปัจจัยอื่นๆ ในการนำมาเป็นแนวทางการแก้ไขและพัฒนาบริษัทนำเที่ยวอีโคทัวร์
2. ด้านที่พักมีเครื่องอำนวยความสะดวกในการพักอาศัย แหล่งพักอาศัยมีความปลอดภัยมั่นคงและแข็งแรง และควรตรวจสอบมาตรฐานเพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้กับลูกค้า
3. ด้านสิ่งดึงดูดใจการ ควรมีการนำกิจกรรมที่ใช้ชีวิตแบบวิถีชุมชนมาเป็นเอกลักษณ์และควรแบ่งกิจกรรมออกเป็นตามฤดูกาล

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวในเขตพื้นที่ใกล้เคียงกับแหล่งท่องเที่ยว แม่ละเมา เพื่อสร้างเครือข่ายพื้นที่การท่องเที่ยวโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน
2. ควรเพิ่มทฤษฎี 8p มาปรับใช้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงการท่องเที่ยวและการกีฬา. (2562). รายงานสถิติการท่องเที่ยวประเทศไทย. [Online]. Available: <https://www.mots.go.th> [2564, พฤษภาคม 18].
- กระทรวงการท่องเที่ยวและการกีฬา. (2562). สถานการณ์ท่องเที่ยวระหว่างประเทศ. [Online]. Available: <https://www.mots.go.th> [2564, พฤษภาคม 18].
- ณัฐวุฒิ เหมาะประมาณและสุวารี นามวงศ์. (2560, พฤษภาคม-สิงหาคม). ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันรถยนต์: ในรายการการแข่งขัน บางแสน ไทยแลนด์ สปีด เฟสตีวัล จังหวัดชลบุรี. วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี, 11(2), 186-201.
- วิทยา อินทร์พงษ์พันธุ์. (2561, มกราคม-มิถุนายน). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาของประเทศไทย. วารสารการจัดการธุรกิจ มหาวิทยาลัยบูรพา, 8(1), 43-61.
- ศุภณัฐ ชูศิลป์ทอง. (2557). ความต้องการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาของแฟนคลับฟุตบอลลีกอาชีพของประเทศไทย. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัมรินทร์ สุขเกษม. (2562). การพัฒนาแนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาของสโมสรฟุตบอลอาชีพ. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยพะเยา (รายงานผลการวิจัย). พะเยา: มหาวิทยาลัยพะเยา.
- Dickman, S. (1996). *Tourism: An Introductory Text* 2nd ed.). Australia: Hodder Education.



ความเชื่อของคนตั้งครรภ์ หมู่ที่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร
(The Beliefs of pregnancy No. 5 Ban Nakhon Chum, Nakhon Chum Subdistrict,
Mueang Kamphaeng Phet District Kamphaeng Phet Province.)

พิมพ์พิศา หาญอยู่¹ วิทยรัตน์ เมธิ¹ มณฑนา ทวนธง¹ กิตติวัจน์ จันทร์เล็ก¹ และศุภรดา สุขประเสริฐ²
Phimphisa Hanyoo¹ Wiparat Makee¹ Mantana Thuanthong¹
Kittiwat Janlek¹ and Suparada Sukprasert²

¹ นักศึกษาโปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

² อาจารย์โปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

วิจัยเรื่องความเชื่อของคนตั้งครรภ์ หมู่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเชื่อของคนตั้งครรภ์ และการปฏิบัติตนของคนตั้งครรภ์ หมู่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร กลุ่มตัวอย่าง คือ ชาวบ้านเพศหญิงที่เคยผ่านการตั้งครรภ์มาแล้วในช่วงอายุ 50-60 ปี เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยปรากฏผลดังนี้ 1) ความเชื่อของคนตั้งครรภ์มีการสืบทอดกันมาตั้งแต่สมัยโบราณเป็นการแสดงพฤติกรรมยอมรับในบทบาทของอำนาจเหนือธรรมชาติ ด้วยการปฏิบัติตนด้วยความระมัดระวังในการแสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ จนกลายเป็นวิถีชีวิต ความเชื่อเรื่องการตั้งครรภ์ของชุมชนจึงมีส่วนสำคัญในการกำหนดรูปแบบแนวความคิดแสดงออกมาให้คนอื่นได้รับรู้ถึงความเชื่อของตน แต่เป็นสิ่งที่เหนือธรรมชาติที่ทำให้คนปฏิบัติสืบทอดกันต่อมาจนถึงปัจจุบัน 2) การปฏิบัติตนของคนตั้งครรภ์ มีการปฏิบัติตนทางด้านศาสนา พิธีกรรมต่าง ๆ ตามโอกาส และมีการปฏิบัติตนตามทางการแพทย์ เป็นการปฏิบัติตนเพื่อต้องการให้ลูกที่อยู่ในครรภ์มีสุขภาพที่แข็งแรง และร่างกายครบถ้วนสมบูรณ์

คำสำคัญ : ความเชื่อ / ตั้งครรภ์ / ผัน

Abstract

Research "The beliefs of pregnancy", Village 5, Nakhon Chum Sub-District, Mueang District, Kamphaeng Phet Province Objectives : To study " The Beliefs of pregnancy and The behavior of pregnant people, Moo 5, Nakhon Chum Subdistrict, Mueang District, Kamphaeng Phet Province. The sample used in the research was a female villager and a woman who had been set up at this time in the late 50-60 years. 1.) The Beliefs of pregnancy Has been passed down since ancient times to show behavior acceptance in the role of supernatural power. By behaving with caution in belief-related behaviors became a way. Faith and community pregnancy play a role in shaping the concept. Show others their beliefs. But it is something supernatural that keeps people going until now. 2.) The behavior of the pregnant Religious practices, ceremonies on occasion, and medical practice It is a practice to want the child in the womb to be healthy. and complete body.
Keywords : Belief / Pregnant / Dream

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคมหนึ่ง ย่อมก่อให้เกิดประเพณี ความเชื่อ และวัฒนธรรมต่าง ๆ มากมาย ความเชื่อ เป็นเรื่องราวของความศรัทธาที่คนไทยในแต่ละพื้นที่ที่มีความแตกต่างกันไปในด้านความเชื่อ อาหาร การแต่งกาย ภูมิศาสตร์และการดำรงชีวิต



การดำเนินชีวิตของคนในชุมชน หมู่ที่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร สะท้อนถึงความเชื่อของคนตั้งครุฑ คือ การแสดงพฤติกรรมยอมรับในบทบาทของอำนาจเหนือธรรมชาติด้วยการปฏิบัติตนจะระมัดระวังในการแสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อในขณะตั้งครุฑ จนกลายเป็นวิถีชีวิตของคนกลุ่มนั้น ๆ ความเชื่อของประชาชนในชุมชนจึงมีส่วนสำคัญในการกำหนดรูปแบบ แนวความคิด แนวทางการปฏิบัติในสถานการณ์ต่าง ๆ แสดงออกมาให้คนอื่นได้รับรู้ถึงความเชื่อของตน และคนตั้งครุฑในการใช้ชีวิตมีความเชื่อต่อกันมาหลายลักษณะของความคิดแต่ละคนแตกต่างกัน แต่เป็นในทิศทางที่เหนือธรรมชาติที่ทำให้คนปฏิบัติสืบทอดกันต่อมาจนถึงปัจจุบันจนได้รับการยอมรับ

ด้วยทั้งนี้ ความเชื่อถือเป็นการยอมรับนับถือที่อยู่คู่กับชาวบ้านมานาน เชื่อมโยงในสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่อาจตั้งอยู่บนพื้นฐานของจิตใจ หรือความคิด เหตุผลที่พิสูจน์ได้ หรืออาจตั้งอยู่บนพื้นฐานของการยอมรับศรัทธาโดยปราศจากเหตุผลหรือต้องพิสูจน์ใด ๆ ที่เป็นทั้งแนวทางในทางตัดสินใจเชื่อ “ปฏิบัติ” ละเว้นการปฏิบัติสิ่งใด ๆ โดยมีอิทธิพลเหนือจิตใจของบุคคลและการปฏิบัติสืบทอดกันมาจนเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของชาวบ้าน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเชื่อของคนตั้งครุฑ หมู่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร
2. เพื่อศึกษาวิธีการปฏิบัติตนของคนตั้งครุฑ หมู่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่จะศึกษาวิจัยเป็นประชากรที่อาศัยอยู่ในหมู่ที่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้ให้มีคุณสมบัติตามเกณฑ์การคัดเลือกของพรณี ลีกิจวัฒน์ (2554, หน้า 141) ดังนี้

1. เพศหญิงที่มีอายุ 50-60 ปี เคยผ่านประสบการณ์ตั้งครุฑและอาศัยในพื้นที่หมู่ที่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร จากฐานข้อมูลทะเบียนราษฎร มีจำนวน 25 คนที่เข้าเกณฑ์ที่กำหนด
2. จำนวนกลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลความเชื่อของคนตั้งครุฑ หมู่ที่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชรได้ประยุกต์จากพรณี ลีกิจวัฒน์ (2554, หน้า 141) ขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์ร้อยละ 15-30 ผู้วิจัยได้กลุ่มประชากรตัวอย่าง จำนวน 25 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยมีเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้ประยุกต์ของ นวลอนงค์ บุญฤทธิ์พงศ์ (2553, หน้า 85) และพิสนุ พองศรี (2553, หน้า 130) เพื่อใช้ในการบันทึกข้อมูลที่ได้จากบุคคลผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความเชื่อ และการปฏิบัติตนของคนตั้งครุฑของชาวบ้านหมู่ที่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร โดยมีประเด็นการสัมภาษณ์ ดังนี้

- 1.1 ความเชื่อของคนตั้งครุฑ
 1. ความเชื่อส่วนบุคคล
 2. ความเชื่อสิ่งเร่ดงศักดิ์สิทธิ์
 3. ความเชื่อเรื่องเพศ
 4. ความเชื่อเรื่องสุขภาพ
 5. ความเชื่อเรื่อง ฤกษ์ ยาม โชค เคราะห์
 6. ความเชื่อเรื่องความฝัน
 7. ความเชื่อเรื่องเครื่องรางของขลัง โสยศาสตร์
 8. ความเชื่อเรื่องหมอ ดู โหราศาสตร์
- 1.2 วิธีการปฏิบัติตนของคนตั้งครุฑ



1. ข้อห้ามปฏิบัติตนทางความเชื่อของคนต้งครรภ
2. โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้บันทึกเสียง บันทึกภาพประยุกต์ ใช้สมุดบันทึกเพื่อบันทึกข้อมูลเพิ่มเติม ผู้วิจัยประยุกต์จาก ประภาส ขวัญประดับ (2557, หน้า 6) ใช้ในการบันทึกเสียงของบุคคลที่ให้ข้อมูลความเชื่อ และการปฏิบัติตนของคนต้งครรภของชาวบ้านหมู่ที่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอมือง จังหวัดกาฬังเพร

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล 2 ส่วน ดังนี้

1. เก็บข้อมูลเอกสาร

เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร หนังสือ งานวิจัย และวิทยานิพนธ์ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐานก่อนการลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล

2. เก็บข้อมูลภาคสนาม

การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล สัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ โดยสอบถามจากผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 50-60 ปี และผู้ที่เกี่ยวข้องในการสัมภาษณ์วิจัยความเชื่อของคนต้งครรภจำนวน 25 คน ผู้วิจัยจะมีการบันทึกข้อมูลโดยการบันทึกข้อมูลเป็นลายลักษณ์อักษร บันทึกโดยบันทึกเสียงจากโทรศัพท์มือถือและถ่ายภาพเพื่อบันทึกข้อมูลของความเชื่อและการปฏิบัติตนของคนต้งครรภ จากชาวบ้านหมู่ที่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอมือง จังหวัดกาฬังเพร

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยทำมีกระบวนการในการวิเคราะห์ข้อมูลตาม วัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ศึกษาความเชื่อของคนต้งครรภ ของชาวบ้านหมู่ที่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอมือง จังหวัดกาฬังเพร วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1.1 ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูล โดยศึกษาจากข้อมูลที่ได้จากผู้บอกภาษาจากการสัมภาษณ์ และจากการบันทึกเสียงและภาพถ่ายเพื่อสะดวกต่อการวิเคราะห์

1.2 ถอดข้อมูลจากการบันทึกเสียงที่ได้บันทึกไว้ระหว่างการสัมภาษณ์ผู้บอกภาษา

1.3 นำข้อมูลที่ได้จากการสอบถาม สัมภาษณ์ และจากการบันทึกเสียงมาวิเคราะห์ ตรวจสอบ และเรียบเรียงข้อมูล

2. ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ศึกษาวิธีการปฏิบัติตนของคนต้งครรภ ของชาวบ้านหมู่ที่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอมือง จังหวัดกาฬังเพรวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูล โดยศึกษาจากข้อมูลที่ได้จากผู้บอกภาษาจากการสอบถาม การสัมภาษณ์ และจากการบันทึกเสียงและภาพถ่ายเพื่อสะดวกต่อการวิเคราะห์

2.2 ถอดข้อมูลจากการบันทึกเสียงที่ได้บันทึกไว้ระหว่างการสัมภาษณ์ผู้บอกภาษา

2.3 นำข้อมูลที่ได้จากการสอบถาม สัมภาษณ์ และจากการบันทึกเสียงมาวิเคราะห์ ตรวจสอบ และเรียบเรียงข้อมูล

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลทั้งชั้นปฐมภูมิและทุติยภูมิเกี่ยวกับความเชื่อของคนต้งครรภและการปฏิบัติตนของคนต้งครรภหมู่ที่ 5 บ้านนครชุม อำเภอมือง จังหวัดกาฬังเพร สามารถสรุปผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. ความเชื่อของคนต้งครรภของชาวบ้านมีการสืบทอดกันมาตั้งแต่สมัยโบราณเป็นการแสดงพฤติกรรมยอมรับในบทบาทของอำนาจเหนือธรรมชาติ ด้วยการปฏิบัติตนด้วยความระมัดระวังในการแสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อจนกลายเป็นวิถีชีวิตของคนกลุ่มนั้น ๆ ความเชื่อการต้งครรภของชุมชนจึงมีส่วนสำคัญในการกำหนดรูปแบบแนวความคิด แนวทางการปฏิบัติตน ในสถานการณ์ต่าง ๆ แสดงออกมาให้คนอื่นได้รับรู้ถึงความเชื่อของตน คนต้งครรภในการใช้ชีวิตมีความเชื่อต่อกันมาหลายลักษณะของความคิดแต่ละคนแตกต่างกัน แต่เป็นในทิศทางที่ เหนือธรรมชาติที่ทำให้คนปฏิบัติสืบทอดกันต่อมาจนถึงปัจจุบัน

2. การปฏิบัติตนของคนต้งครรภ หมู่ที่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอมือง จังหวัดกาฬังเพร มีการปฏิบัติตนของคนต้งครรภทางด้านศาสนา พิธีกรรมต่าง ๆ ตามโอกาส และมีการปฏิบัติตนตามทางแพทย์



เป็นการปฏิบัติตนเพื่อได้รับการยอมรับและความสบายใจปฏิบัติสืบทอดกันมาจนถึงปัจจุบัน แต่ปัจจุบันชาวบ้านหมู่ที่ 5 บ้านนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกาฬงเพชร มีคนสืบทอดในการปฏิบัติตนของคนตั้งครรรค์ทางโบราณมีน้อยมาก ส่วนมากจะเป็นการปฏิบัติตนทางการแพทย์เป็นส่วนใหญ่ กลายเป็นการปฏิบัติตามสากลเพื่อให้คนที่ตั้งครรรค์นั้น มีสุขภาพทางกายและจิตใจที่ดี

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยความเชื่อของคนตั้งครรรค์ หมู่ที่ 5 บ้านนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกาฬงเพชร กล่าวได้ว่าเป็นความเชื่อของชาวบ้านที่สืบทอดต่อกันมาจากรุ่นก่อนจนถึงปัจจุบัน มีวัตถุประสงค์ในความเชื่อเพื่อความสบายใจ และเป็นการปฏิบัติเพื่อไม่ให้ไปลบหลู่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่าง ๆ ในธรรมชาติที่ไม่สามารถมองเห็น เป็นการสร้างที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของคนในชุมชนในการดำรงชีวิตให้เป็นไปอย่างปลอดภัยและเป็นการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับลัญจกร นิลกาญจน์ (2561, หน้า 11) กล่าวไว้ว่า วัฒนธรรมความเชื่อ เป็นแนวการดำเนินชีวิตในกรอบความคิดตามความศรัทธาต่อความเชื่อ และยอมรับในพลังอำนาจเหนือธรรมชาติของบุคคล กลุ่มคนที่อยู่ในชุมชนมีความศรัทธา เป็นพลังกลุ่มให้เข้าร่วมกิจกรรมหรือแสดงพฤติกรรมตามความเชื่อขณะที่อยู่ในเหตุการณ์ช่วงทำพิธีกรรมในชุมชนเป็นศูนย์รวมความศรัทธา สมาชิกที่มีความเชื่อมาทำกิจกรรม กลุ่มบุคคลและองค์กร ในชุมชนที่เกี่ยวข้องจะเข้ามาเป็นบทบาทในการจัดการเกี่ยวกับบริเวณพื้นที่ กระบวนการตามขั้นตอนที่ควรจะเป็น ซึ่ง ความเข้มข้นของพลังศรัทธาจะมีผลต่อรูปแบบการจัดการ รวมถึงการจัดเตรียมปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ การจัดการศรัทธาของชุมชนจึงมีความสำคัญที่จะส่งผลกระทบต่อเนื่องระยะยาวในชุมชน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาความเชื่อของคนตั้งครรรค์และการปฏิบัติตนของคนตั้งครรรค์ซึ่งสามารถนำไปจัดทำหนังสือให้ความรู้เพิ่มเติมกับชาวบ้าน หมู่ที่ 5 บ้านนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกาฬงเพชร

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของชาวบ้านที่มีข้อปฏิบัติหรือความเชื่อของแต่ละพื้นที่ แต่ละบุคคลว่ามีความแตกต่างกันมากน้อยเพียงใด

เอกสารอ้างอิง

- นวลอนงค์ บุญฤทธิ์. (2553). *ระเบียบวิธีวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฑทอง.
- ประภาส ขวัญประดับ. (2557). *งานวิจัยสร้างสรรค์บทเพลงประพันธ์สำหรับไวโอลิน* (รายงานผลการวิจัย). สงขลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- พรณิ ลิกิจวัฒน์. (2554). *วิธีการวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: มิน เซอร์วิส ซัพพลาย.
- พิสนุ พงศรี. (2553). *วิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: ด่านสุทธาการพิมพ์.
- ลัญจกร นิลกาญจน์. (2561). วัฒนธรรมความเชื่อ กับการจัดการศรัทธาของชุมชน. *วารสารนาคบุตรปริทรรศน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช*. [Online], 10, (2). Available: <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/nakboot/article/view/124542/110683> [2565, มีนาคม 19].



**พิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู หมู่ที่ 2 ตำบลถ้ำกระต่ายทอง
อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร**

**Ritual of raising a buffalo bow Moo 2, Thamkrataithong Subdistrict,
Prankratai District, Kamphaeng phet Province**

**นริศรา ทรัพย์เพชร¹ เบนญา ไตรเพ็ชร¹ อาชาณีย์ จักกร่าง¹ ,
อารีวรรณ ปัญญางาม¹ และ ศุภรดา สุขประเสริฐ²
Naritsara Sapphet¹, Bencha Taiphet¹, Archanee Jakkrang¹,
Areewan Panyagarm¹, and Suparada Sukprasert²**

¹นักศึกษาโปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

²อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของพิธีกรรมการและศึกษาวิธีการเลี้ยงควายธนูของหมู่ที่ 2 ตำบลถ้ำกระต่ายทอง อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร เพื่อบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงที่ใช้ในการวิจัย คือ นายยอด รอดกลสิกรรม ผู้ประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์แบบ มีส่วนร่วมกับการสังเกต ผลการวิจัยปรากฏผลดังนี้

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู หมู่ที่ 2 ตำบลถ้ำกระต่ายทอง อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร พบว่าประวัติความเป็นมานั้น เมื่อครั้งสมัยโบราณพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู เป็นวิชาคาถาสืบต่อกันมา โดยเริ่มต้นตั้งแต่รุ่นปู่ รุ่นพ่อจนกระทั่งสืบทอดมาจนถึงคนปัจจุบัน ซึ่งการเลี้ยงควายธนู จะมีอยู่ 2 ประเภท คือ เลี้ยงไว้คุ้มครองบ้านเรือนและเลี้ยงไว้เพื่อป้องกันผีสง

2. เพื่อศึกษาวิธีการเลี้ยงควายธนูของหมู่ที่ 2 ตำบลถ้ำกระต่ายทอง อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า วิธีการเลี้ยงควายธนูนั้น สามารถอธิบายและบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร พบว่า ขั้นตอนการประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนูนั้นสามารถอธิบายได้ดังนี้ ขั้นตอนของการประกอบพิธีกรรมนั้น จะมีอุปกรณ์และของที่จำเป็นในการประกอบพิธีกรรมสิ่งของที่ประกอบพิธีกรรมนั้นล้วนแล้วแต่มีความหมายที่บ่งบอกถึงความเชื่อและประโยชน์ให้แก่ผู้ประกอบพิธีกรรมและเจ้าของควายธนูนั้นด้วย ดังนั้นการที่มีอุปกรณ์ในการประกอบพิธีกรรมซึ่งผู้ประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนูนั้น จะต้องมีความสัมพันธ์ตรงตามคุณสมบัติผู้เลี้ยงควายธนู จะต้องกระทำและข้อปฏิบัติข้อห้ามต่าง ๆ ของพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนูจะต้องปฏิบัติให้ถูกต้อง การแต่งกายข้อห้ามต่าง ๆ ในการกินของผู้ประกอบพิธีกรรมก็จะมีข้อห้ามที่บัญญัติไว้อย่างชัดเจนมีข้อกำหนดที่ตายตัวและช่วงเวลาในการประกอบพิธีกรรมซึ่งจะเป็นการศึกษาช่วงเวลา ในการประกอบพิธีกรรมไม่บ่งบอกว่าเวลาอย่างชัดเจนแต่สามารถประกอบพิธีกรรมได้ตลอดจนกว่าผู้ประกอบพิธีกรรมจะทำภารกิจจนสำเร็จลุล่วงและเสร็จสิ้น

คำสำคัญ : พิธีกรรม / ความเชื่อ / ควายธนู / คาถา / วัฒนธรรม

Abstract

This research has force majeure 1. To study the history of raising buffalo, Village 2, Tham Kruew Thong Subdistrict, Pran Pet District, Kamphaeng Phet Province 2. To study the method of raising buffalo of Moo 2, Rabbit Thong Subdistrict, Phran District. The provinces for recording in writing were sent randomly for the research, namely the rural boss, entrepreneur, buffalo rearing, driving, used in the report, namely the participatory interview with the work, the results of the Khan.

1. To study the history of archery buffalo, Village 2, Tham Rabbit Thong Subdistrict, Phran District, Kamphaeng Phet Province, found that the history before the ancient times, buffalo raising was an ancient spell that the tribe continued. It comes starting from the grandfather and the father,



calm to the people who raise the buffalo, there are 2 types. Shepherd for campaigning and Raised to protect against sprite

2. To study methods for breeding buffalo clearing of Moo 2, Koh Kruew Thong Subdistrict, Immigrant District, Kamphaeng Phet Province, found that the method of raising the bow buffalo was able and recorded in writing. At the stage of the ritual, there are all necessary equipment and items to assemble the objects that are assembled. But there is a meaning that indicates the belief and benefit to the operator and the owner of the buffalo. In a sluggish act, a buffalo farmer's equipment must meet the specific qualifications. Correctly, dress in the diet of a coalition operator will have a clearly defined prohibition. There is a fixed property and the timing of the speech that is clearly time. But can be assembled throughout the operator to complete and complete missions

Keywords : rituals / beliefs / bow buffalo / witchcraft / culture

ที่มาและความสำคัญ

บรรพบุรุษของไทยได้มีแนวคิดที่เกี่ยวกับพิธีกรรม มีการสะสมแนวคิดและพิธีกรรมรวมถึง ความเชื่อในรูปแบบต่าง ๆ กันไว้มากมาย รวมทั้งยังแสดงให้เห็นถึงรูปแบบของการประกอบพิธีกรรม อันสืบเนื่องมาจากความเชื่อของแต่ละกลุ่มชน จึงถือเป็นพิธีกรรมที่มีการสืบทอดกันมาอย่างยาวนาน ปัจจุบันพิธีกรรมดั้งเดิมบางอย่างสูญหายไปและยังมีอีกไม่น้อยที่ยังมีการสืบทอดและมีรูปแบบของการประกอบพิธีกรรมไว้อย่างครบถ้วน บางอย่างรูปแบบและเป้าหมายหลักของพิธีกรรมก็เปลี่ยนไป จนทำให้คุณค่าของพิธีกรรมลดน้อยลงไป พิธีกรรมที่คนไทยยึดถือปฏิบัติในโอกาสต่าง ๆ บางพิธีกรรมเป็นความเชื่อดั้งเดิมของท้องถิ่นมีตั้งแต่เกิดจนตาย คนรุ่นใหม่หรือคนรุ่นหลังจึงต้องประสบกับการเลือกหรือทางเลือกระหว่างสิ่งหลายสิ่งหรือหลายสถานการณ์ว่า คนกลุ่มนั้นต้องการสิ่งใดหรือเลือกปฏิบัติตนในสถานการณ์นั้น ๆ อย่างไร การตัดสินใจเลือกในสิ่งนั้นหรือสถานการณ์ที่ตนต้องการหรือพอใจกลายเป็นความหมายขึ้นมาใหม่ คือ คำว่า ค่านิยม (กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม, 2552)

พระธรรมธัชชัยสิทธิ์ ชยธมโม (2560) กล่าวว่าความเชื่อกับความป็นอยู่วิถีชีวิตนั้น เป็นสิ่งสำคัญของการดำเนินชีวิตสังคมไทย โดยเฉพาะด้านการมีสิ่งที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจเพื่อให้เกิดความสุข ความเจริญต่อตนเองและครอบครัวเพราะธรรมชาติของมนุษย์และสัตว์ ย่อมมีความกลัวติดตัวมาตั้งแต่เกิด ทั้งความกลัวจากภัยธรรมชาติและภัยจากสิ่งอื่น เช่น จากสัตว์ โรคภัย ภูตผี ปีศาจและจากมนุษย์ด้วยกันเอง ด้วยเหตุนี้เองมนุษย์จึงได้แสวงหาบางสิ่งมายึดเหนี่ยวหรือเป็นที่พึ่ง สำหรับป้องกันอันตรายต่าง ๆ จึงเป็นที่มาของการเคารพบูชาในสิ่งศักดิ์สิทธิ์กับเทพเจ้าทั้งหลาย จะเห็นได้ว่า สังคมไทยปัจจุบันอยู่ในช่วงที่มีความเจริญด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แต่การดำเนินชีวิตของสังคมส่วนใหญ่ยังผูกพันกับความเชื่อของวัตถุมงคลและเชื่อในเรื่องของความเหนือธรรมชาติโดยอาศัยพิธีกรรมประเพณีและวัฒนธรรม เช่น การไหว้หรือการบวงสรวงความศักดิ์สิทธิ์ เพื่อมีความเชื่อในการที่จะมีผลสะท้อนกลับมาให้เกิดสิริมงคลแก่ตนเองเพราะเกิดความกลัวเมื่อเกิดกลัวต่อการไม่ได้ เคารพนับถือหรือสักการะอาจเป็นเพราะในการดำเนินชีวิตนี้เต็มไปด้วยของความเร่งรีบ ส่งผลถึงความไม่ปลอดภัยต่อตนเองและผู้อื่น จนเกิดความกังวลและเป็นเครื่องแสวงหาหลักประกันเพื่อให้เกิดความปลอดภัย ในชีวิต

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (2553, หน้า 2) กล่าวว่าไว้ว่า เรื่องเหนือธรรมชาติเทวดา อารักษ์ ภูตผีและชีวิตหลังความตายของมนุษย์เป็นวัฒนธรรมทางความคิดที่สำคัญของคนไทยที่มีมาตั้งแต่เดิม โดยเฉพาะเรื่องผีบรรพบุรุษซึ่งถูกปลูกฝังมาจากอดีตจวบจนปัจจุบัน ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นและผิดแปลกไปจากธรรมชาติ ล้วนทำให้สันนิษฐานว่าเกิดจากสิ่งที่เหนือธรรมชาติสิ่งเหล่านี้ จึงเป็นสาเหตุที่มนุษย์ต้องคิดค้นแนวทางในการคลายกังวลให้กับตนเองและสังคมปรากฏการณ์ต่าง ๆ รวมถึงความลึกลับที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่ามีสาเหตุการเกิดมาจากไหน นำมาซึ่งการบูชาการเช่นไหว้ การกระทำพิธีกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสบายใจ ซึ่งอาจมีการฆ่าสัตว์หรือฆ่ามนุษย์เพื่อเป็นการบตรพลีแก่ธรรมชาติ รวมถึง ภูตผี การเช่นไหว้หรือการทำพิธีกรรมเหล่านี้ล้วนมุ่งหมายให้เกิดความเป็นสิริมงคล แก่กลุ่มชนอีกทั้งเป็นการบูชาและติดต่อกับอำนาจเหนือธรรมชาติ



วัตถุประสงค์ของวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนูของ หมู่ที่ 2 ตำบลถ้ำกระต่ายทอง อำเภอรณกระต่าย จังหวัดกาฬังเพร
2. เพื่อศึกษาวิธีการเลี้ยงควายธนูของหมู่ที่ 2 ตำบลถ้ำกระต่ายทอง อำเภอรณกระต่าย จังหวัดกาฬังเพร

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาความเป็นมาของพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนูเพื่อศึกษาวิธีการเลี้ยงควายธนูของหมู่ที่ 2 ตำบลถ้ำกระต่ายทอง อำเภอรณกระต่าย จังหวัดกาฬังเพร

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 ประชากรหมู่ที่ 2 ตำบลถ้ำกระต่ายทอง อำเภอรณกระต่าย จังหวัดกาฬังเพร
- 1.2 กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ประกอบพิธีการเลี้ยงควายธนู คือ นายยอด รอดกสิกรรม อายุ 55 ปี

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย

2.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีส่วนร่วมกับการสังเกต เพื่อเป็นการสัมภาษณ์และสังเกตแบบเจาะลึก (In-depth Interview) และแสดงการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจงโดยประยุกต์มาจากทฤษฎีของ สรุชัย โกดิสะกุล โดยมีประเด็นคำถามในการศึกษา ดังนี้

2.2.1. ประวัติความเป็นมาของพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู

2.2.2. ขั้นตอนของพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู

- (1) ผู้ประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู
- (2) วิธีการประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู
- (3) อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู
- (4) คุณสมบัติของผู้ประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู
- (5) ข้อปฏิบัติและข้อห้ามของการเลี้ยงควายธนู
- (6) เวลาในการให้อาหาร / เครื่องเซ่นไหว้ในการเลี้ยงควายธนู
- (7) อาหาร / เครื่องเซ่นไหว้ในการเลี้ยงควายธนู

2.2 การบันทึกเสียงประกอบวิดีโอและการถ่ายภาพเพื่อรวบรวมข้อมูลรายละเอียดประเภทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความสมบูรณ์

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.1 เก็บรวบรวมข้อมูลขั้นปฐมภูมิ โดยการค้นคว้าหาข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร ตำราเรียน รายงานและวิทยานิพนธ์ รวมทั้งการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐาน ก่อนการลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล

3.2 เก็บข้อมูลขั้นทุติยภูมิ ลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์และสังเกตแบบเจาะลึก (In-depth Interview)

3.3 การบันทึกเสียงและประกอบวิดีโอและการถ่ายภาพเพื่อรวบรวมข้อมูลรายละเอียดประเภทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความสมบูรณ์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากศึกษาในครั้งนี้ คณะผู้จัดทำมีกระบวนการในการวิเคราะห์ข้อมูล ตามวัตถุประสงค์การศึกษา ดังนี้



4.1 วิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ศึกษาที่มาและประวัติความเป็นมาของพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนูของหมู่ที่ 2 ตำบลถ้ำกระต่ายทอง อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ถอดข้อมูลจากการบันทึกเสียงวิดีโอ จากการสัมภาษณ์แบบมีส่วนร่วมกับการสังเกตและภาพถ่ายเพื่อสะดวกต่อการวิเคราะห์

2. ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

3. บันทึกข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และตรวจสอบข้อมูล

4. วิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ศึกษาขั้นตอนวิธีการเลี้ยงควายธนูของหมู่ที่ 2 ตำบลถ้ำกระต่ายทอง อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ถอดข้อมูลจากการบันทึกเสียงวิดีโอ จากการสัมภาษณ์แบบมีส่วนร่วมกับการสังเกตและภาพถ่ายเพื่อสะดวกต่อการวิเคราะห์

2. ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

3. บันทึกข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 และตรวจสอบข้อมูล

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง พิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู หมู่ที่ 2 ตำบลถ้ำกระต่ายทอง อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์แบบมีส่วนร่วมกับการสังเกต กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เพื่อให้การศึกษาเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ คณะผู้ศึกษาได้สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะเพื่อเป็นการนำเสนอประวัติความเป็นมาของพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนูและขั้นตอนของ พิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู ดังนี้

จากการศึกษาข้อมูลทั้งชั้นปฐมภูมิทุติยภูมิและการสัมภาษณ์แบบมีส่วนร่วมกับการสังเกตข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนูและขั้นตอนของพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู หมู่ที่ 2 ตำบลถ้ำกระต่ายทอง อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร สามารถสรุปผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ประวัติความเป็นมาเมื่อสมัยโบราณพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู

เมื่อครั้งสมัยโบราณพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนูเป็นวิชาคาถาสสมัยโบราณที่สืบทอดกันต่อมา โดยเริ่มต้นตั้งแต่รุ่นปู่ รุ่นพ่อ จนกระทั่งสืบทอดมาจนถึงคนปัจจุบัน ซึ่งการเลี้ยงควายธนูจะมีอยู่ 2 ประเภทดังนี้

1.1 เลี้ยงไว้เพื่อคุ้มครองบ้านเรือน

1.2 เลี้ยงไว้เพื่อป้องกันผีสง

2. ขั้นตอนการเลี้ยงควายธนู

2.1 ผู้ประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู คือ นายยอด รอดกลีกรรม

2.2 วิธีการประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู

1. ปั่นควายธนูมาจากดิน 7 ป่าช้า แล้วจึงนำเข้าพิธีปลุกเสก

2. หล่อควายธนูจากทองแดงและทองเหลืองแล้วจึงนำเข้าพิธีปลุกเสก

3. ปั่นควายธนูจากขี้ผึ้งแล้วจึงนำเข้าพิธีปลุกเสก

4. สานควายธนูโดยใช้ดอกจักสานแล้วจึงนำเข้าพิธีปลุกเสก

5. ส่วนดินนั้นจะใช้ปั้นเป็นตัวควายแล้วจึงนำมาปลุกเสก

6. ทองแดงและทองเหลืองจะใช้หล่อ เมื่อหล่อเสร็จจะนำมาปลุกเสก

7. ส่วนขี้ผึ้งใช้ขี้ผึ้งปิดหน้าผิวนำมาตากแดด เมื่อขี้ผึ้งอ่อนแล้วจึงนำมาม้วนเป็นตัวควาย

8. ดอกจักสานจะต้องใช้ไม้ที่คมที่สุดเพื่อไปฟันไม้ไผ่ตามข้างทาง แต่ต้องฟันทีเดียวให้ขาดเมื่อขาดแล้ว จึงนำมาพันเป็นท่อนแล้วนำมาจักดอก เป็นเส้นจากนั้นนำมาสานเป็นตัวควาย เมื่อดอกเสร็จจะต้องใช้สานด้วยมือข้างเดียว เมื่อสานเสร็จจึงจะนำเข้าพิธีปลุกเสกโดยใช้คนที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษเพื่อการปลุกเสกที่ถูกต้อง

2.3 อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนูมีอะไรบ้าง

อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู ประกอบด้วย ดังนี้

1. ดอกไม้ 3 สี

2.4 คุณสมบัติของผู้ประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู มีอะไรบ้าง



คุณสมบัติของผู้ประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู ประกอบด้วย ดังนี้

1. ต้องเป็นคนที่ถือศีล 5
2. ไม่ทำร้ายใครก่อน
3. ห้ามใช้ควายธนูทำร้ายคนอื่น

2.5 ข้อปฏิบัติและข้อห้ามของการเลี้ยงควายธนู มีอะไรบ้าง

ข้อปฏิบัติและข้อห้ามของการเลี้ยงควายธนู ประกอบด้วย ดังนี้

1. ห้ามพูดคำหยาบกับพ่อแม่ครูบาอาจารย์
2. ห้ามกินของแค้น
3. ห้ามกินเนื้อวัวเนื้อควาย
4. ห้ามกินผักที่หั่นในแนวขวาง
5. ห้ามกินน้ำเต้า
6. ห้ามกินผักกระเฉด
7. ห้ามกินผักอินูนหรือผักสาบ
8. ห้ามรดน้ำให้ค้ำกล้วย

2.6 เวลาในการให้อาหาร/ เครื่องเซ่นไหว้ในการเลี้ยงควายธนู มีอะไรบ้าง

เวลาในการให้อาหาร/ เครื่องเซ่นไหว้ในการเลี้ยงควายธนู ประกอบด้วย ดังนี้

1. ให้ตอนเช้าหลังใช้งานเสร็จแล้ว

2.7 อาหาร/ เครื่องเซ่นไหว้ในการเลี้ยงควายธนู มีอะไรบ้าง

อาหาร/ เครื่องเซ่นไหว้ในการเลี้ยงควายธนู ประกอบด้วย ดังนี้

1. หญ้า 1 กำมือ
2. น้ำเปล่า 1 แก้ว

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู ของหมู่ที่ 2 ตำบลลำกระต่ายทอง อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร ทำการศึกษาเพื่อให้ทราบถึงประวัติความเป็นมาและขั้นตอนของพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู จึงสามารถกล่าวได้ว่า พิธีกรรมการเลี้ยงควายธนูนั้นเป็นพิธีกรรมที่สืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษ โดยการเลี้ยงควายธนู นั้นจะมีอยู่ 2 ประเภท คือ เลี้ยงไว้เพื่อคุ้มครองบ้านเรือนและเลี้ยงไว้เพื่อป้องกันผีสง

ทั้งนี้ พิธีกรรมการเลี้ยงควายธนูเป็นพิธีกรรมที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น เนื่องจากเป็นพิธีกรรมที่นิยมของคนเฉพาะบางกลุ่มทั้งในอดีต ปัจจุบันและรวมถึงในอนาคต เพื่อนำศาสตร์สาขานี้ไปใช้ประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัวของผู้ประกอบพิธีกรรมควายธนู ซึ่งผลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์แบบมีส่วนร่วมกับการสังเกตเกี่ยวกับพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. ที่มาและประวัติความเป็นมา

ทางคณะผู้วิจัยได้มีแนวคิดที่อยากจะศึกษาพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนูและได้รู้จักผู้ประกอบพิธีกรรมทางด้านศาสตร์สาขานี้อยู่แล้วบ้าง จึงเลือกที่จะศึกษาการประกอบพิธีกรรมทางด้านความเชื่อในด้านนี้เพื่อศึกษาความรู้เพิ่มเติม

2. ขั้นตอนการเลี้ยงควายธนู

ขั้นตอนการเลี้ยงควายธนู มีองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

2.1 วิธีการประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู

1. ปั่นควายธนูมาจากดิน 7 ป่าช้า แล้วจึงนำเข้าพิธีปลุกเสก
2. หล่อควายธนูจากทองแดงและทองเหลืองแล้วจึงนำเข้าพิธีปลุกเสก
3. ปั่นควายธนูจากขี้ผึ้งแล้วจึงนำเข้าพิธีปลุกเสก
4. สานควายธนูโดยใช้ดอกจิกสานแล้วจึงนำเข้าพิธีปลุกเสก
5. ส่วนดินนั้นจะใช้ปั้นเป็นตัวควายแล้วจึงนำมาปลุกเสก
6. ทองแดงและทองเหลืองจะใช้หล่อ เมื่อหล่อเสร็จจะนำมาปลุกเสก



7. ส่วนซี่ผึ้งใช้ซี่ผึ้งปิดหน้าผิวนำมาตากแดด เมื่อซี่ผึ้งอ่อนแล้วจึงนำมาปั่นเป็นตัวควาย

8. ตอกจิกสานจะต้องใช้ไม้ที่คมที่สุดเพื่อไปฟันไม้ไผ่ตามข้างทาง แต่ต้องฟันทีเดียวให้ขาดเมื่อขาดแล้ว จึงนำมาฟันเป็นท่อนแล้วนำมาจิกตอกเป็นเส้น จากนั้นนำมาสานเป็นตัวควายเมื่อตอกเสร็จจะต้องใช้สานด้วยมือข้างเดียว เมื่อสานเสร็จจึงจะเข้าพิธีปลุกเสกโดยใช้คนที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษเพื่อการปลุกเสกที่ถูกต้องวิธี

2.2 อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู มีอะไรบ้าง

อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู ประกอบด้วย ดังนี้

1. ดอกไม้ 3 สี

2.3 คุณสมบัติของผู้ประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู มีอะไรบ้าง

คุณสมบัติของผู้ประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู ประกอบด้วย ดังนี้

1. ต้องเป็นคนที่ถือศีล 5

2. ไม่ทำร้ายใครก่อน

3. ห้ามใช้ควายธนูทำร้ายคนอื่น

2.4 ข้อปฏิบัติและข้อห้ามของการเลี้ยงควายธนู มีอะไรบ้าง

ข้อปฏิบัติและข้อห้ามของการเลี้ยงควายธนู ประกอบด้วย ดังนี้

1. ห้ามพูดคำหยาบกับพ่อแม่ครูบาอาจารย์

2. ห้ามกินของแค้น

3. ห้ามกินเนื้อวัวเนื้อควาย

4. ห้ามกินผักที่หั่นในแนวขวาง

5. ห้ามกินน้ำเต้า

6. ห้ามกินผักกระเฉด

7. ห้ามกินผักอินูนหรือผักสาบ

8. ห้ามรดให้ค้ำกล้วย

2.5 เวลาในการให้อาหาร/ เครื่องเซ่นไหว้ในการเลี้ยงควายธนู มีอะไรบ้าง

เวลาในการให้อาหาร/ เครื่องเซ่นไหว้ในการเลี้ยงควายธนู ประกอบด้วย ดังนี้

1. ให้ตอนเช้าหลังใช้งานเสร็จแล้ว

2.6 อาหาร/ เครื่องเซ่นไหว้ในการเลี้ยงควายธนู มีอะไรบ้าง

อาหาร/ เครื่องเซ่นไหว้ในการเลี้ยงควายธนู ประกอบด้วย ดังนี้

1. กล้วย 1 กำมือ

2. น้ำเปล่า 1 แก้ว

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นหลักฐานการศึกษาความเป็นมาและขั้นตอนการเลี้ยงควายธนูของหมู่ที่ 2 ตำบลถ้ากระต่ายทอง อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร ที่เป็นเอกลักษณ์อักษร ซึ่งสามารถเป็นความรู้สำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเกี่ยวกับเชื้อของพิธีกรรมการเลี้ยงควายธนู

2. ควรศึกษาเกี่ยวกับผู้ที่มีอายุเท่าใดถึงจะสามารถเลี้ยงควายธนูได้

เอกสารอ้างอิง

พระธรรมธัชสิทธิ์ ชยธมโม (ศรชัย) (2560). ศึกษาการบูชาวัตถุมงคลเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมดีในทาง

พระพุทธศาสนาของประชาชนอำเภอนางรอง จังหวัดบุรีรัมย์. วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.



กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม. (2552). **พิธีกรรมและประเพณี**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์
การเกษตรแห่งประเทศไทย.

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2553). **ศึกษาวิเคราะห์พิธีกรรม** : กรุงเทพมหานคร : มหาจุฬาลงกรณ
ราชวิทยาลัย.





**ประสิทธิภาพในการบริหารจัดการน้ำ อุปโภค บริโภคขององค์การบริหารส่วนตำบลนครชุม
อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร**
**Efficiency of water management for consumption and water supply of Nakhon
Chum Sub District Administration Organization Muang Kamphaeng Phet
Kamphaeng Phet Province**

รชุดา อินเลียง¹ บุญญาบารมี สว่างวงศ์² และตรรกพร สุขเกษม²
Rachuda In-liang¹, Boonyabaramee Sawangwong² and Takaphorn Sukasem²

¹ นักศึกษาหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

² อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชารัฐประศาสนศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความรู้ความเข้าใจของประชาชน 2) ศึกษาการมีส่วนร่วมของประชาชน และ 3) ศึกษาปัญหาและแนวทางแก้ไขของประชาชนที่มีต่อการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภคบริโภคขององค์การบริหารส่วนตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร กลุ่มตัวอย่างได้แก่ ประชาชน จำนวน 369 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบสอบถาม สำหรับสถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ความรู้ความเข้าใจของประชาชนในการบริหารจัดการน้ำ อุปโภค บริโภค โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.31$) ด้านความร่วมมือระหว่างชุมชนและหน่วยงาน ($\bar{X}=3.42$) ด้านการให้บริการของเจ้าหน้าที่ ($\bar{X}=3.40$) ด้านการบริหารจัดการ ($\bar{X}=3.26$) และด้านคุณภาพของน้ำ ($\bar{X}=3.19$) ส่วนการมีส่วนร่วมต่อการบริหารจัดการน้ำเพื่ออุปโภคบริโภค โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.23$) ได้ใช้น้ำเพื่อการอุปโภคบริโภคอย่างสมบูรณ์คุ้มค่า ($\bar{X}=3.72$) มีส่วนร่วมในการบำรุงรักษาแหล่งน้ำ ($\bar{X}=3.40$) และมีส่วนร่วมในการเสนอปัญหาและแนวทางแก้ไข ($\bar{X}=2.88$) ทั้งนี้ประชาชนส่วนใหญ่ขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริหารจัดการน้ำเพื่ออุปโภค บริโภค และขาดการมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการ แต่พร้อมให้ความร่วมมือกับเจ้าหน้าที่และพัฒนาคุณภาพของน้ำ

คำสำคัญ: ประสิทธิภาพ / บริหารจัดการน้ำ / นครชุม

Abstract

The research objectives are 1) to study the comprehension of community. 2) Participation of community in water management and 3) to study problems and to provide the guidelines of water management for consumption and water supply of Nakhon Chum Sub District Administration Organization Muang Kamphaeng Phet Kamphaeng Phet Province. The samples were of people 369 samples. The instruments used in the study was a questionnaire. The data were analyzed by using mean and standard deviation. The results showed that the comprehension of community in water management for consumption and water supply Overview was at the medium level ($\bar{X}=3.31$) collaboration between community and government ($\bar{X}=3.42$) staff service ($\bar{X}=3.40$) Management to ($\bar{X}=3.26$) and water quality ($\bar{X}=3.19$) . Participation of community in water management for consumption and water supply Overview was at the medium level ($\bar{X}=3.23$) using water management for consumption and water supply ($\bar{X}=3.72$) Participation of maintenance in water management ($\bar{X}=3.40$). and Participate in Solve problems and solutions ($\bar{X}=2.88$). and the research found that community understanding in water management for consumption and water supply and do not participate in water management. But the community ready to work together of work staff about water resources development.



Keywords : water management/ Effectiveness of Water Management/ consumption and water supply

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

น้ำเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่สำคัญในการดำรงชีวิต และการพัฒนาทางเศรษฐกิจของโลก ประชากรทุกคนไม่สามารถขาดน้ำได้ เพราะใช้ทั้งอุปโภค และบริโภค สำหรับมนุษย์รวมทั้งสิ่งมีชีวิตทุกชนิดในโลก เพราะนอกจากน้ำจะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของชีวิตแล้วยังเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความอุดมสมบูรณ์แก่สิ่งมีชีวิตทั้งหลาย ด้วยความต้องการน้ำในปริมาณที่แตกต่างกันของสิ่งมีชีวิต ทำให้สิ่งมีชีวิตทั้งหลายสามารถอยู่รวมกันได้อย่างปกติสุขมาเป็นเวลาอันยาวนาน จนถึงปัจจุบันนี้ ได้เกิดวิกฤตการณ์ในการใช้น้ำเพราะมนุษย์ได้เพิ่มปริมาณที่รวดเร็วเกินไป มนุษย์ได้นำน้ำเพื่ออุปโภคบริโภคเพื่อผลิตอาหารพลังงานการเกษตรกรรม การคมนาคมขนส่ง การอุตสาหกรรมและยังใช้ประโยชน์จากแหล่งน้ำในการถ่ายเทระบายของเสียจนน้ำมีปัญหา แต่อย่างไรก็ตามน้ำจะต้องอยู่คู่กับมนุษย์ชาติตลอดไปไม่ว่าน้ำจะน้อยเกินไปน้ำมากเกินไปหรือน้ำมีมลพิษ มนุษย์จะต้องหาวิธีการให้น้ำ มีปริมาณที่เพียงพอและมีคุณภาพที่ได้มาตรฐานเพื่อการดำรงชีวิตที่มีคุณภาพซึ่งมนุษย์จะต้องเริ่มตระหนักในการใช้น้ำตั้งแต่บัดนี้เพื่อความอยู่รอดในอนาคต

การพัฒนาประเทศไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน รัฐบาลได้ให้ความสำคัญในการจัดหา แหล่งน้ำและพัฒนา ระบบชลประทานมาโดยตลอด เพื่อตอบสนองต่อความต้องการใช้น้ำของประเทศ ทั้งด้านอุปโภค บริโภค ด้าน การเกษตร อุตสาหกรรม และการรักษาระบบนิเวศ อย่างไรก็ตาม เนื่องจากการเพิ่มขึ้นของจำนวนประชากร การพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม ส่งผลให้ความต้องการใช้น้ำเพิ่มมากขึ้น รวมถึงการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและการเกิดปัญหาภัยธรรมชาติที่รุนแรงเพิ่มมากขึ้น เช่น ปัญหาอุทกภัย ภัยแล้ง ปัญหาการชะล้างพังทลายของดินในพื้นที่ลาดชัน และดินโคลนถล่ม ส่งผลกระทบต่อระบบนิเวศในพื้นที่ต้นน้ำ โดยปัญหาดังกล่าวทวีความรุนแรงขึ้น และกระทบต่อประชาชน เศรษฐกิจ และสังคมของประเทศ ปัญหาการจัดการทรัพยากรน้ำที่เกิด ในประเทศไทยเป็น ปัญหาที่เกิดจากการขาดการบริหารจัดการที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจและสังคม และน้ำถือเป็น สินค้าสาธารณะจึงทำให้ขาดการดูแลรักษาแต่กลับมีแรงจูงใจในการแย่งกันใช้รัฐบาลจึงได้มีการนโยบายกำหนดให้ องค์การบริหารส่วนตำบลรับผิดชอบ และน้ำ เป็นสิ่งที่ต้องได้รับการบริหารจัดการ เพื่อความคุ้มค่า และเกิด ประโยชน์สูงสุด โดยรัฐบาลได้จัดทำแผนแม่บทการบริหารจัดการทรัพยากรน้ำ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) เพื่อ กำหนดจุดมุ่งหมาย ของการบริหารจัดการให้ไปในทิศทางเดียวกัน จากแนวทางแผนแม่บทการบริหารจัดการ ทรัพยากรน้ำ 20 ปี ของประเทศไทย ทำให้องค์การบริหารส่วนตำบลในฐานะที่เป็นองค์กรท้องถิ่น และด้วย อำนาจหน้าที่ตามกฎหมายที่ให้องค์การบริหารส่วนตำบลดำเนินการที่เกี่ยวข้องกับการจัดการทรัพยากรน้ำได้ จึง กลายเป็นองค์กรผู้มีส่วนสำคัญในการจัดการน้ำของท้องถิ่นในท้องถิ่นนั้นไปด้วย ดังนั้น ในการดำเนินการกิจเพื่อ จัดบริการสาธารณะแก่ประชาชนในท้องถิ่นภารกิจจัดการน้ำ

เพื่อแก้ไขปัญหานี้ให้กับประชาชนในพื้นที่จึงถือเป็นภารกิจสำคัญอีกประการหนึ่งที่ต้องให้ความสำคัญเป็น อย่างมากซึ่งการจัดการน้ำที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่ของคนในท้องถิ่นมากที่สุด เป็นลำดับต้น ๆ คือการ จัดการน้ำเพื่อการอุปโภคบริโภคเพราะการมีน้ำที่มีคุณภาพ และมีปริมาณเพียงพอต่อความต้องการใช้น้ำตลอดปี อย่างสม่ำเสมอจะก่อให้เกิดผลตามมา 2 ประการสำคัญ คือในแง่ประชาชนมีความเป็นอยู่ดีมีน้ำอุปโภคบริโภคถูก หลัสุขอนามัยทำให้ประชาชนมีสุขภาพดีรวมทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการจัดการทรัพยากร ท้องถิ่นด้วย และถือว่าเป็นปัจจัยอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้องค์กรนั้นเป็นองค์กรบริการสาธารณะที่ดีของประชาชน และ องค์การบริหารส่วนตำบลนครชุมเป็นองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีความสามารถในการ บริหารจัดการน้ำให้มีประสิทธิภาพ ปฏิบัติงานให้สอดคล้องกับแผนแม่บทการบริหารจัดการทรัพยากรน้ำ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580)

ในส่วนขององค์การบริหารส่วนตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร มีพื้นที่ทั้งหมด 40,625 ไร่ มีประชากร 4,720ครัวเรือน จำนวน 10,303 คน สภาพเศรษฐกิจของพื้นที่ประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำนา เป็นอันดับหนึ่ง อาชีพทำไร่เป็นอันดับสอง อาชีพรับจ้าง เป็นอันดับสาม มีการบริการขั้นพื้นฐาน 2 รูปแบบ คือการ คมนาคม ได้แก่ ถนนลาดยางจำนวน 6 สายถนนลูกรัง 15 สาย ถนนคอนกรีต 41 สาย มีแหล่งน้ำ 2 รูปแบบ คือ แหล่งน้ำธรรมชาติ ได้แก่ แม่น้ำปิง คลองวังยาง คลองโพธิ์ คลองแม่คล้อ คลองตาทา คลองนามอญ คลองแม่ลาย



คลองชะนี คลองเข้ คลองไผ่ คลองโป่ง คลองสวนหมาก คลองละ 1 แห่ง และแหล่งน้ำที่สร้างขึ้น ได้แก่ อ่างเก็บน้ำ 1 แห่ง สระเก็บน้ำ 9 แห่ง ประปาหมู่บ้าน 10 แห่ง และมีระบบสาธารณูปโภคต่าง ๆ ในปัจจุบันการจัดการบริหารน้ำของตำบลนครชุม เริ่มมีปัญหาในด้านการบริหารเกี่ยวกับแรงดันน้ำ คุณภาพน้ำ รวมถึงปริมาณน้ำ อาจสืบเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมโลกที่ร้อนขึ้นตามลำดับ ทำให้ปริมาณน้ำที่พื้นผิวดิน และน้ำใต้บาดาลลดลง โดยสาเหตุของระบบประปาที่ใช้งานไม่ได้ประกอบด้วยหลายสาเหตุ เช่น น้ำประปาที่ไม่สะอาดพอ อุปกรณ์ชำรุดไม่มีผู้รับผิดชอบในการดำเนินงาน และจากข้อมูลรายงานผลการดำเนินงานโครงการจัดทำแผนพัฒนาตำบลนครชุม พบปัญหาที่ต้องดำเนินการต่อ โดยมีดังนี้ 1) ด้านการบริหารจัดการ การจัดการ การจัดการ คุณภาพน้ำที่ขุ่น โครงสร้างการกระจายมีขนาดเล็กไม่เหมาะสมต่อการใช้งาน และระบบความดันน้ำไม่เพียงพอทำให้น้ำไหลไม่แรงหรืออาจไม่ไหลเลย 2) ด้านการมีส่วนร่วม ขาดการมีส่วนร่วมของประชาชนในการจัดการแหล่งน้ำ เพราะประชาชนในชุมชนขาดการรวมตัวกัน ขาดความเข้าใจและสนใจในการทำงานเป็นกลุ่ม รวมทั้งขาดความมีจิตสำนึกในการเป็นเจ้าของและการดูแลบำรุงรักษาแหล่งน้ำที่ถูกต้อง รวมถึงชุมชนยังขาดความรู้ความเข้าใจในการมีส่วนร่วม ในการดูแลบำรุงรักษาระบบประปาหมู่บ้าน และประชาชนส่วนใหญ่ไม่มีส่วนร่วมในการบริหารจัดการน้ำอีกด้วย

จากปัญหาดังกล่าวทำให้คณะผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาความรู้ความเข้าใจของประชาชนในการบริหารจัดการน้ำ รวมถึงคุณภาพน้ำในเขตองค์การบริหารส่วนตำบล และการมีส่วนร่วมของประชาชนต่อการบริหารจัดการน้ำในการอุปโภคบริโภคขององค์การบริหารส่วนตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจของประชาชนเกี่ยวกับการบริหารจัดการน้ำขององค์การบริหารส่วนตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร
2. เพื่อศึกษาระดับการมีส่วนร่วมของประชาชนต่อการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภคบริโภคขององค์การบริหารส่วนตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการศึกษาประสิทธิภาพในการบริหารจัดการน้ำ อุปโภค บริโภค ขององค์การบริหารส่วนตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร โดยมีรูปแบบการศึกษาเชิงปริมาณ โดยประกอบไปด้วยเรื่องดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษานี้ คือประชาชนที่อาศัยอยู่ในชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 11 หมู่บ้าน จำนวนประชากรทั้งหมด 10,303 คน จำนวนครัวเรือนทั้งหมด 4,801 ครัวเรือน (ข้อมูลสำรวจปี 2564)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานี้ ได้แก่ ประชากรกลุ่มตัวอย่างในเขตองค์การบริหารส่วนตำบลนครชุม ได้แก่ ประชาชน ในตำบลนครชุม อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 369 ครัวเรือน ครัวเรือนละ 1 คน ได้จากการคำนวณกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Taro Yamane ณ ระดับความเชื่อมั่นที่ 95 % และกำหนดให้มีความน่าจะเป็นของความผิดพลาดที่ยอมรับได้ เท่ากับ 0.05 จากการคำนวณได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างประมาณ 369 คน โดยการทำการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ตามหมู่บ้านแล้วทำการเทียบบัญชีรายชื่อครัวเรือนแต่ละหมู่บ้าน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้ 1) ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล แบ่งเป็นประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับ การศึกษา อาชีพ 2) ตัวแปรตาม ประกอบด้วยความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภค และการบริโภค ได้แก่ ด้านการบริหารจัดการ ด้านคุณภาพของน้ำ ด้านการให้บริการ ด้านความร่วมมือระหว่างชุมชนและหน่วยงาน และการมีส่วนร่วมของประชาชนต่อการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภค และการบริโภค



เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบสอบถามเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของประชาชนต่อการบริหารจัดการน้ำ เพื่อการอุปโภคและบริโภคของตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร แบ่งออกเป็น 4 ตอน

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภค และการบริโภค ประกอบด้วย การวางแผน การปฏิบัติ การตรวจสอบ และการปรับปรุง ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในการบริหารการจัดการอุปโภคและบริโภคของตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

ตอนที่ 4 เป็นแบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับความต้องการในการบริหารการจัดการอุปโภค และบริโภคของตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

การสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีข้อมูลดังนี้

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการทำวิจัย
2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามจากเอกสาร และตำรา
3. ดำเนินการสร้างแบบสอบถามตามกรอบแนวคิดที่กำหนดไว้
4. นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม ตลอดจนให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถาม

5. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้ว เสนออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความเหมาะสม หรือความตรงตามเนื้อหาของข้อคำถาม

6. ปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วนำเสนอตรวจสอบอีกครั้ง

7. นำแบบสอบถามไปเก็บรวบรวมข้อมูลการมีส่วนร่วมของประชาชนต่อการบริหารจัดการน้ำ เพื่อการอุปโภคและบริโภคของตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามจำนวน 369 ชุด ไปแจกแก่ประชาชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนที่กำหนด โดยลงไปยังพื้นที่ตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

2) การจัดทำข้อมูล ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

เมื่อได้แบบสอบถามคืนแล้ว ผู้วิจัยนำแบบสอบถามมาตรวจสอบให้คะแนนตามน้ำหนักคะแนนแต่ละข้อ ทำการวิเคราะห์ข้อมูล และนำผลมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

3) การแปลความหมายของคะแนน โดยแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยตามเกณฑ์เป็นแบบประมาณค่า (Rating Scales) ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert Scales) มีเกณฑ์การให้คะแนน 5 เกณฑ์ ดังนี้

5 หมายถึง มีส่วนร่วมในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีส่วนร่วมในระดับมาก

3 หมายถึง มีส่วนร่วมในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีส่วนร่วมในระดับน้อย

1 หมายถึง มีส่วนร่วมในระดับน้อยที่สุด

4) ข้อมูลด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภค และการบริโภค ตัวแปรตาม ได้แก่ การมีส่วนร่วมต่อการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภคและบริโภค โดยกำหนดระดับความรู้ความเข้าใจ และการมีส่วนร่วมเป็น 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์ประเมินดังต่อไปนี้

กำหนดเกณฑ์ดังนี้

4.21 - 5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด



3.41 – 4.20 หมายถึง ระดับมาก

2.61 – 3.40 หมายถึง ระดับปานกลาง

1.81 – 2.60 หมายถึง ระดับน้อย

1.00 – 1.80 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

5) การหาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภค และการบริโภค ผู้วิจัยได้แปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยตามเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปโดยใช้สถิติดังนี้ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภคและบริโภค ผลการวิจัยพบว่า ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริหารจัดการน้ำเพื่ออุปโภคบริโภค ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.31 และ SD = .56) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านการให้บริการของเจ้าหน้าที่ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.40 และ SD = .71) ด้านความร่วมมือระหว่างชุมชนและหน่วยงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.31 และ SD = .56) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านคุณภาพของน้ำ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.19 และ SD = .43)

ด้านการบริหารจัดการ โดยรวมแล้วประชาชนมีความรู้ความเข้าใจ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.26 และ SD = .79) เรียงลำดับจากมากไปน้อยคือ การวางแผนบริหารจัดการน้ำอุปโภคบริโภค มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.44 และ SD = .87) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ การให้ความรู้กับประชาชนในตำบลนครชุม เกี่ยวกับการจัดการน้ำเพื่อการอุปโภคและบริโภค มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.12 และ SD = .88)

ด้านคุณภาพของน้ำ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.19 และ SD = .43) เรียงลำดับจากมากไปน้อยคือ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ได้แก่ ปริมาณน้ำเพียงพอต่อความต้องการอยู่ที่ร้อยละ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.72 และ SD = .678) ระดับความแรงของน้ำ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.64 และ SD = .860) ความสะอาดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.16 และ SD = .898) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ น้ำขุ่นหรือดำ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 2.92 และ SD = .99)

ด้านการให้บริการของเจ้าหน้าที่ โดยรวมแล้วประชาชนมีความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับปานกลางมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.4 และ SD = .71) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ มีความรวดเร็วในการแก้ไขปัญหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.48 และ SD = .77) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ เจ้าหน้าที่มีการสำรวจความพึงพอใจการใช้น้ำอุปโภคบริโภคของประชาชน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.32 และ SD = 1.03)

ด้านความร่วมมือระหว่างชุมชนและหน่วยงาน โดยรวมแล้วประชาชนมีความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.42 และ SD = .76) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ได้แก่ มีการประชาสัมพันธ์แจ้งให้ประชาชนทราบ หากมีการหยุดจ่ายน้ำมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.76 และ SD = .87) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ เปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมตรวจสอบ การดำเนินงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.28 และ SD = 1.06) และประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการน้ำด้วยตนเอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.24 และ SD = 1.01)

การมีส่วนร่วมต่อการบริหารจัดการน้ำเพื่ออุปโภคบริโภคของตำบลนครชุม อำเภอเมืองกาฬงเพชร จังหวัดกาฬงเพชร ผลการวิจัยพบว่า ด้านการมีส่วนร่วมของประชาชนต่อการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภคและบริโภค โดยรวมแล้วประชาชนมีความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับปานกลาง ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ได้แก่ การมีส่วนร่วมในใช้น้ำเพื่อการอุปโภคและบริโภคอย่างสมบูรณ์คุ้มค่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 3.72 และ SD = .89) รองลงมา คือ การมีส่วนร่วมในการให้ความร่วมมือในการแก้ไขปัญหาอุปโภคบริโภค การมีส่วนร่วมในการบำรุงรักษาแหล่งน้ำ การมีส่วนร่วมในการให้ความร่วมมือแก่เจ้าหน้าที่ขององค์การบริหารส่วนตำบลนครชุมเมื่อถูกสอบถามถึงปัญหา การมีส่วนร่วมในการเข้าร่วมประชุมเกี่ยวกับการบริหารจัดการน้ำของตำบลนครชุม การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ



จัดสรรแหล่งน้ำให้กับชุมชนค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ 3.40, $\bar{X}$ 3.40, $\bar{X}$ 3.24, $\bar{X}$ 3.16, $\bar{X}$ 3.08) ตามลำดับ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดได้แก่ การมีส่วนร่วมในการประเมินผลการดำเนินงานขององค์การบริหารส่วนตำบลนครชุมในการบริหารจัดการน้ำ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 2.96 และ SD = 1.20) และการมีส่วนร่วมในการเสนอปัญหาและแนวทางแก้ไขมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 2.88 และ SD = 1.23)

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง ประสิทธิภาพการบริหารจัดการน้ำอุปโภคบริโภคขององค์การบริหารส่วนตำบลนครชุม อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ด้านความร่วมมือระหว่างชุมชนและหน่วยงาน และรองลงมาตามลำดับ ด้านการให้บริการของเจ้าหน้าที่ ด้านการบริหารจัดการ ด้านคุณภาพของน้ำ การมีส่วนร่วมของประชาชน ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ท่านได้นำน้ำเพื่อการอุปโภคบริโภคอย่างสมบูรณ์คุ้มค่า และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ท่านมีส่วนร่วมในการเสนอปัญหาและแนวทางแก้ไข

โดยผู้วิจัยได้จำแนกการอภิปรายตามวัตถุประสงค์ 2 ข้อ ในส่วนข้อ 3 คือข้อเสนอแนะของประชาชน

1) ความรู้ความเข้าใจในการบริหารจัดการน้ำอุปโภคบริโภค ด้านการบริหารจัดการ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ได้แก่ การวางแผนบริหารจัดการน้ำอุปโภคบริโภค และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ การให้ความรู้กับประชาชนในตำบลนครชุมเกี่ยวกับการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภคและบริโภค ทั้งนี้ องค์การบริหารส่วนตำบลนครชุมมีการวางแผน กระบวนการดำเนินงานที่ดี แต่องค์การบริหารส่วนตำบลนครชุมยังให้ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการน้ำกับประชาชนไม่ทั่วถึงสอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่อง การจัดการน้ำเพื่อการอุปโภคบริโภค แบบยั่งยืนขององค์การบริหารส่วนตำบลทุ่งหมอบ อำเภอสะเตา จังหวัดสงขลา โดย ปรีชา บริสุทธิ์ (2553) และการจัดการทรัพยากรน้ำ : กรณีศึกษาบ้านปางไคร้อำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่ โดย ดวงพร ภูแก้ว (2548) ผลการศึกษาพบว่า หมู่บ้านปางไคร้มีการใช้น้ำทั้งในครัวเรือน และในการทำการเกษตร เป็นสำคัญ เดิมมีการจัดการน้ำโดยการใช้ภูมิปัญญาชาวบ้าน วัฒนธรรม การมีส่วนร่วมต่อการจัดการน้ำของชุมชนเปลี่ยนแปลงไปเมื่อมีระบบการผลิตใหม่เข้ามาแทนที่การผลิตแบบดั้งเดิม การจัดการน้ำในปัจจุบันมีการจัดการน้ำแบบตัวใครตัวมัน ไม่มีการรวมกลุ่มในการจัดการเหมือนในระบบการผลิตดั้งเดิม เมื่อถึงฤดูแล้งชาวบ้านจึงประสบปัญหาการขาดแคลนน้ำไม่พอต่อความต้องการของชาวบ้าน เนื่องจากชาวบ้านมีการใช้น้ำแก่พืชในเวลาเดียวกัน จึงทำให้น้ำในลำห้วยไหลไม่พอต่อความต้องการ และในฤดูแล้งเป็นช่วงที่มีปริมาณน้ำน้อยที่สุดของปี สภาพแวดล้อมบริเวณลำห้วยจึงมีสภาพแห้ง จากปัจจัยดังกล่าวทำให้การจัดการน้ำมีความเปลี่ยนแปลง เกิดการขาดตอนในการสืบทอดทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม ในการจัดการน้ำขาดการจัดการสรรน้ำอย่างถูกต้อง และเหมาะสมภายในหมู่บ้าน จนในปัจจุบันชาวบ้านมีปัญหาในการใช้น้ำไม่เพียงพอต่อความต้องการ

ด้านคุณภาพของน้ำ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ปริมาณน้ำเพียงพอต่อความต้องการ ระดับความแรงของน้ำ น้ำมีกลิ่น และรองลงมาตามลำดับ คือ ข้อ 3 ความสะอาด และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ ข้อ 1 น้ำขุ่นหรือดำ ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากองค์การบริหารส่วนตำบลนครชุมมีการบริหารจัดการน้ำที่ดีมีประสิทธิภาพที่แสดงถึงความเพียงพอตามทรัพยากรที่มีอยู่ มีการจัดทำโครงการรองรับในฤดูแล้ง คือโครงการบริหารจัดการน้ำตำบลนครชุม แต่เนื่องจากคุณภาพน้ำยังไม่ดีคุณภาพมากพอที่จะดื่มได้โดยไม่ต้องผ่านการกรอง จึงทำให้ระดับค่าเฉลี่ยของความสะอาดและน้ำขุ่นหรือดำ มีค่าเฉลี่ยน้อย สอดคล้องกับผลการศึกษาเรื่องการจัดการทรัพยากรน้ำองค์การบริหารส่วนตำบลพู่: กรณีศึกษา บ้านช่องช้าง อำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดย มนตรี ศรีทัศน์ (2551) การบริหารจัดการโดยเฉพาะความรู้และการมีส่วนร่วมในการบริหาร เช่นการร่วมประชุมร่วมกำหนดระเบียบทั้งระดับการบริหารจัดการระบบประปาหมู่บ้านและการบริหารจัดการประปาองค์การบริหารส่วนตำบลยังไม่ทั่วถึงเพียงพอจำเป็นต้องปรับปรุง พบว่า น้ำประปาไม่มีคุณภาพเพียงพอที่ประชาชนชุมชนบ้านช่องช้าง จะนำมาบริโภคได้จึงไม่มีครัวเรือนใดในกลุ่มตัวอย่างใช้น้ำประปาหมู่บ้านช่องช้างมาบริโภคสำหรับข้อเสนอแนะเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวคือการจัดการระบบประปาหมู่บ้านช่องช้างควรปรับปรุงคุณภาพน้ำ และปรับปรุงระบบซ่อมบำรุงให้รวดเร็วเพิ่มการประชาสัมพันธ์การบริหารจัดการให้สอดคล้องกัน ทั้งในระดับองค์การบริหารส่วนตำบล ซึ่งความรู้ความเข้าใจของประชาชนอยู่ในระดับปานกลาง รวมถึงการมีส่วนร่วมของประชาชนก็อยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน



ด้านการให้บริการของเจ้าหน้าที่ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ มีความรวดเร็วในการแก้ไขปัญหา รองลงมาคือ เจ้าหน้าที่ที่สามารถแก้ไขปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม ข้อ 4 เจ้าหน้าที่ให้คำแนะนำตอบข้อซักถามได้อย่างชัดเจนน่าเชื่อถือ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ เจ้าหน้าที่มีการสำรวจความพึงพอใจการใช้น้ำอุปโภคบริโภคของประชาชน เนื่องมาจากองค์การบริหารส่วนตำบลนครชุมมีการแต่งตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการน้ำ และมีเจ้าหน้าที่ชำนาญการ แต่เนื่องจากเจ้าหน้าที่มีจำกัด จึงทำให้การบริการของเจ้าหน้าที่ไม่ทั่วถึง สอดคล้องกับผลการศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดการทรัพยากรน้ำเพื่อการอุปโภคบริโภคในพื้นที่ลุ่มน้ำยม จังหวัดแม่ฮ่องสอน โดย สุรศักดิ์ นุ่มมีศรี (2555) 1) การเพิ่มความตระหนักและความรู้ให้กับชุมชน ทำการวิเคราะห์ปัญหาทำการจัดหมวดหมู่ของปัญหาและแสวงหาแนวทางในการจัดการทรัพยากรน้ำเพื่อการอุปโภคบริโภคในพื้นที่ร่วมกัน 2) การตรวจวิเคราะห์คุณภาพน้ำในชุมชนจากแหล่งน้ำที่ใช้ในการอุปโภคบริโภคในชุมชน 3) การทำแผนที่และสำรวจแหล่งทรัพยากรน้ำสำหรับการอุปโภคบริโภคในชุมชนร่วมกัน 4) จัดอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับระบบปรับปรุงคุณภาพน้ำแบบต่างๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง

ด้านความร่วมมือระหว่างชุมชนและหน่วยงาน โดยรวมแล้วประชาชนมีความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับน้อย ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด มีการประชาสัมพันธ์แจ้งให้ประชาชนทราบ หากมีการหยุดจ่ายน้ำ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ เปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมตรวจสอบการดำเนินงาน และประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการน้ำด้วยตนเอง เนื่องจากทางองค์การบริหารส่วนตำบลนครชุมไม่ได้มีการจัดตั้งคณะกรรมการระดับตำบลทางด้านน้ำอุปโภคบริโภคโดยเฉพาะ อีกทั้งไม่ได้มีการประชุมหรือชี้แจงผลการดำเนินงานด้านน้ำอุปโภคบริโภค และต้องการให้ผู้ที่มีอำนาจในการบริหารมากำหนดนโยบายพัฒนาหมู่บ้านในการบริหารจัดการน้ำ เพื่อให้ประชาชนในหมู่บ้านพร้อมที่จะให้ความร่วมมือสอดคล้องกับผลการศึกษาเรื่อง การบริหารจัดการทรัพยากรน้ำในเขตพื้นที่องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเอื้อม อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง โดย วิโรจน์ แสนทิ (2552) น้ำแม่ค่อมน้ำแม่ตำ และน้ำแม่เฟืองโดยในฤดูฝนมีปริมาณน้ำสำหรับการเกษตรเพื่อผันน้ำเข้าเหมืองฝายของเกษตรอย่างพอเพียง แต่ในช่วงฤดูแล้งเมษายน-มิถุนายนของทุกปีในพื้นที่บางหมู่บ้านจะมีน้ำเพื่อการเกษตรไม่พอเพียง การบริหารจัดการแหล่งน้ำและการบำรุงดูแลรักษาแหล่งน้ำในพื้นที่ตำบลบ้านเอื้อมพบว่า ประชาชนได้มีการจัดตั้งเป็นเกษตรกรกลุ่มผู้ใช้น้ำ ได้แก่ กลุ่มผู้ใช้น้ำแม่ต๋ายกลุ่มผู้ใช้น้ำแม่เฟือง และกลุ่มผู้ใช้น้ำแม่ยายเป็นเครือข่ายในระดับตำบลโดยมีผู้นำหรือแก่เหมืองฝายของแต่ละหมู่บ้านเป็นคณะกรรมการร่วมบริหารงานร่วมกันวางแผนกำหนดกฎกติกาในการจัดการน้ำในแหล่งน้ำต่าง ๆ ในพื้นที่ของแต่ละหมู่บ้านที่จะใช้ในการอุปโภคบริโภคและการเกษตรโดยการประสานงาน และร่วมบูรณาการกับทุกภาคส่วนระหว่างกลุ่มเกษตรและหน่วยงานภาครัฐโดยเน้นการมีส่วนร่วมของกลุ่มเกษตรกรในการการบำรุงรักษาแหล่งน้ำต่าง ๆ ในพื้นที่เพื่อให้การบริหารจัดการน้ำตอบสนองต่อความต้องการของเกษตรกรและเกิดประโยชน์สูงสุดอย่างแท้จริง

2) การมีส่วนร่วมของประชาชนในการบริหารจัดการน้ำอุปโภคบริโภค ด้านการมีส่วนร่วมของประชาชนต่อการบริหารจัดการน้ำ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ท่านได้ใช้น้ำเพื่อการอุปโภคบริโภคอย่างสมบูรณ์คุ้มค่า และรองลงมาตามลำดับคือ ให้ความร่วมมือในการแก้ไขน้ำอุปโภคบริโภค และท่านมีส่วนร่วมในการรักษาแหล่งน้ำ และมีส่วนร่วมโดยมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ท่านมีส่วนร่วมในการเสนอปัญหาและแนวทางแก้ไข และท่านมีส่วนร่วมในการประเมินผลดำเนินงาน ทั้งนี้ประชาชนยังไม่สามารถเข้าถึงการมีส่วนร่วมได้อย่างแท้จริง เนื่องจากที่สำรวจทำให้เห็นได้ว่า ประชาชนในชุมชนยังไม่ค่อยมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการน้ำอุปโภคบริโภค สอดคล้องกับแนวคิดการมีส่วนร่วมของ ถวิลวดี บุรีกุล (2550) ถ้าระดับการมีส่วนร่วมต่ำจำนวนประชาชนที่เข้ามีส่วนร่วมจะมาก และยิ่งระดับการมีส่วนร่วมสูงขึ้นเพียงใด จำนวนประชาชนที่เข้ามีส่วนร่วมก็จะลดลงตามลำดับ ซึ่งระดับของการมีส่วนร่วมของประชาชนเรียงตามลำดับจากต่ำสุดไปสูงสุด ซึ่งมีผลการศึกษาไปในทิศทางเดียวกันกับการมีส่วนร่วมของประชาชนต่อการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภค และบริโภคของตำบลหัวถนน อำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี โดยอรรถเดช พิมพา (2554) โดยความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภค และบริโภคประชาชน มีความรู้ความเข้าใจในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง การมีส่วนร่วมต่อการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภคและบริโภคของตำบลหัวถนน อำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี ประชาชนมีส่วนร่วมในระดับปานกลาง ประชาชนที่มีเพศ อายุ รายได้ และการศึกษาต่างกันมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภค และบริโภคแตกต่างกัน ปัจจัยด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภคและบริโภคกับการมีส่วนร่วมต่อการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภคและการบริโภคโดยรวมมีความสัมพันธ์กัน



3) ข้อเสนอแนะของประชาชนที่มีต่อการบริหารจัดการน้ำอุปโภคบริโภคขององค์การบริหารส่วนตำบลนครชุม อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร จากการวิเคราะห์ข้อมูล มีผู้ให้ข้อเสนอแนะทั้งหมด จำนวน 6 คน โดยสรุปประชาชน ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญในด้านการบริหารจัดการ คือ ต้องการให้จัดมีการอบรม ปีละ 2 ครั้ง รวมถึงชี้แจงด้านรายได้ และรายจ่ายที่เกี่ยวข้องกับการบริหารน้ำขององค์การบริหารส่วนตำบลนครชุม และรับฟังปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้น้ำของประชาชน รองลงมาคือด้านการมีส่วนร่วมของประชาชน เพื่อที่ประชาชนจะได้เข้าไปตรวจสอบการบริหาร การดำเนินกิจกรรมขององค์การบริหารส่วนตำบล

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอการนำผลการวิจัยไปใช้

องค์การบริหารส่วนตำบลนครชุมควรให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของประชาชนในการบริหาร ควรมีการทำงานที่โปร่งใสตรวจสอบได้รับฟังปัญหาของประชาชน และมีแนวทางการแก้ไขอย่างเร่งด่วนทั้งในด้านการบริหาร การบริการคุณภาพของน้ำและการมีส่วนร่วมของประชาชน

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. คณะกรรมการดำเนินงานเกี่ยวกับการจัดการน้ำประปาหมู่บ้านควรให้ความรู้ ความเข้าใจแก่ประชาชนในเรื่องการบริหารจัดการน้ำระดับตำบล เพื่อให้ประชาชนได้เข้าถึงระบบการดำเนินงาน
2. องค์การบริหารส่วนตำบลนครชุม ควรตรวจสอบคุณภาพของน้ำอย่างสม่ำเสมอ เร่งแก้ปัญหา และควรมีกำหนดนโยบายคุณภาพน้ำ
3. องค์การบริหารส่วนตำบลนครชุม ควรมีการจัดตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการน้ำโดยให้ประชาชนมีส่วนร่วมด้วยในทุกหมู่บ้าน และมีการประสานงานกันอย่างสม่ำเสมอในระดับตำบล
4. องค์การบริหารส่วนตำบลนครชุม ควรมีการจัดประชุมชี้แจงรายได้และรายจ่ายเกี่ยวกับการบริหารจัดการน้ำอย่างน้อยปีละ 2 ครั้ง

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

ควรจัดทำการศึกษาในเชิงคุณภาพเพื่อให้สามารถเก็บตัวอย่างได้อย่างละเอียดในระยะเวลาที่จำกัด และควรเก็บข้อมูลของเจ้าหน้าที่และพนักงานองค์การบริหารส่วนตำบลเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกด้านการปฏิบัติการในส่วนพนักงานองค์การบริหารส่วนตำบลด้วย เนื่องจากวิจัยนี้ศึกษาในส่วนประชาชนด้านการมีส่วนร่วมเท่านั้น ควรศึกษาตัวแปรอื่น ๆ เช่น รายได้ และหมู่บ้านของ อบต.

เอกสารอ้างอิง

- ดวงพร ภูแก้ว. (2548). การจัดการทรัพยากรน้ำ : กรณีศึกษาบ้านปางไครอำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ถวิลวดี บุรีกุล. (2550). ทศวรรษ: ตัวชี้วัดการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี. กรุงเทพฯ: สถาบันพระปกเกล้า.
- ปรีชา บริสุทธิ์. (2553). การจัดการน้ำเพื่อการอุปโภค บริโภค แบบยั่งยืนขององค์การบริหารส่วนตำบลทุ่งหมอ อำเภอสระเดา จังหวัดสงขลา. [Online]. Available: <https://tdc.thailis.or.th/> [2564, พฤษภาคม 27].
- มนตรี ศรีทัศน์. (2551). การจัดการทรัพยากรน้ำองค์ส่วนตำบลพู่ทิ: กรณีศึกษา บ้านช่องช้างอำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี. การศึกษาอิสระปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการปกครองท้องถิ่น วิทยาลัยการปกครองท้องถิ่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วิโรจน์ แสนทิ. (2552). การบริหารจัดการน้ำในเขตพื้นที่ขององค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเอื้อม อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง. [Online]. Available: <https://tdc.thailis.or.th/> [2564, พฤษภาคม 30].
- สุรศักดิ์ นุ่มมีศรี. (2555, เมษายน-กันยายน). การจัดการทรัพยากรน้ำเพื่อการอุปโภคบริโภคในพื้นที่ลุ่มน้ำยม จังหวัดแม่ฮ่องสอน. วารสารวิจัยราชภัฏเชียงใหม่, 13(2), 170-184.
- อรรถเดช พิมพา. (2554). การมีส่วนร่วมของประชาชนต่อการบริหารจัดการน้ำเพื่อการอุปโภค และบริโภค



ของตำบลหัวถนน อำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.





การพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานและ
ประกอบการใช้คำถามชั้นอนุบาล 2/2 โรงเรียนอนุบาลไทรงาม
Creative Thinking of Early Childhood Children Through Storytelling Activities
and Asked Questions in Kindergarten 2/2 at Sai Ngam Kindergarten School

วีรยา วงษ์ราษฎร์¹ และอัฐณิญา สัจจะพัฒนกุล²
Weeraya Wongrat¹ and Atthaneeya Sajjapattanakul²

¹นักศึกษาโปรแกรมวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
²อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มความคิดยืดหยุ่น
สำหรับเด็กปฐมวัยก่อน และหลังการทำกิจกรรมการเล่านิทานและประกอบการใช้คำถาม ผลการวิจัยพบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการใช้คำถาม ทุกสัปดาห์ รวม 2 สัปดาห์
พบว่าเด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความคิดยืดหยุ่น มีค่าความก้าวหน้ารายบุคคลสูงขึ้นตั้งแต่ 33 ถึง
53

2. เด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการใช้คำถามมีค่า
ความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียน เท่ากับ 5.4 และ 11.3 ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบทั้งชั้นเรียน พบว่าคะแนนร้อยละ
ความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียนเท่ากับ 39.8

คำสำคัญ : ความคิดริเริ่ม / ความคิดยืดหยุ่น

Abstract

The aim of this research was to compare creative skills of initiative, flexibility, and creativity.
and detailed thought for pre-primary children and after the activity creative skills in creativity,
creativity, and flexibility and detailed thoughts for Primary children. The results showed that

1. The preschool children who received storytelling activities with questionnaires every
week for a total of 2 weeks they have individual progression from 33 to 53.

2. The preschool children who received storytelling activities with questionnaires every
week for a total of 2 weeks they have Class progression was 39.8.

Keywords : initiative / flexible thinking

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน พ่อแม่ทุกคนมีความปรารถนาให้ลูกเติบโตอย่างมีคุณภาพ
และมีอนาคตที่ดี มั่นคง แต่ เศรษฐกิจของโลกและของประเทศต่าง ๆ ขึ้นลงไม่แน่นอนอยู่เป็นนิจ การทำงานใด ๆ ใน
อนาคตจะต้องแข่งขันกันมากขึ้น แล้วอะไรที่จะ ช่วยให้เราให้เดินไปสู่ความสำเร็จในชีวิตได้ดีที่สุด แน่แน่นอนทักษะต่าง
ๆ ในการทำงาน ความอดทน ความขยันหมั่นเพียร ความ สามารถในการเรียนรู้ ย่อมต้องถูกพุ่มพักให้ลูกๆของเราทุก
คน แต่สิ่งที่จะทำให้ลูกของเราแตกต่างและโดดเด่น น่าจะเป็นในด้านความ คิดสร้างสรรค์มากที่สุด ถ้าเป็นพ่อค้า
ความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้สินค้าเป็นที่ต้องการ ต้องใจได้ดีมากขึ้น ความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้ วิธีการขายถูกใจ
มากขึ้น ถ้าเป็นครูความคิดสร้างสรรค์จะทำให้การเรียนรู้ของเด็กสนุก แปลกใหม่ และเด็ก ๆ เรียนรู้ได้ดีขึ้น ถ้าเป็น
เกษตรกร ความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้สามารถเพิ่มผลผลิต และการขายผลผลิตจะคลไคล้ผู้ซื้อมากขึ้น หรืออาจจะนำ
ส่วนเหลือของผลผลิตหลักไป ทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้มากขึ้นอีก จึงเป็นเรื่องสำคัญมากในการที่จะพัฒนา
ความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กตั้งแต่ยังเล็ก แต่ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่คนไทยหลายคนมักจะอ้างว่าไม่มีเพียงพอ



ทั้ง ๆ ที่ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาได้ในทุก ๆ คน ปัจจัยที่ทำให้คนไทยหลายคนคิดว่าตัวเองไม่มีความคิดสร้างสรรค์พอ ก็คือ วิธีการเลี้ยงดูและการศึกษาแบบไทยๆ เด็กดีของผู้ใหญ่ใน ประเทศไทย คือเด็กที่เชื่อฟังผู้ใหญ่ เด็กที่ว่าง่าย และทำตามผู้ใหญ่วางกรอบไว้ให้ เด็กที่ยกมือถามครูบ่อย ๆ มักจะถูกครูตบตบทาต เด็ก ที่ทำอะไรผิดไปจากสิ่งที่ครูให้ทำตามปกติถูกกล่าวหาว่าทำผิดหรือทำอะไรแผลงๆ เด็กควรได้รับการส่งเสริมให้เติบโตในกรอบของ คุณธรรม แต่ต้องไม่สกัดกั้นความคิดสร้างสรรค์ ไม่สกัดกั้นเสรีภาพที่จะคิด พูด ถามคำถาม ออกความเห็น และได้ลงมือทำในสิ่งที่ตนคิดไป เสียหมด

สำหรับความคิดสร้างสรรค์นับว่าเป็นความสามารถทางการคิดระดับสูง เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่าง ยิ่งในการส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติกล่าวคือ ประเทศชาติใดก็ตามที่แสวงหาการ พัฒนาและดั่งศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของทรัพยากรบุคคลในประเทศออกมาใช้ประโยชน์ได้มากเท่าไร ก็ยังมีโอกาสพัฒนาและเจริญก้าวหน้าได้มากเท่านั้น อีกทั้งยังพบว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะ สามารถสร้างสรรค์ตนเองและสิ่งแวดล้อมให้อยู่ในลักษณะที่เหมาะสม พึงพอใจ และมีชีวิตที่เป็นสุขได้ 2 จากแรงดลใจกับจินตนาการที่ ควบคู่กับความอดสาหะบากบั่นอย่างเต็มกำลังสามารถ ก็จะช่วยส่งผลให้ ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายได้

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติที่มีคุณภาพมากกว่าความสามารถด้านอื่น ๆ ของมนุษย์ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะสามารถสร้างสรรค์ตนเองและสิ่งแวดล้อมให้อยู่ในลักษณะที่เหมาะสม การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จึงช่วยให้บุคคลใช้ความสามารถของตนในการพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดประโยชน์อย่างเต็มที่ (อารี พันธุ์มณี, 2545, หน้า 72) ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นกระบวนการทางความคิดที่มีความสำคัญต่อเด็ก ทำให้เด็กสร้างความคิด สร้างจินตนาการไม่จนต่อสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่กำหนดไว้ ความคิดสร้างสรรค์ คือพลังทางความคิดที่เด็ก ๆ มีมาแต่กำเนิด หากได้รับการกระตุ้น การพัฒนาพลังแห่งการสร้างสรรค์จะทำให้เด็กเป็นคนที่มีอิสระทางความคิด มีความคิดที่ฉีกกรอบ และหาหนทางสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ได้เสมอ (สุวิทย์ มูลคำ, 2547, หน้า 9)

Claxton และ Lucas (2004) ความคิดสร้างสรรค์เป็นความฉลาดหลักแหลมของบุคคลในการปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ในการเป็นคนฉลาดหลักแหลมนั้นเราต้องมีแนวคิดใหม่เมื่อมีความจำเป็นต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่อัจฉริยะภาพที่ปรากฏในงานของ Einstein หรือ เพลงของ Mozart เท่านั้น แต่ในปัจจุบันนี้ทุกคนและทุกอาชีพจำเป็นต้องมีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อแก้ปัญหาและดำรงชีวิตให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ความคิดสร้างสรรค์เป็นปรากฏการณ์ซึ่งสิ่งใหม่และมีคุณค่าได้รับการพัฒนาขึ้นมา สิ่งใหม่ที่พัฒนาขึ้นดังกล่าวอาจจะ เป็นสิ่งที่เป็นามธรรม เช่น ความคิด ทฤษฎี บทประพันธ์เพลงหรือชาซัน หรืออาจจะเป็สิ่งของ เช่น นวัตกรรม ชิ้นงาน หรือภาพศิลปะ เป็นต้น

การเล่านิทานเป็นวิธีที่ง่าย และนิยมแพร่หลาย ในการส่งเสริมให้เด็กเกิด ทักษะ ทางภาษา (เกริก ยันพันธ์, 2547, หน้า 55-56) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่านิทานว่า เด็ก ๆ หรือ ผู้ฟังจะเกิดความรู้สึกรอบรู้และใกล้ชิดเป็นกันเองกับผู้เล่า ทำให้เขาเกิดความเพลิดเพลินผ่อนคลายและสดชื่นแจ่มใส มีสมาธิหรือความตั้งใจที่มีระยะเวลานานขึ้นหรือยาวขึ้น โดยเฉพาะผู้เล่า ที่มีความสามารถในการตรึงให้ผู้ฟัง หรือ เด็ก ๆ ใจจดจ่ออยู่กับเรื่องราวที่ผู้เล่าเล่าเรื่องที่มีขนาดยาว มีเนื้อหาส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรม สอดคล้องกับ พัฒนบุรี จันทราภิรมย์ (2562) กล่าวว่า เนื้อหาในนิทาน ยังสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมที่ฝังรากลึกลงเป็นแนวทางในการปฏิบัติตนของเด็ก อีกทั้งยังช่วย เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดีได้อีกด้วย เด็กบางคนอาจต้องการออกมาเล่านิทาน ให้เพื่อน ๆ ฟัง หรือเด็กบางคนอาจต้องการแสดงบทบาทของตัวละครในนิทาน พฤติกรรมต่าง ๆ เหล่านี้เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะและธรรมชาติของเด็กทุกคนที่ชอบฟังนิทาน นอกจากนั้น สิ่งที่สำคัญในการเล่านิทาน คือ สื่อการเล่าเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งโดยต้อง มี วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการ ที่ครูนำมาเป็นตัวกลาง สามารถถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ อารมณ์ ความรู้สึก ความสนใจ ประสบการณ์ ทศนคติ ค่านิยม และทักษะเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก การเล่านิทานให้เด็กฟัง เป็นการเล่าเรื่องหรือถ่ายทอดเรื่องราวของนิทานที่คุณครู ผู้ใหญ่ หรือพ่อแม่เล่าให้เด็กฟัง อาจจะเป็นเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา เรื่องที่แต่งขึ้น ใหม่ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้เด็กมีความสุขสนุกสนาน และสอดแทรกแนวคิด คุณธรรม ที่สามารถ นำไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต ให้เด็กเข้าใจ ด้วยน้ำเสียง ท่าทาง สื่อและวัสดุอุปกรณ์ ที่ทำให้การเล่านิทานนั้นน่าสนใจและสนุกสนานมากขึ้น การตอบสนองต่อความต้องการ ความสนใจ และ ธรรมชาติของเด็ก (สุพัต สุกุลดี, 2561, หน้า 2)

จากข้อมูลดังกล่าว จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาเพื่อพัฒนาส่งเสริมทักษะความคิดริสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2/2 โดยผ่านการเล่านิทาน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่



เหมาะสมสำหรับเด็กอนุบาล เด็กสามารถเรียนรู้ได้จากนิทาน การเล่านิทานทำให้นักเรียนมีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และนิทานยังช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะทางการสร้างสรรค์ เป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิด พัฒนาการที่ดีตามวัยของนักเรียน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา โดยใช้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลไทรงาม อำเภอไทรงาม จังหวัดกำแพงเพชร ในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กำแพงเพชร เขต1 ซึ่งจะเป็แนวทางในการพัฒนาทักษะการคิดด้านอื่น ๆ สำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็ก ปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานและประกอบการใช้คำถาม

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชาย-หญิง อายุ 4 - 5 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาล 2/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนอนุบาลไทรงาม อำเภอไทรงาม จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 27 คน

วิธีการดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 เป็นเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 20 นาที โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ขอความร่วมมือกับผู้บริหารโรงเรียนในการทำวิจัย
2. กำหนดกลุ่มตัวอย่าง
3. จัดเตรียมสภาพแวดล้อมภายในสถานที่ ที่ทำการทดลองให้เหมาะสม
4. ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนการทดลอง (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ The Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP) ของเจเลนและเออร์บานกับกลุ่มตัวอย่าง
5. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเอง โดยกลุ่มเป้าหมายได้รับการใช้นิทานและคำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย จำนวน 8 เรื่อง ใช้เวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน คือ วันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ วันพฤหัสบดี วันละ 20 นาที รวมทั้งสิ้น 8 ครั้ง
6. เมื่อดำเนินการทดลองครบ 2 สัปดาห์ ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) ด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์The Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP) ของเจเลนและเออร์บานชุดเดียวกันกับที่ทดสอบก่อนการทดลอง
7. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบ แบบสังเกต และแผนกิจกรรมการใช้นิทานประกอบการใช้คำถาม เพื่อพัฒนาส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น เด็กปฐมวัย ไปวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีทางสถิติ
8. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและเขียนรายงานการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชาย-หญิง อายุ 4 - 5 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาล 2/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนอนุบาลไทรงาม อำเภอไทรงาม จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง จำนวนนักเรียนทั้งหมด 27 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรม การใช้นิทานประกอบการใช้คำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละออของเด็กปฐมวัย 8 แผน
- 2.แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัยที่ปรับมาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเจเลน และเออร์บาน (Jellen and Urban)



3.แบบสังเกตความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย จำนวน 1 ฉบับ
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการใช้นิทานประกอบการใช้คำถามเพื่อพัฒนาความคิด
สร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย ดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560

1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การใช้นิทานและคำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัยจำนวน 2 สัปดาห์ 8 แผน ครั้งละ 20 นาที

1.3 สร้างแผนกิจกรรมการใช้นิทานประกอบการใช้คำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิด
ริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัยจำนวน 8 แผน โดยกำหนดรายละเอียดในการจัดกิจกรรมดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การจัดกิจกรรมการเล่นโดยใช้คำถามเพื่อพัฒนาทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ใช้
เวลา 20 นาที ทั้งหมด 8 ครั้ง

สัปดาห์ที่	วัน	กิจกรรม
1	1	แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ก่อนทดลอง นิทานเรื่อง เกะลิกลับ
	2	นิทานเรื่อง นักเดินแห่งพงไพร
	2	นิทานเรื่อง ข้าวพายกับข้าวพัง
	4	นิทานเรื่อง ผึ้งปลาฉลามยักษ์
2	5	นิทานเรื่อง นกยูงป่า
	6	นิทานเรื่อง นกเจ้าฟ้ากับเด็กชายผมจุก
	7	นิทานเรื่อง ห้าจืดเจี้ยวจ้าว แมวหง่าวตุ๊ด
	8	นิทานเรื่อง ป้องแบ่ง ไม่ยอมนอน แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP หลังทดลอง

จากตารางแผนการจัดกิจกรรมการใช้นิทานประกอบการใช้คำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้าน
ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย ประกอบด้วยการจัดกิจกรรมแต่ละวัน ซึ่งได้แยกออกมาเป็นแผน
ทั้งหมด 8 ครั้ง ใช้เวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 20 นาที ในกิจกรรมการใช้นิทานและ
คำถามเพื่อพัฒนาส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัยโดยกำหนด
รูปแบบของแต่ละแผนประกอบด้วย

- 1) ชื่อกิจกรรม
- 2) จุดประสงค์
- 3) การดำเนินกิจกรรม
- 4) สื่อ
- 5) การประเมินผล

1.4 นำแผนการจัดแผนการจัดกิจกรรมการใช้นิทานประกอบการใช้คำถามเพื่อพัฒนาความคิด
สร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละออของเด็กปฐมวัย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อ
ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของกิจกรรมและจุดมุ่งหมาย ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีดังนี้

- 1) นางสาวกนกวรรณ เกตุรัตน์ ครูโรงเรียนอนุบาลไททรงาม
- 2) นางสาวสิริเพ็ญ ฉันทกุลกิจ ครูโรงเรียนอนุบาลไททรงาม
- 3) นางธัญดา สุขเสริฐ ครูโรงเรียนอนุบาลไททรงาม

โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้



ผลการประเมิน 4.51-5.00 หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
ผลการประเมิน 2.51-4.50 หมายถึง	เหมาะสมมาก
ผลการประเมิน 2.51-2.50 หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
ผลการประเมิน 1.51-2.50 หมายถึง	เหมาะสมน้อย
ผลการประเมิน 1.00-1.50 หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

1.5 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดแผนการจัดกิจกรรมการใช้พื้นที่ประกอบการใช้คำถามเพื่อพัฒนาส่งเสริมทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2. ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย ดำเนินการดังนี้

ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของเจเลนและเออร์บาน (Jellen & Urban) ซึ่งมีลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาแนวคิดทฤษฎี หลักการ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบTCT-DP ของเจเลนและเออร์บาน

2.2 ศึกษาลักษณะของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของเจเลนและเออร์บาน ซึ่งแบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบที่ใช้กระดาษและดินสอในการทดสอบ ซึ่งกำหนดรูปแบบ ดังนี้

2.2.1 สิ่งที่กำหนดเป็นสิ่งเร้า จัดเตรียมไว้ในรูปของชิ้นส่วนเล็กๆ มีขนาดและรูปร่างแตกต่างกัน เช่น รูปมด รูปร่างวงกลม รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสลายเปิด รูปจุด รูปรอยเส้นประ รูปเส้นโค้งด้วยตัว S ซึ่งประกอบอยู่ด้านในและด้านนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่

2.2.2 การตอบสนองสิ่งเร้า ผู้ถูกทดสอบสามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้อย่างอิสระตามจินตนาการ โดยการวาดภาพขึ้นมาในขอบเขตของช่วงเวลาที่กำหนดให้และมีเกณฑ์สำหรับยึดถือเป็นหลักในการประเมินคุณค่าความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพทั้งหมด

2.2 สร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการศึกษาจากข้อ 1 และ 2 โดยเลือกเฉพาะหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้ลงความเห็นถึงข้อที่สามารถใช้วัดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ได้ทั้งหมด 6 ข้อ ดังนี้

2.2.1 การต่อเติม (Cn : Continuations)

2.2.2 ความสมบูรณ์ (Cm : Completions)

2.2.2 ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne : New Elements)

2.2.4 การต่อเนื่องที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth : Connections made that Contribute to a theme)

2.2.5 การข้ามเส้นกันอย่างอิสระ โดยไม่ใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bin : Boundary Breaking being Fragment-dependent)

2.2.6 การคิดแปลกใหม่ ไม่ติดตามแบบแผน (Ue : Unconventionality)

2.4 การใช้แบบทดสอบ

2.4.1 ผู้ถูกทดสอบจะได้รับแบบทดสอบ และดินสอ

2.4.2 ผู้ทดสอบฟังกติกาในการทำแบบทดสอบ

2.4.2 เมื่อผู้ถูกทดสอบเข้าใจแล้วให้ลงมือวาดภาพ และถ้าหากมีคำถามในช่วงที่กำลังทำแบบทดสอบ ผู้ทดสอบอาจจะตอบคำถามได้ เช่น “หนูจะวาดรูปอะไร” ให้ผู้ทดสอบตอบได้ว่า “เด็กๆ วาดภาพอะไรก็ได้ตามที่อยากวาด รูปที่วาดเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น ทำอย่างไรก็ได้ไม่มีสิ่งใดผิด”

2.4.4 เมื่อผู้ถูกทดสอบทำแบบทดสอบเสร็จ ผู้ทดสอบเก็บแบบทดสอบเขียนชื่อภาพพร้อมคำบรรยายภาพจากผู้ถูกทดสอบแล้ว

2.4.5 ศึกษาการให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของ เจเลน และเออร์บาน โดยเลือกเฉพาะหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินให้ ดังนี้



2.4.5.1 การต่อเติม (Cn : Continuations) ชิ้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม (ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประและสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่) จะได้คะแนนการต่อเติมชิ้นส่วน ละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 6 คะแนน

2.4.5.2 ความสมบูรณ์ (Cm : Completions) หากมีการต่อเติมจากเดิมในข้อ 1 ให้เต็มหรือให้สมบูรณ์ มากขึ้นจะได้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน ถ้าต่อเติมภาพโดยใช้รูปที่กำหนด 2 รูปมารวมเป็นรูปเดียว เช่น โยงเป็นรูปบ้าน ต่อเป็นอิฐ ต่อเป็นปล่องไฟ ฯลฯ ให้ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.4.5.2 ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne : New Elements) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่ นอกเหนือจาก ข้อ 1 และ 2 จะได้คะแนนเพิ่มอีกภาพละ 1 คะแนน แต่ภาพที่วาดซ้ำๆ ภาพที่เหมือนกัน เช่น ภาพป่าที่มี ต้นไม้หลายๆ ต้น ซ้ำๆ กัน จะได้ 2 - 2 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.4.5.2 การต่อเนื้อที่ก่อให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth : Connections made that Contribute to a theme) ภาพใดหรือส่วนใดของภาพที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราวหรือเป็นภาพรวมจะได้อีก 1 คะแนน ต่อ 1 ชิ้น การเชื่อมโยงนี้อาจเป็นการเชื่อมโยงด้วยเส้นจากข้อ 1 หรือไม่ใช้เส้น ก็ได้ เช่น เส้นประของ แสงอาทิตย์ เจดต่างๆ การแตะกันของภาพ ความสำคัญอยู่ที่การต่อเติมนั้นทำให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ตาม ความหมายที่ผู้เข้ารับการทดสอบตั้งข้อไว้ คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.4.5.2 การข้ามเส้นกันอย่างอิสระ โดยไม่ใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bin : Boundary Breaking being Fragment-dependent) การต่อเติมโยงเส้นออกไปนอกกรอบ หรือการวาดภาพนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้ 6 คะแนนเต็ม

2.4.5.4 การคิดแปลกใหม่ ไม่ติดตามแบบแผน (Ue : Unconventionality) ภาพที่มีความคิดที่แปลก ใหม่แตกต่างไปจากความคิดปกติธรรมดาทั่วไป มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

1) การวางหรือการใช้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อผู้ทดสอบวางกระดาษให้ เช่น มีการพับ มี การหมุน หรือพลิก

2) ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นภาพของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรม หรือสัตว์ประหลาด ให้ 2 คะแนน

3) ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ตัวอักษร ตัวเลข หรือการใช้ชื่อ หรือภาพที่ เหมือนการ์ตูน ให้ 2 คะแนน

4) ภาพที่ต่อเติม ไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่ว ๆ ไป ให้ 2 คะแนน แต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่าง ๆ ต่อไปนี้

4.1) รูปครึ่งวงกลมต่อเป็นพระอาทิตย์ หน้าคน หรือวงกลม

4.2) รูปมุมฉากต่อเป็นบ้าน กล่อง หรือสี่เหลี่ยม

4.3) รูปเส้นโค้งต่อเป็นงู ต้นไม้ หรือดอกไม้

4.4) รูปเส้นประ ต่อเป็นถนน ตรอก หรือทางเดิน

4.5) รูปจุดทำเป็นตานก หรือ สายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนนจาก 2 คะแนนเต็ม แต่ไม่มีคะแนนติดลบ

การให้คะแนนทั้งหมดจะให้ตามเกณฑ์ทั้ง 2 เกณฑ์ โดยคะแนนรวมสูงสุด คือ 42 คะแนน โดยเกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์จะแบ่งเป็น 2 ระดับ ดังนี้

- ได้คะแนนรวม 0 - 12 คะแนน ถือว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ

- ได้คะแนนรวม 14 - 28 คะแนน ถือว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง

- ได้คะแนนรวม 29 - 42 คะแนน ถือว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง

2.5 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP และเกณฑ์การให้คะแนน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ด้านการศึกษาปฐมวัยของความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละออในข้อที่เป็นความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละออ

2.6 นำแบบทดสอบความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละออของเด็กปฐมวัย ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงแก้ไขคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ



2.7 หาความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ โดยนำแบบทดสอบความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออของเด็กปฐมวัย ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ลงความเห็นและให้คะแนนแบบประเมิน แล้วนำคะแนนที่ได้มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมกับจุดประสงค์ IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ถือเป็นเกณฑ์ที่เหมาะสม

2.8 ฝึกฝนการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบ TCT-DP

3. การสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ของเด็กปฐมวัย ดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออของเด็กปฐมวัย การสังเกตความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออของเด็กปฐมวัย

3.2 ศึกษาแบบสังเกตพฤติกรรมแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออของเด็กปฐมวัย

3.3 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาจากข้อ 3.1 และ 3.2 มาสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย และเกณฑ์การประเมินให้ครอบคลุม ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย โดยสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย แบบมาตราส่วนกำหนดตัวเลข

3.4 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย ออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับ 3 2 และ 1

ตารางที่ 2 เกณฑ์การให้คะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย

พฤติกรรมบ่งชี้	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
1. สร้างผลงานโดยการต่อเติมจากความคิดเดิมเป็นความคิดที่แปลกใหม่	เด็กสามารถสร้างผลงานโดยการต่อเติมจากความคิดเดิมเป็นความคิดที่แปลกใหม่ได้	เด็กสามารถสร้างผลงานโดยการต่อเติมจากความคิดเดิมเป็นความคิดที่แปลกใหม่ โดยครูชี้แนะบางครั้ง	เด็กสามารถสร้างผลงานโดยการต่อเติมจากความคิดเดิมเป็นความคิดที่แปลกใหม่โดยครูชี้แนะ
2. เล่าเรื่องจากผลงานตามความคิดสร้างสรรค์	เด็กสามารถเล่าเรื่องจากผลงานตามความคิดสร้างสรรค์ได้	เด็กสามารถเล่าเรื่องจากผลงานตามความคิดสร้างสรรค์โดยครูชี้แนะบางครั้ง	เด็กสามารถเล่าเรื่องจากผลงานตามความคิดสร้างสรรค์โดยครูชี้แนะ

3.5 สร้างคู่มือประกอบคำแนะนำในการใช้แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย

3.6 นำแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย และคู่มือการใช้แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย เพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

3.7 นำแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงแก้ไขคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.8 หาความเที่ยงตรงของแบบสังเกต โดยนำแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย โดยผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่าน ลงความเห็นและให้คะแนนแบบประเมิน



แล้วนำคะแนนที่ได้มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมกับจุดประสงค์ IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ถือ
เป็นเกณฑ์ที่เหมาะสม

3.9 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนโดยใช้คะแนนเฉลี่ยในการแปลความหมายเป็นช่วงคะแนน ดังนี้
เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมความริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยและเล่า
เรื่องจากผลงานตามความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	2.01 – 2.00	หมายถึง ระดับดี
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	1.01 – 2.00	หมายถึง ระดับพอใช้
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	0.00 – 1.00	หมายถึง ระดับปรับปรุง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การจัดกิจกรรมการเล่านิทานโดยใช้คำถามเพื่อพัฒนาทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ใช้เวลา
20 นาที ทั้งหมด 8 ครั้ง

ตารางที่ 3 แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานโดยใช้คำถาม

สัปดาห์ที่	วัน	กิจกรรม
1	1	นิทานเรื่อง เกาะลึกลับ
	2	นิทานเรื่อง นักเดินแห่งพงไพร
	2	นิทานเรื่อง ข้าวพายกับข้าวพัง
	4	นิทานเรื่อง ผงปลาผจญภัย
2	5	นิทานเรื่อง นกยูงป่า
	6	นิทานเรื่อง นกเจ้าฟ้ากับเด็กชายผมจุก
	7	นิทานเรื่อง ห้าจืดเจี้ยวจ้าว แมวหง่าวตุ๊ด
	8	นิทานเรื่อง ป้องแปง ไม่ยอมนอน

จากตารางแผนการจัดกิจกรรมการใช้นิทานประกอบการใช้คำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้าน
ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัย ประกอบด้วยการจัดกิจกรรมแต่ละวัน ซึ่งได้แยกออกมาเป็นแผน
ทั้งหมด 8 ครั้ง ใช้เวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 20 นาที ในกิจกรรมการใช้นิทานและ
คำถามเพื่อพัฒนาส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัยโดยกำหนด
รูปแบบของแต่ละแผน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้สูตรคำนวณหาค่าร้อยละความก้าวหน้า มีสูตรคำนวณดังนี้
สูตรคำนวณค่าร้อยละความก้าวหน้ารายบุคคล

$$\text{คะแนนหลังการทดลอง} - \text{คะแนนก่อนการทดลอง} \times 100$$

คะแนนเต็ม

สูตรคำนวณค่าร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียนมีสูตรคำนวณ ดังนี้

1. หาค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการทดลอง และค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลอง โดยใช้สูตรหาค่าเฉลี่ย ดังนี้

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

2. แทนสูตร คะแนนเฉลี่ยหลังการทดลอง - คะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง $\times 100$

คะแนนเต็ม



ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นและประกอบการใช้คำถาม ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบผลคะแนนร้อยละความก้าวหน้าของนักเรียนทั้งชั้นเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

คะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรม	คะแนนเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรม	คะแนนร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียน
5.4	11.3	39.8

จากตารางที่ 4 พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ 5.4 และ 11.3 ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบทั้งชั้นเรียนพบว่าคะแนนร้อยละความก้าวหน้าทั้งเรียนเท่ากับ 39.8

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบการใช้คำถาม ทุกสัปดาห์ รวม 8 สัปดาห์ พบว่าเด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ได้แก่ เด็กเด็กปฐมวัยสร้างผลงานแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น สร้างผลงานแตกต่างไปจากเดิม และสามารถสร้างผลงาน โดยการต่อเติมจากความคิดเดิมเป็นความคิดที่แปลกใหม่สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมคะแนนร้อยละความก้าวหน้าทั้งเรียนเท่ากับ 39.8
2. จากการศึกษาลักษณะพฤติกรรมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ทุกสัปดาห์ รวม 2 สัปดาห์ พบว่าเด็กปฐมวัยมีการพัฒนาส่งเสริมทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย สูงขึ้นตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาส่งเสริมทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบคำถามโดยผลการศึกษาวิจัยพบว่าร้อยละ ความก้าวหน้าของเด็กปฐมวัยทั้งชั้นเรียนเท่ากับ 39.8 ที่เป็นเช่นนี้ ผู้วิจัยสามารถอภิปรายได้ดังนี้ จากผลการวิจัยพบว่าความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย หลังจากการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบคำถาม การจัดกิจกรรมการเล่นประกอบคำถาม ส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สูงขึ้นการศึกษาพฤติกรรมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยทุกสัปดาห์ รวม 2 สัปดาห์ พบว่าเด็กปฐมวัยมีการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ได้แก่ สร้างผลงานแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น สร้างผลงานแตกต่างไปจากเดิม สร้างผลงานโดยการต่อเติมจากความคิดเดิมเป็นความคิดที่แปลกใหม่ สูงขึ้นตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับจากแนวคิดของการศึกษาพฤติกรรมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ วิณา ประชากุล (2549) กล่าวว่า การพัฒนาและการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จึงจำเป็นต้องบ่มเพาะตั้งแต่เยาว์วัย เพื่อเตรียมพร้อมด้านทรัพยากรบุคคลของชาติในอนาคต ความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถภาพทางด้านสมองที่มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน เป็นพลังทางความคิดและพลังที่แสดงออกแล้วมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น ผลผลิตของความคิดสร้างสรรค์เป็นผลงานที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาและแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมความคิดสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมที่มีคุณค่า

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษา

1. ในระยะแรกของการจัดประสบการณ์รู้ เด็กอาจไม่กล้าตอบคำถาม ควรมีการเสริมแรงทางบวกให้เด็ก โดยการชมเชยหรือการแสดงอาการยอมรับของครูเป็นสิ่งที่จะทำให้เด็กมีความมั่นใจและกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น



2. พัฒนาส่งเสริมทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผ่านการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบ
คำถาม ครูผู้สอนควรเลือกใช้นิทานที่แปลกใหม่เพราะถ้านิทานเรื่องที่เด็กเคยฟังมาแล้วเด็กจะยึดเนื้อหาเรื่องนั้นๆ
ทำให้เด็กไม่เกิดความคิดริเริ่ม เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมอื่นๆ นอกจากกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการใช้คำถาม เช่น กิจกรรม
การแต่งนิทาน กิจกรรมการประดิษฐ์ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- เกริก ยันพันธ์. (2547). การเล่านิทาน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พัฒน์นรี จันทราภิรมย์. (2562, มกราคม-มิถุนายน). การพัฒนาทักษะการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยการใช้สื่อการ
สอนชุดฝึกกล้ามมือ. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 7(13), 63-73.
- วีณา ประชากุล. (2549, ตุลาคม-ธันวาคม). การเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วารสารวิชาการ,
9(4), 14-21.
- สุพัต สกลดี. (2561). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับอนุบาล 1 โดยผ่านการเล่านิทาน.
วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจ
บัณฑิตย.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). กลยุทธ์ การสอนคิดวิเคราะห์ (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). กลยุทธ์การสอนคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดการพิมพ์.
- อารี พันธมณี. (2545). ฝึกให้คิดเป็นคิดให้สร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ไยไหมเอ็ดดูเคท.



การพัฒนาทักษะการพูดของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพ ชั้นอนุบาล3/2 โรงเรียนอนุบาลไทงาม

Development of speaking skills of preschool children by using visual storytelling activities Kindergarten 3/2 Sai Ngam Kindergarten

ยศวดี พิมป์สุวรรณ¹ และอัฐณีญา สัจจะพัฒนกุล²
Yossawadee Pimsawan¹ and Atthaneeya Sajjapattthanakul²

¹นักศึกษาโปรแกรมวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
²อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาด้าน การฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทาน

ผลการวิจัยในชั้นเรียนพบว่า การพัฒนาทักษะการพูดของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพ โดยภาพรวมมีร้อยละความก้าวหน้าของ นักเรียนเพิ่มขึ้นทุกคนตั้งแต่ 33 จนถึง 60 เมื่อเปรียบเทียบทั้งชั้นเรียน พบว่ามีร้อยละความก้าวหน้า ทั้งชั้นเรียนเท่ากับ 45

คำสำคัญ : ทักษะการพูด / ชุดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพ

Abstract

The purpose of the research was to study the purpose of the research was to compare the results of the visual storytelling activities before and after

The results of the classroom research revealed that development of speaking skills of preschool are increased from 33 to 60.

Keywords: Speaking skills / Storytelling activities with pictures

ความเป็นมาและความสำคัญ

การจัดการศึกษาปฐมวัย เป็นการพัฒนาขึ้นมาโดยอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของมนุษย์ ตั้งแต่เริ่มปฏิสนธิต่อเนื่องตลอดชีวิตในด้าน ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์จากประสบการณ์ต่างๆ ที่มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล สิ่งแวดล้อมต่างๆแนวคิดเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก ซึ่งเป็นกิจกรรมสำคัญในชีวิตที่มีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโตและและการพัฒนาการด้านต่างๆของมนุษย์ แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและสังคมทำให้เด็กแต่ละคนแตกต่างกันตามสังคมวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็กแต่ละคน

เด็กในวัยเริ่มแรกของชีวิต หรือที่เรียกว่า เด็กปฐมวัย คือ วัยตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 8 ปี จัดได้ว่า เป็นระยะที่สำคัญที่สุดชีวิต ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม บุคลิกภาพ โดยเฉพาะด้านสติปัญญา จะเจริญ มากที่สุดในช่วงนี้ และพัฒนาการใดๆ ในวัยนี้จะเป็นพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการในช่วงอื่นๆ ของชีวิตเป็นอย่างมาก ดังที่นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้กล่าวถึง ความสำคัญของเด็กในวัยนี้ Freud S. (ซีคมันท์ ฟรีดท์, 2011) นักจิตวิเคราะห์ได้ยอให้เห็นว่า วัยที่เริ่มต้น ของชีวิตมนุษย์คือ ระยะ 5 ปี แรกของคนเรา ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับในตอนต้นๆ ของชีวิตจะมี อิทธิพลต่อชีวิตของคนเรตลอดจนถึงวาระสุดท้าย และเชื่อว่าการอบรมเลี้ยงดูในระยะปฐมวัยนั้น จะมี ผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กในอนาคต

ภาษาเป็นระบบการสื่อสารที่สำคัญ อย่างหนึ่งของมนุษย์กลุ่มชนที่อาศัยอยู่ร่วมกันเป็นสังคมย่อมมีภาษาใช้ในการติดต่อบอกความประสงค์ความรู้สึนึกคิด ถ่ายทอดประสบการณ์และความรู้แก่กัน (วิพุธ โสภวงศ์, 2540,



หน้า 93) การเรียนรู้ภาษาของเด็กช่วงปฐมวัยแตกต่างจากผู้ใหญ่ เนื่องจากวุฒิภาวะสติปัญญาังพัฒนาไม่เต็มที่ เด็กจึงไม่สามารถคิดเป็นนามธรรมได้ ความสามารถจึงขึ้นอยู่กับช่วงวัย เรียนรู้ผ่านการได้ยิน พูดหรือชีวิตประจำวัน การเลียนเสียงสะสมคำ เพิ่มคำและรวมเป็นประโยคเรื่อยๆ ทั้งนี้เพื่อเป็นการพัฒนาการผู้เกี่ยวข้องควรจัดประสบการณ์และแสวงหาแนวทางส่งเสริมที่หลากหลายตามความแตกต่างแต่ละบุคคล เพื่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ การสอนภาษาจึงเริ่มจากสิ่งที่เด็กสามารถสื่อได้มากที่สุดก่อน จึงพัฒนาทักษะต่อตามลำดับ โดยการพัฒนาในช่วงแรกเกิดถึง 6 เดือน เป็นระยะเบาะเบาะมีการเปล่งเสียงแต่ไม่มีความหมาย บอกความต้องการและเมื่อมีการตอบสนองเด็กก็จะรู้สึกพอใจ, ช่วงอายุ 6 เดือนถึง 1 ปี เป็นช่วงระยะแยกแยะสามารถแยกแยะเสียง หากได้รับการตอบสนองทางบวกก็จะเปล่งเสียงนั้นซ้ำ, ช่วงอายุ 1-2 ปี เป็นระยะเลียนแบบที่เลียนเสียงต่างๆ เสียงที่ไม่มี ความหมายจะค่อยๆหายไปและเริ่มฟังเสียงที่ได้รับการตอบสนอง ซึ่งเป็นช่วงที่พัฒนาการทางภาษา, ช่วงอายุ 2-4 ปี เป็นระยะขยายเริ่มหัดพูดใช้สัญลักษณ์สื่อความหมาย อายุ 2 ปี จะเริ่มพูดเป็นคำ โดยใช้คำนามได้ 20 % อายุ 3 ปี เริ่มพูดเป็นประโยค และอายุ 4 ปี เริ่มใช้ศัพท์ต่างๆ, ช่วงอายุ 4-5 ปี เป็นระยะโครงสร้างพัฒนาความสามารถการรับรู้และสังเกต สนุกกับคำและประโยคของตน, อายุ 5-6 ปี เป็นระยะตอบสนองสามารถคิดและพัฒนาทางภาษาสูงขึ้น เริ่มเป็นแบบแผน ใช้ไวยากรณ์อย่างง่าย สื่อความหมายจากสิ่งที่มองเห็นและรับรู้, ช่วงอายุ 6 ปีขึ้นไป เป็นระยะสร้างสรรค์ เด็กจะเริ่มเข้าโรงเรียนและเล่นสนุกกับคำ และหาวิธีสื่อความหมายด้วยตัวเลข ระยะนี้จะพัฒนาการวิเคราะห์สร้างสรรค์ ทักษะการสื่อความหมายจากคำ เป็นนามธรรมมากขึ้น ทั้งนี้ทักษะของเด็กจะประกอบด้วย ฟัง พูด อ่าน และเขียนตามลำดับ (กมลรัตน์ เทอร์เนอร์ และคณะ, 2558)

ซึ่งการจัดกิจกรรมที่จะทำให้เด็กปฐมวัยเกิดการเรียนรู้สูงสุดนั้นจะต้องจัดกิจกรรมที่เด็กสนใจ ลงมือค้นคว้า กระทำด้วย ตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะและสนับสนุน คอยช่วยเหลือในขณะที่เด็กทำกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย ซึ่งวิธีการเรียนรู้ของเด็ก คือ เรียนรู้จากการเล่น การใช้ประสาทสัมผัส การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนกับ ผู้ใหญ่กับครู (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2551, หน้า 24-25) นิทานนอกจากจะให้ ความบันเทิง ฟังแล้วเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลินแล้วในนิทานยังมีเนื้อเรื่องที่หลากหลาย และผู้เล่าควรเลือกใช้เทคนิคที่เหมาะสมที่จะทำ 4 ให้เด็กฟังแล้วสามารถจับใจความสำคัญของเรื่องได้ซึ่งเทคนิคดังกล่าวก็คือ การเล่านิทานแบบเล่าเรื่องซ้ำ เพราะคุณค่าต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในนิทานจะถูกประทับไว้ในใจเด็กอย่าง ลึกซึ้งการที่เด็กฟัง นิทานซ้ำๆ ไม่ใช่เพื่อจดจำ เพราะเด็กในวัยนี้มีพัฒนาการอย่างพิเศษของการจดจำที่ แม่นยำเด็ก ส่วนมากสามารถจำนิทานได้หลังจากฟังนิทานเพียงครั้งเดียว หากแต่การเล่า นิทานซ้ำ ๆ กัน เป็น เวลานานนั้นช่วยให้เซลล์สมองของเด็กสามารถเชื่อมต่อกันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นนั้น หมายถึง ความสามารถในการจับใจความและการเรียนรู้ก็จะมากขึ้นด้วย (สรินนา อรุณเจริญ และรวีวรรณ รุ่งไพรวัลย์, 2555) การเล่า นิทานซ้ำแล้วซ้ำ อีกจะช่วยให้พลังในส่วนลึกของนิทานสามารถเข้าไปมีอิทธิพลกับจิตใจของเด็ก ซึ่งจะช่วยให้เด็กสามารถจับใจความ เก็บเอาความคิด และความหมายในนิทานเข้าไป พัฒนาเป็นความเข้าใจอย่างถ่องแท้ภายในตัวของเขาเองซึ่งจะเป็นความเข้าใจที่ลึกซึ้ง และยาวนาน มากกว่าการเล่าเพียงครั้งเดียว ในการเล่าเรื่องในครั้งต่อไป อาจเปลี่ยนจากที่นักเรียนเคยเป็นแต่เพียง ผู้ฟังมาเป็นผู้พูดหรือผู้เล่าและพร้อมกันนี้ นอกจากจะเป็นผู้เล่าแล้วก็จะได้เข้าถึงเรื่องราวโดย ผลัดเปลี่ยนไปเป็นผู้แสดง ประกอบการเล่าเรื่อง เพื่อให้ เข้าใจในเนื้อเรื่องได้ชัดเจนลึกซึ้งขึ้นด้วย และ ด้วยวิธีการนี้นิทานเข้าถึงธรรมชาติของเด็กและพัฒนาทักษะการ จับใจความเด็กโดยไม่รู้ตัวใน ขณะเดียวกัน เด็กก็เรียนรู้คุณค่าของความเป็นคนที่สมบูรณ์ (มานิตา ลีโทขลิต, 2554, หน้า 45-46)

จากการที่ผู้วิจัยได้ออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ที่โรงเรียนอนุบาลไทรงาม อำเภอไทรงาม จังหวัดกำแพงเพชร นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3/2 ผู้วิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3/2 โรงเรียนอนุบาลไทรงาม ควรได้รับการส่งเสริมทักษะการพูดเพราะการส่งเสริมทักษะกระบวนการทางการเล่านิทาน ธรรมชาติของเด็กปฐมวัยจะชอบฟังนิทานที่มีรูปภาพประกอบจะช่วยกระตุ้นให้เด็กอยากรู้อยากเห็น โดยใช้ภาษาพูด สนทนาสื่อสารกับครูเป็นการกระตุ้นให้เด็กอยากพูดทุกวันจะทำให้เด็กมีพัฒนาการด้านภาษาดีขึ้น



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางภาษา ด้าน การฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังได้รับการจัด
ประสบการณ์การเล่นทาน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กนักเรียนระดับปฐมวัย ที่มีอายุระหว่าง 3-5 ปี ซึ่งกำลังศึกษาที่โรงเรียน
อนุบาลไทรงาม อำเภอไทรงาม จังหวัดกำแพงเพชร ปีการศึกษา 2564 จำนวน 27 คน

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง การศึกษาครั้งนี้ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ระยะเวลา
ในการทดลอง 8 สัปดาห์สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 1 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที ได้รับการ ทดลองทั้งสิ้น 16 ครั้ง

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีการดำเนินการวิจัย

วิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดของเด็กปฐมวัยโดยการใช้กิจกรรมการเล่นทานประกอบภาพของนักเรียน
ชั้นอนุบาล 3/2 ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาตามขั้นตอนดังนี้

กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นเด็กปฐมวัยภายในโรงเรียนอนุบาลไทรงามชั้นอนุบาลที่3/2 จำนวน 27
คน อายุระหว่าง 3- 5 ปี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมเสริมประสบการณ์ ได้ดำเนินการ
ดังนี้

1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดประสบการณ์

กิจกรรมเสริมประสบการณ์ ได้แก่ เอกสารหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 การจัด
กิจกรรมตามตารางประจำวัน 6 กิจกรรมหลัก เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนจัดประสบการณ์กิจกรรมเสริม
ประสบการณ์ และศึกษาพัฒนาการตามช่วงวัย

1.2 กำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์การพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดย
ใช้ชุดเกมการศึกษา ซึ่งกำหนดองค์ประกอบดังนี้

- 1) ชื่อแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
- 2) ชื่อหน่วยการเรียนรู้
- 3) ระยะเวลาในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
- 4) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 5) สาระการเรียนรู้
 - สาระที่ควรเรียนรู้
 - ประสบการณ์สำคัญ
- 6) กิจกรรมการเรียนรู้การสอน
 - ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน



-ชั้นสอน

-ชั้นสรุปบทเรียน

7) บททดสอบ

8) บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรม

1.3 จัดทำแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมเสริมประสบการณ์จำนวน 8 กิจกรรม ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษามี 2 ประเภท ดังนี้

1.3.1 นิทาน จำนวน 8 เรื่อง ได้แก่

- 1) นิทานเรื่อง เมี้ยว เมี้ยว มา มา จะพาไปหาแม่
- 2) นิทานเรื่อง กระเป๋าสตางค์สีแดง
- 3) นิทานเรื่อง หนูนิคแตงตัว
- 4) นิทานเรื่อง ปองแปงถูกลืมในรถ
- 5) นิทานเรื่อง ปองแปงข้ามถนน
- 6) นิทานเรื่อง หนูนิคประหยัดและอดออม
- 7) นิทานเรื่อง กุ้งกิ้งผลไม้ที่น่ากิน
- 8) นิทานเรื่อง ปองแปงรักโลก

1.3.2 แผนการจัดประสบการณ์จำนวน 8 แผน แผนละ 30 นาที ได้แก่

- 1) แผนการจัดประสบการณ์ที่ 1 เรื่อง ธรรมชาติรอบตัวเด็ก
- 2) แผนการจัดประสบการณ์ที่ 2 เรื่อง เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก
- 3) แผนการจัดประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก
- 4) แผนการจัดประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก
- 5) แผนการจัดประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก
- 6) แผนการจัดประสบการณ์ที่ 6 เรื่อง สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก
- 7) แผนการจัดประสบการณ์ที่ 7 เรื่อง สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก
- 8) แผนการจัดประสบการณ์ที่ 8 เรื่อง ธรรมชาติรอบตัวเด็ก

1.4 นำแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมเสริมประสบการณ์และกิจกรรมเกมการศึกษา ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมเสริมประสบการณ์

1.5 นำความคิดเห็นจากแบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมเสริมประสบการณ์ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าเฉลี่ย (X) และแปลความหมายโดยกำหนดเกณฑ์การประเมินความคิดเห็น 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	4.51-5.00	หมายถึง มีคุณภาพในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	3.51-4.50	หมายถึง มีคุณภาพในระดับมาก
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	2.51-3.50	หมายถึง มีคุณภาพในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	1.51-2.50	หมายถึง มีคุณภาพในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	1.00-1.50	หมายถึง มีคุณภาพในระดับน้อยที่สุด

ปรากฏว่าผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์ผลการดำเนินงานของเด็กปฐมวัย โดยมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม (4.91) อยู่ในช่วง ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51- 5.00 หมายถึง มีคุณภาพในระดับมาก

1.6 ปรับปรุงแผนการจัดประสบการณ์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญที่ให้แก้ไขจากการที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบพบว่าไม่มีข้อแก้ไข หลังจากนั้นได้นำแผนการจัด ประสบการณ์การพัฒนาทักษะการพูดของเด็กปฐมวัยโดยใช้สื่อนิทานภาพไปใช้กับ กลุ่มเป้าหมาย

1.7 นำแผนการจัดประสบการณ์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญที่ให้แก้ไขจากการที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบพบว่าไม่มีข้อแก้ไข

1.8 นำแผนการจัดประสบการณ์ผลการใช้ชุดเกมการศึกษาไปจัดทำแบบสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จัดกิจกรรมสอนเด็กปฐมวัยต่อไป



2. การสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดความสามารถในทักษะการพูดเพื่อนำไปใช้ในการทดสอบความสามารถในทักษะการพูดก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการสอนในการใช้แผนการจัดประสบการณ์ ผลการใช้ชุดการเล่านิทานภาพโดย ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการจากหลักสูตรการศึกษาปฐม พุทธศักราช 2560 เพื่อสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการใช้ทักษะการพูด ได้แก่ การพูดเป็นคำ การพูดเป็นประโยคสั้นๆ การพูดเล่าเรื่องราว โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน คือ ตอบถูกข้อละ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

2.2 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการใช้ทักษะการพูดไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาจากความเห็นสอดคล้องกับพัฒนาการที่วัดหรือไม่ และตรงตามนิยามศัพท์ โดยกำหนดเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- +1 หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าเครื่องมือมีความสอดคล้องถูกต้อง
- 0 หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าเครื่องมือมีความสอดคล้อง
- 1 หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าเครื่องมือไม่มีความสอดคล้องถูกต้อง

2.3 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการใช้ทักษะการพูดที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมา คำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่าค่า IOC โดยรวมของแบบทดสอบวัดความสามารถในการใช้ทักษะการพูด มีค่าเท่ากับ 1.00 หมายความว่าเครื่องมือมีความสอดคล้อง

2.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการใช้ทักษะการพูดที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการสอนเด็กปฐมวัยต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินขั้นตอน โดยกิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพให้กับนักเรียนชั้นอนุบาล 3/2 โรงเรียนอนุบาลไทรงาม ปีการศึกษา 2564 จำนวน 27 คน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แผนการจัดประสบการณ์การเล่านิทานประกอบภาพ (ในวงกลม) ของนักเรียนชั้น 3/2 โรงเรียนอนุบาลไทรงาม

ครั้งที่	เวลา	ช่วงกิจกรรม	หมายเหตุ
1	09.30-10.00	กิจกรรมนิทานเรื่อง เมี้ยว เมี้ยว มา มา จะพาไปหาแม่	
2	09.30-10.00	กิจกรรมนิทานเรื่อง กระเป๋าสตางค์สีแดง	
3	09.30-10.00	กิจกรรมนิทานเรื่อง หนูนิดแต่งตัว	
4	09.30-10.00	กิจกรรมนิทานเรื่อง ป้องแบ่งลูกลิ้มในรถ	
5	09.30-10.00	กิจกรรมนิทานเรื่อง ป้องแบ่งข้าวถนอม	
6	09.30-10.00	กิจกรรมนิทานเรื่อง หนูนิดประหยัดและอดออม	
7	09.30-10.00	กิจกรรมนิทานเรื่อง กุ้งกิ้งผลไม้ที่น่ากิน	
8	09.30-10.00	กิจกรรมนิทานเรื่อง ป้องแบ่งรักโลก	

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้สูตรคำนวณค่าร้อยละความก้าวหน้า มีสูตรคำนวณดังนี้
สูตรคำนวณค่าร้อยละความก้าวหน้ารายบุคคล

$$(\text{คะแนนหลังการทดลอง} - \text{คะแนนก่อนการทดลอง}) \times 100$$

คะแนนเต็ม

สูตรคำนวณค่าร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียนมีสูตรคำนวณ ดังนี้



1. หาค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการทดลอง และค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลอง โดยใช้สูตรหาค่าเฉลี่ย ดังนี้

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

2. สูตรคำนวณหาค่าร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียน

$$(\text{คะแนนหลังเรียน} - \text{คะแนนก่อนเรียน}) \times 100$$

คะแนนเต็ม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการพูดใช้กิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3/2 โรงเรียนอนุบาลไทรงาม อ.ไทรงาม จ.กำแพงเพชร ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม โดยการจัดกิจกรรมการทดลอง ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยดังนี้

ผลสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลคะแนนร้อยละความก้าวหน้าของนักเรียนทั้งชั้นเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

คะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรม	คะแนนเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรม	คะแนนร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียน
5.4	12.14	45

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ 5.4 และ 12.14 ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบทั้งชั้นเรียนพบว่าคะแนนร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียนเท่ากับ 45

สรุปผลการวิจัย

ผลการส่งเสริมทักษะการพูดของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพของนักเรียนชั้นอนุบาล 3/2 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ 33 และ 60 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบทั้งชั้นเรียน พบว่า คะแนนร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียนเท่ากับ 45

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า ประสพการณ์จากการเล่าเรื่องและกิจกรรมเสริม ประสพการณ์การพูดมีนัยสำคัญทางสถิติมากกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนทำกิจกรรมที่ 0.5 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐาน โดยเด็กก่อนวัยเรียนที่ได้รับประสบการณ์จากการเล่าเรื่องและกิจกรรมเสริม ประสพการณ์การพัฒนาทักษะการพูดมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม แสดงว่าการใช้นิทานส่งผลต่อการพัฒนาการทักษะการพูดของเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี บทนำเรื่องชุดเรื่องซึ่งอยู่ในแผนกิจกรรมเสริมประสบการณ์ จำนวน 8 เรื่อง ไปทดลองในช่วงกิจกรรมในระยะแรก เด็กก่อนวัยเรียนในกลุ่มทดลองมีคำพูดไม่ชัดเจนและไม่กล้าพูดตอบโต้ หรือบทสนทนาไม่พัฒนาเท่าที่ควร ผู้วิจัยจึงใช้วิธีเล่าเรื่อง โดยใช้ตัวเลือกประสบการณ์แผนกิจกรรมเสริมประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยในกลุ่มทดลองต่อเนื่อง หลังจากทำการทดลองไประยะหนึ่งพบว่ากลุ่มเด็กปฐมวัย การทดลองแสดงให้เห็นพัฒนาการในการพูด รวมถึงการประเมินการสังเกตคำพูดหลังจากประสบการณ์กิจกรรมเสริมประสบการณ์แสดงให้เห็นว่าเด็กปฐมวัยในกลุ่มทดลองมีพัฒนาการด้านการพูดเพิ่มขึ้นด้วย ด้วยเหตุผลนี้ จึงเห็นได้ว่าการเล่าเรื่องใน แผนกิจกรรมจากประสบการณ์ มีส่วนช่วยในการพัฒนาคำพูดในวัยเด็ก ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้ภาษาพูดของเด็กก่อนวัยเรียน (กรรณการ์ พวงเกษม, 2553, หน้า 20 - 21)

1. วุฒิภาวะ เมื่อเด็กมีความเจริญขึ้นตามลำดับ ความสามารถในการพูด การเขียนย่อมตามมา นับตั้งแต่ อายุ 15 เดือน ขึ้นไปแล้วเด็กจะใช้ภาษาพูดมากขึ้นตามลำดับจนกระทั่งอายุ 36 เดือน จะสามารถใช้คำพูด 376 คำต่อวัน และเมื่ออายุ 48 เดือน จะพูดได้ 397 คำต่อวัน และสามารถใช้คำวิเศษณ์ และคำคุณศัพท์เพิ่มมากขึ้นตามลำดับ และนอกจากนั้นถ้าหากมีสมาธิ ก็จะจดจำสิ่งที่ได้ยินได้ฟังมาเล่าต่อให้คนอื่นทราบ



2. สิ่งแวดล้อม ถ้าหากพ่อแม่ ผู้ปกครองสนใจ เอาใจใส่ พยายามพำสอนให้เด็กพูดคุย และหัดอ่านหัดเขียน อยู่ตลอด เด็กจะมีความพร้อมทางภาษามาก โดยเฉพาะครอบครัวที่มีการศึกษาสูง ย่อมมีส่วนสร้างความเจริญทาง ภาษาให้เด็กได้ดีกว่าครอบครัวที่มีฐานะยากจน ซึ่งส่วนมากไม่ค่อยสนใจในเรื่องภาษาของบุตรหลานของตนเท่าที่ควร

3. การเข้าใจความหมายภาษาที่ใช้พูด ถ้าอยู่ในวงแคบศัพท์ก็พื้น ๆ ธรรมดาแต่ถ้าหากอยู่ในชุมชนที่กว้าง ใหญ่ เด็กก็สามารถเข้าใจคำ ประโยค วลีที่มีความหมายต่าง ๆ ได้ดี ฉะนั้น การพูดอะไรก็ตามที่เด็กเพียงแต่เลียน คำพูด เลียนเสียงพูด ผู้ใหญ่จึงควรได้ย้อนถามเขาดูบ้างว่าที่พูด ๆ นั้นเข้าใจเพียงใด เปรียบเสมือนคนไทยที่พูดคำ ต่างประเทศตามเขาแต่ออกเสียงผิด ความหมายก็ย่อมจะเปลี่ยนไปได้ ดังนั้น เพื่อป้องกันความผิดพลาดดังกล่าวจึง ควรได้ย้อนถามความหมายในสิ่งที่เด็กพูดได้แต่ไม่เข้าใจความหมายด้วย

4. การให้พัฒนาการทั้งหมด (Develop as a Whole) เราจะต้องให้เด็กมีรูปร่างที่ดี หน้าตาสดใส สะอาด ภายใจ สมองก็ต้องให้ดี สุขภาพสมบูรณ์ และสังคมก็ต้องดี จึงจะทำให้เด็กมีความเจริญทางภาษาได้ดี ไม่ควรแต่เพียง ว่าให้อ่านได้เขียนได้เท่านั้น เราต้องคำนึงถึงหลักของความต้องการความสนใจจากเพื่อน ๆ ของเด็กด้วย ถ้าหน้าตา สกปรกเพื่อน ๆ ก็ย่อมไม่พูดคุยด้วยโอกาสที่จะมีความเจริญทางภาษาพูดก็ยิ่งเสียเปรียบคนที่รูปร่าง หน้าตา สะอาด สดใส

5. ขั้นตอนและการจัดชั้นเรียน การจัดโรงเรียนแบบไม่มีชั้น แต่อาศัยความสามารถทางภาษาเป็นแนวทางจะ ได้ลองจัดให้เป็นทีที่แพร่หลายต่อไป หลักสูตรและขั้นตอนการสอนบางบทก็อาจจะปรับเปลี่ยนไปได้ตามระดับ ความสามารถและความพร้อมของนักเรียน จึงมีข้อที่น่าสังเกตว่าบางแห่งสอนบทเรียนยากก่อน แล้วกลับมาสอนบท ธรรมดาภายหลังโดยอ้างแต่หลักสูตร ซึ่งตามความเป็นจริงแล้ว ครูผู้สอนน่าจะสามารถในการวินิจฉัยบทเรียน นั้น ๆ ได้ด้วยตนเอง

6. การมีส่วนร่วม (Participation) กิจกรรมใด ๆ ก็ตามเด็ก ๆ ควรมีส่วนร่วมทุกครั้ง ทุกคน ครูไม่ควรเลือกที่ รักมักที่ซึ่งจะต้องพิจารณาความสามารถของเด็กเป็นรายบุคคลและกำหนดงานให้ทำร่วมกับเพื่อน ๆ ตามใจสมัคร หรือครูกำหนดกลุ่มให้บางครั้ง การทำงานเป็นกลุ่ม การทำงานเป็นกลุ่มย่อย การร่วมกิจกรรมต่าง ๆ มีส่วนช่วยให้ เด็กมีความเจริญทางภาษาได้อย่างมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การดำเนินการต้องเตรียมสื่อ วัสดุอุปกรณ์เป็นอย่างดี เพราะเด็กมีช่วงความสนใจสั้น ต้องจัด กิจกรรม โดยเฉพาะการเล่านิทานให้เด็กมีความประทับใจ เป็นการสร้างแรงจูงใจเป็นอย่างดี

2. ก่อนนำแผนการจัดกิจกรรมไปใช้ครูผู้สอนควรศึกษาแผนการจัดกิจกรรมโดยละเอียด เพื่อที่จะได้ นำไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง รวมถึงการเตรียมอุปกรณ์ เนื้อหาในการสอน ซึ่งจะส่งผลให้การ จัดประสบการณ์มี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3. เลือกรูปภาพหรือสื่อที่จะนำมาจัดทำหรือพัฒนาโดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับความพร้อมวุฒิ ภาวะ ความต้องการ ความถนัด และความสนใจของเด็กในแต่ละช่วงอายุ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ผู้วิจัยเสนอว่าควรทำการจัดกิจกรรมพัฒนาเด็กปฐมวัยในด้าน อื่นๆอีกนอกเหนือจากการพัฒนาทักษะ การพูด นอกจากนี้การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรม พัฒนาเด็กปฐมวัยควรดำเนินการกับกลุ่มเป้าหมายอื่นที่มี ลักษณะเฉพาะต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กมลรัตน์ เทอร์เนอร์ และคณะ. (2558, พฤษภาคม-สิงหาคม). ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาพยาบาลใน วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี ชลบุรี. วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข, 25(2), 178-193.
- กรรณิการ์ พวงเกษม. (2554). การสอนเขียนเรื่องโดยใช้จินตนาการทางสร้างสรรค์ในระดับ ประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2542). เอกสารคำสอนการศึกษาสำหรับผู้ปกครองเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: คณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



- มานิตา ลีโทขลิต. (2554). **แก้ไขปรับปรุงจากการวิเคราะห์นิทานชาดกที่ส่งเสริมสันติธรรมสำหรับเด็กปฐมวัย**.
วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิพุธ โสภวงศ์, (2540) **ประมวลสาระชุดวิชา การพัฒนาทักษะทางภาษา**. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สรินนา อรุณเจริญ และรวีวรรณ รุ่งไพโรจน์, (2555, ตุลาคม-ธันวาคม). ภาวะเด็กไม่พูดบางสถานการณ์. **วารสาร
กุมารเวชศาสตร์**, 51(4), 251-258.
- Freud S. (ซีคมุนท์ ฟรีดท์, 2011) **ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)**
[Online]. Available: <https://sites.google.com/site/thvsdiphathnakardekpthmway/thvsdi-thi-keiywkhxng-kab-phathnakar-dek-pthmway/thvsdi-phathnakar-thang-bukhlikphaph-khxng-si-kmant-f-xy-d-sigmund-freud> [2564, ธันวาคม 22].





มุมมองความรัก ในบทเพลงของต่าย อรทัย Aspects of Love in Tai Orathai's Thai Folk Songs

ธงชัย แชมป์โสภา¹ จิราพร ภูวรัตนาวีวิธ² และประภัสสร ห่อทอง²
Thongchai Chamsopa¹, Jiraporn Puwarattanawiwit² and Prapatsara Hothong²

¹ นักศึกษาประจำโปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

² อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาการนำเสนอมุมมองความรัก ในเพลงลูกทุ่งของต่าย อรทัย ซึ่งเป็นเพลงที่แต่งขึ้นในระหว่างปี พ.ศ. 2560 - 2564 โดยใช้วิธีพรรณนาวิเคราะห์

ผลการศึกษาพบว่า เพลงลูกทุ่งของต่าย อรทัย มีการนำเสนอมุมมองความรักในรูปแบบหนุ่มสาวเป็นหลัก โดยแบ่งความรักไว้ดังนี้ 1. ความรักที่ไม่สมหวัง คือ การเลิกรา และการนอกใจ มากที่สุด และรองลงมา คือ การเป็นมือที่สามหรือตัวสำรอง 2. ความรักที่สมบูรณ์แบบ พบน้อยที่สุด ตามลำดับ กล่าวได้ว่าแนวเพลงลูกทุ่งของต่าย อรทัย เป็นเพลงรัก ออกหัก เศร้า เสียใจ ที่มีปัจจัยเกิดจากความรักของหนุ่มสาว และใช้ภาษาถิ่นอีสานที่เข้าใจง่ายในการสื่อสารผ่านบทเพลง ทำให้เพลงของต่าย อรทัย เข้าถึงแฟนเพลงได้ทุกกลุ่ม และผลงานเพลงได้รับความนิยม

คำสำคัญ: เพลงลูกทุ่ง / มุมมองความรักในบทเพลงลูกทุ่ง

Aspects of Love in Tai Orathai's Thai Folk Songs

The purpose of this study was to examine the presentation of love in Tai Orathai's folk songs which were composed during the years 2017 – 2021 by using the descriptive method.

The results of the study found that Tai Orathai's folk songs were primarily related to young love story. The love was divided as follows: 1. mostly, unrequited love was the breakup and infidelity and the second was the third person or the backup, 2. perfect love was the least found, respectively. Normally, Tai Orathai's songs are a heartbreaking and sadness. These sad love songs still has effects and factors caused by the love of young people. Moreover, using simple dialect (E-San) through songs made people felt into songs easily, so her song became famous.

Keywords: Folk songs / Aspects of Love in Tai Orathai's Thai Folk Songs

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วรรณกรรมเพลงลูกทุ่ง เป็นผลงานทางศิลปะที่เกิดจากการความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ โดยการใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกต่าง ๆ ผ่านเสียงเพลง เช่น อารมณ์สะเทือนใจ ผิดหวัง สมหวัง สนุกสนาน มีความสุข และอื่นๆ นอกจากนี้เพลงลูกทุ่งมีบทบาทต่อสังคม ถ่ายทอดเรื่องราวชีวิต สภาพสังคม หรือเหตุการณ์ต่างๆ สอดคล้องกับพระราชดำรัส สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ (2534, หน้า 24) ไว้ว่า

“...เนื้อเพลงลูกทุ่งจะสะท้อนภาพชีวิตจริงของผู้คน สะท้อนวิถีชีวิต สภาพสังคม เศรษฐกิจและการเมืองได้เป็นอย่างดี ใช้ภาษาที่เรียบง่าย เข้าใจและจดจำได้ง่าย นอกจากนี้เพลงลูกทุ่งมีการเลือกสรรคำที่กระทบ กระเทียบ เปรียบเปรย ที่หลากหลายรูปแบบ ทำให้ผู้ฟังทุกเพศทุกวัยเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว...”

เพลงลูกทุ่งเป็นวรรณกรรมเพลงที่เข้าถึงกลุ่มคนได้ทุกกลุ่ม ด้วยลักษณะและรูปแบบของเพลงลูกทุ่ง เป็นบทเพลงที่มีชีวิต เป็นเสน่ห์ของเพลงลูกทุ่งอย่างหนึ่ง ด้วยการเล่าเรื่องราวผ่านเนื้อหาของบทเพลงแต่งขึ้นจากวิถีชีวิต สภาพสังคม เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้คนในสถานการณ์จริง และถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ ผ่านการใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน เข้าถึงได้ง่าย



ต่าย อรทัย นักร้องยอดนิยม เปรียบเสมือนตัวแทนของคนอีสาน ที่ถ่ายทอดการใช้ชีวิตของชาวอีสานทั้ง เรื่องการดำรงชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีของชาวอีสาน รวมถึงความรักจากครอบครัวและคนรักที่มีต่อกัน และเป็นเจ้าของฉายา “สาวดอกหญ้า” นักร้องหญิงลูกทุ่งอีสานคนแรกที่สร้างสถิติยอดขายไว้มากที่สุดติดต่อกัน 3 อัลบั้ม การันตีได้ว่า บทเพลงของต่าย อรทัย เป็นที่นิยมและมีแฟนเพลงเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะแนวเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรัก ได้ถ่ายทอดเรื่องราว และสื่ออารมณ์ต่างได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ความรัก ออกหัก เศร้า เสียใจ เนื้อหาบทเพลงส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับความรักที่ไม่ค่อยสมหวัง การรักเขาข้างเดียว การที่ถูกคนอื่นแย่งคนที่รักไป การที่ต้องเศร้าเสียใจกับการที่ต้องขาดคนที่รักไปถึงแม้ต้องการจะอยู่ด้วยกันไปตลอดแต่ก็ทำไม่ได้ และการตกเป็นมือที่สาม กล่าวได้ว่าเนื้อเพลงของต่าย อรทัย มีความโดดเด่นในเรื่องของความรัก และใช้ภาษาในการถ่ายทอดเรื่องราว อารมณ์ ผ่านบทเพลงทำให้ผู้อ่านเกิดภาพในใจ เกิดความประทับใจ เกิดความรู้สึกสะเทือนใจ เป็นการเปรียบเทียบให้เห็นภาพอย่างชัดเจน

จากเหตุผลดังกล่าว จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการนำเสนอมุมมองความรักที่ปรากฏในบทเพลงของต่าย อรทัย เพราะมีการนำเสนอมุมมองของความรักที่น่าสนใจที่หลากหลาย โดยเฉพาะความรักที่ไม่สมหวัง โดยจะใช้ทฤษฎีความรักนำมาวิเคราะห์ว่าในบทเพลงของต่าย อรทัย มีการถ่ายทอดเรื่องราวความรักของผู้หญิงกับผู้ชายในรูปแบบใดบ้าง เพื่อให้ผู้ฟังรับรู้ และเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกโดยสะท้อนผ่านภาษาในบทเพลง

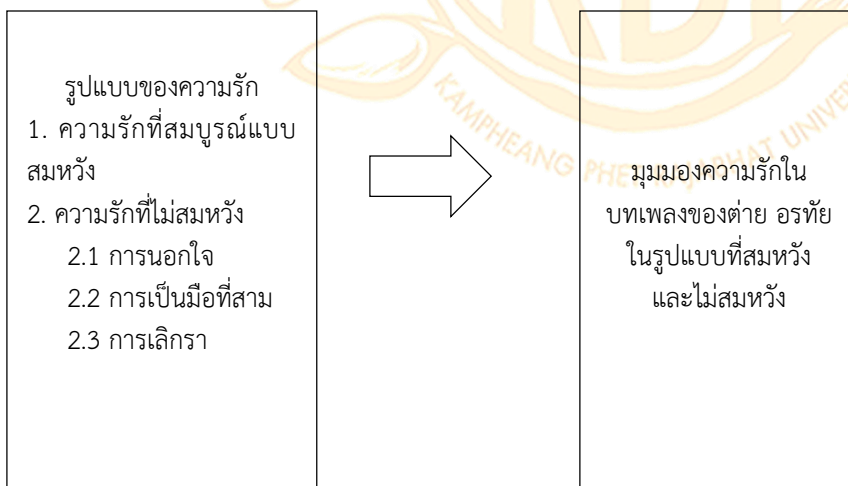
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ศึกษาการนำเสนอมุมมองความรัก ในบทเพลงของต่าย อรทัย

ขอบเขตการวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง มุมมองความรักในบทเพลงของต่าย อรทัย มีขอบเขตในการศึกษาผลงานเพลงของต่าย อรทัย ในช่วงพ.ศ.2560 – 2564 โดยคัดเลือกเฉพาะบทเพลงที่เกี่ยวข้องกับความรักของผู้หญิงและผู้ชายเท่านั้น จำนวน 20 เพลง

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 รวบรวมเอกสาร และวิจัยที่เกี่ยวกับบทเพลงของต่าย อรทัย ในช่วงปี 2560 - 2564



1.2 รวบรวมเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีความรัก สรุปหลักเกณฑ์เพื่อนำมาในการวิเคราะห์ข้อมูล

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 วิเคราะห์การนำเสนอความรักที่ปรากฏในบทเพลงของต่าย อรทัย และสรุปผลการวิเคราะห์

3. นำเสนอข้อมูลผลการวิจัย

3.1 นำเสนอข้อมูล และอภิปรายผลแบบพรรณนาวิเคราะห์

สรุปผลการวิจัย

บทเพลงลูกทุ่ง นับว่าเป็นวรรณกรรมที่ผู้คนเข้าถึงได้ดีกว่าวรรณกรรมประเภทอื่น และมีบทบาทสะท้อนเรื่องราว วิถีชีวิต การดำรงชีวิต และสภาพสังคม นำเสนอออกมาถึงผู้ฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ฟังจดจำได้ง่าย เป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย บทเพลงลูกทุ่งมีการนำเสนอแนวเพลงเกี่ยวกับความรักในแง่มุมต่าง ๆ ความรักเป็นพื้นฐานของทุกชีวิต ไม่ว่าจะเป็นความรักของครอบครัว ความรักของเพื่อน และความรักของคนรัก ความรักเป็นจุดเริ่มต้นของความสุข แต่บางครั้งความรักที่ผิดพลาดก็สามารถสร้างบาดแผล หรือส่งผลร้ายต่อเราได้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจและมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการนำเสนอมุมมองความรัก ในบทเพลงของต่าย อรทัย โดยมุ่งเน้นศึกษาความรักของชายหญิง มีรายละเอียดดังนี้

บทเพลงลูกทุ่งของต่าย อรทัย มีเนื้อหานำเสนอมุมมองรูปแบบที่เกี่ยวกับความรักในแง่มุมต่าง ๆ สามารถจำแนกความรักที่ปรากฏในบทเพลง ความรักในรูปแบบผู้หญิงและผู้ชาย ได้ดังนี้

1. ความรักที่สมหวัง คือ ความรักที่สมบูรณ์แบบ

ความรักที่สมบูรณ์แบบ ดังที่ สิริภรณ์ ระวังงาน (2553, หน้า 16) สรุปได้ว่า ความรักที่มีทั้งสามองค์ประกอบครบสมบูรณ์ ทั้งความใกล้ชิด ความเสน่หา และความผูกมัด สนับสนุนซึ่งกันและกัน แสดงความรักระหว่างคนสองคน ไม่ว่าจะเป็นสถานะคู่รัก หรือสามีภรรยา จำนวน 3 เพลง คือ เพลงเท่าที่ฟ้าเพินให้ เพลงนลินีตอน และเพลงฝากพุ่มนี้ไว้กับอ้าย

ตัวอย่างที่ 1

“...ฮู้แค่ว่าเวลานี้เรามีกันอยู่ข้างข้าง โลกนี้ซวยอย่างกะบ่สำคัญ ในมือนี้น่าที่นี้
บ่มีดอกคำสัญญาต่อกัน ที่มีให้มันคือเปิดหัวใจ เท่าที่ฟ้าเพินให้อยู่ร่วมกัน สักให้มันดี
ที่สุดที่ยังได้ บ่ฮู้ดอกสิเกิดอียังต่อไป มือนี้นี้แค่ได้หย่างไปน้าอ้ายพอ แล้วแต่ฟ้าذن
บ่दनกะช่างมัน มือนี้อื่นมือนั้น ยังบ่มาบ่ฮอดน้อ สักจนกว่าเปิดวาสนาไปต่อ ชีวิตมี
อ้ายมาพ้อ คือโชคดีหลายที่มีอ้ายฮัก...”

(เพลงเท่าที่ฟ้าเพินให้)

จากบทเพลงข้างต้น ผู้หญิงผู้ชายทั้งสองคนเมื่อได้อยู่เคียงข้างกันแล้ว ไม่ต้องมีสัญญาใด เราทั้งสองจะมีความรักที่มั่นคงต่อกัน จนกว่าจะหมดวาสนาต่อกัน ชีวิตโชคดียังได้พบเจอและรักกัน แสดงให้เห็นถึงความรักที่สมหวัง ที่เราได้พบเจอคนที่ใช่ และเราและเขามีความรักที่ดีต่อกัน

ตัวอย่างที่ 2

“...เฮาเกิดมาเพื่อฮักไผบางคนเท่านั้น เฮาต่างรอซึ่งกันและกันตลอดมา ก็ภพก็ชาติ
ที่เฮาคราดครา กว่าสิพ้อได้สบสายตา อยู่ต่อหน้านี้ พ้อกันแล้ว แล้วบ่อยากให้ออกจากกันไป
บ่ว่าเหตุผลใดทั้งนั้น สักกันด้วยฮักมันทั้งสองเฮามี พ้อกันแล้ว ขอให้อยู่จากมือนี้นี้ไป
ฮอดมือน้อยตายกลายเป็นธูลี อยากให้การพ้อกันเทื่อนี้ เป็นนิรันดร์...”

(เพลงนลินีตอน)

จากบทเพลงข้างต้น เป็นความเชื่อเรื่องโชคชะตาหรือพรหมลิขิตที่ได้สร้างคู่แท้มาให้ได้คู่กัน เราเกิดมาเพื่อพบเจอกับใครบางคนที่มีพรหมลิขิตต่อกัน เมื่อเจอกันแล้วสองเราจะต้องมีความรักต่อกันอย่างมั่นคงยาวนานเท่านั้น จนกว่าจะถึงวันที่เราต้องแยกจากกัน



2. ความรักที่ไม่สมหวัง

ความรัก เป็นสิ่งที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลสองคน ความรักมีทั้งความสุขและความทุกข์ ความรักที่ไม่สมหวัง เกิดจากการกระทำของฝ่ายหญิงหรือฝ่ายชายที่มีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ เช่น การนอกใจ มีความรักคบซ้อน หรือหมกมุ่น ผลของพฤติกรรมเหล่านี้ส่งผลให้บางคู่ต้องเลิกรักกันหรือหย่าร้างกันได้ มีปรากฏในบทเพลง ดังนี้

2.1 การนอกใจ

การนอกใจ คือ พฤติกรรมของคนที่มีความรักอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเป็นฝ่ายหญิงหรือฝ่ายชาย การปันใจ หรือรักคนอื่นที่ใช่คนรัก พฤติกรรมการนอกใจส่วนใหญ่จะพบ ในฝ่ายชายมากกว่าฝ่ายหญิง และผลของการนอกใจ ปัญหาการนอกใจเป็นปัญหาที่ร้ายแรง อาจส่งผลให้มีการ เลิกราหรือหย่าร้างได้ ตรงกับ ขุภาภา ประเสริฐทรงปัญญา (2555, หน้า 17) กล่าวถึง ผลการศึกษาของสาเหตุการนอกใจ เกิดจาก การมีความรัก และมีโอกาสใกล้ชิดกัน ความต้องการทางเพศและการชดเชยสิ่งที่คู่สมรสหรือคู่รักไม่มี พบจำนวน 8 เพลง คือ เพลง กล่องของขวัญ เพลงสัญญาณอันตราย เพลงหักหลา เพลงคนหนึ่งฝากชีวิต คนหนึ่งคิดไม่ชื่อ เพลงมีน้องไว้เฝ้าหยัง เพลงจากสำคัญเป็นสำรอง และเพลงสุดท้ายอ้ายกะตัว

ตัวอย่างที่ 1

“...ยอมแวนคอด้วยหยดน้ำตา ตึกว่ายื้อเวลาคบกันไปแต่บ่ได้ฮักกัน กล่องของขวัญที่อยู่กับน้อง มันเป็นกล่องของเขาคอนั้น น้องคงเบ็ดสิที่ฝืนถึงฮักอ้ายสำได้ คงถึงเวลาที่ฟ้าขีดไว้ให้อ้ายกับเขา สู้ขวัญเคียงเงาเป็นคู่บ่าวสาว ผูกแขนบ่อนไข คงถึงเวลาที่ฟ้าเพิ่นเขียนให้น้องเฝ้าใจ ส่งทางอ้ายทั้งน้ำตาด้วยความยินดี ฮือ ฮือ ฮือ...”

(เพลงกล่องของขวัญ)

จากบทเพลงข้างต้น ผู้หญิงจับได้ว่า ผู้ชายเตรียมของขวัญกล่องสำคัญไปให้ผู้หญิงอีกคน เพื่อขอเขาแต่งงาน เป็นการนอกใจที่ทำให้ผู้หญิงรู้สึกว่า เธอยอมร้องไห้เสียใจ ตึกว่าจะยื้อคบหากันต่อไป และได้มีใจต่อกันแล้ว

ตัวอย่างที่ 2

“...เพ็งรู้ว่าคนรักมัน เขาให้รางวัลด้วยการปันใจเปลี่ยนไปเหมือนเสียดกสิ รักจากเมื่อมีทางใหม่ ตาซังของความจริงใจ ไม่สมตุลกกันเลยสักนิด คนหนึ่งฝากชีวิต อีกคนคิดไม่ชื่อ ก็ใจซ่อนในมือถือ ก็ชื่อในแฟ้มปกปิด คนหนึ่งคอยใส่ใจ อีกคนไม่แคร์สักนิด เมื่อไรหนอจะรู้สึกผิด ทั้งชีวิตนี่ยังเฝ้ารอ...”

(เพลงคนหนึ่งฝากชีวิต คนหนึ่งคิดไม่ชื่อ)

จากบทเพลงข้างต้น คนหนึ่งรักที่มั่นคง อยากรักและฝากชีวิตไว้กับเขา แต่ฝ่ายชายตอบแทนด้วยการนอกใจ ปันใจไปให้ผู้หญิงอื่น โดยไม่รู้สึกละอายต่อผู้หญิงที่รักเขา และใส่ใจ ดูแลเขาตลอดที่ผ่านมาก

ตัวอย่างที่ 3

“...พบพ่อผู้ใหม่อ้ายกะหยาถ่มเจ้าถั่วเก่า ให้อ้ายไปบ่จ่มยังจบกี้ความหมองเศร้า ถ่มให้เป็นแฟนเก่ามันเหงาอยู่เด้อ ไผหนอว่าสิฮักไผหนอว่าสิแพง ไผหนอว่าสิแปนสิฮั่วมหอ สุดท่ายอ้ายกะตัวถ่มไป...”

(เพลงสุดท้ายอ้ายกะตัว)

จากบทเพลงข้างต้น ผู้ชายพอเจอผู้หญิงคนใหม่ ก็ลืมแฟนเก่า โดนทิ้งให้เหงาอยู่คนเดียว ผู้ชายคนที่บอกว่ารัก จะแต่งงานด้วยกัน สุดท้ายก็เป็นเพียงคำโกหกของผู้ชาย ว่าจะรักและดูแลเรา



2.2 การผู้หญิงสำรอง หรือ มือที่สาม

ความรักในลักษณะที่มีบุคคลที่สามเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าบุคคลนั้นจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ ล้วนแต่เป็นสาเหตุที่ทำให้ความรักของคนสองคนต้องพังลงไป หรือ อาจจะตกอยู่ในสถานะตัวสำรองแบบไม่รู้ตัว ไม่ว่าจะเป็นในสถานการณ์ใด ส่งผลต่อความรักที่ไม่สมหวังทั้งสามฝ่าย และอาจเป็นต้นเหตุของปัญหาการหย่าร้างได้ พบจำนวน 1 เพลง คือ เพลงกลับไปก็เป็นผู้สำรอง

ตัวอย่างที่ 1

“...กลับไปก็เป็นผู้สำรอง เป็นผู้เจ้าของตัวจริงไม่ได้ กะผู้มาก่อนเพิ่นยังบ่ไปไส ยังฮักอ้ายหลาย ละอ้ายกะแค้นเพิ่นคัก ฮือ ... กลับไปก็คงเหมือนเดิม อาหารเสริมแค้ยามเหงามาก มากก็ยิ่งคิดฮอด ก็ยังห่วง ยังฮัก แต่ก็บ่อยาก เติญฮอนไปเจ็บบ่ยอมเภา...”

(เพลงกลับไปก็เป็นผู้สำรอง)

จากบทเพลงข้างต้น จากคนรักต้องตกมาเป็นมือที่สามโดยไม่รู้ตัว ผู้ชายมีคนที่ตัวจริงอยู่แล้ว แต่มาหลอกให้เรารัก คิดว่าเป็นคนสำคัญ แต่สุดท้ายเป็นได้แค่ตัวสำรอง หรือมือที่สามระหว่างเขากับเธอ ยังรัก และยังห่วงแต่ทำเพียงได้เดินออกมา

2.3 การเลิกราท่อกัน หรือโดนทิ้ง

ความรักที่ไม่สมหวังอีกหนึ่งรูปแบบ คือ การเลิกรา หรือโดนทิ้ง ถือเป็นอีกหนึ่งปัญหาที่เกิดจากหลากหลายปัจจัย เช่น ปัญหาเรื่องการไว้ใจ หมดความรักที่มีต่อกัน การสื่อสารที่ผิดพลาด หรือเกิดความรักใหม่ การเลิกราเป็นตกลงกันระหว่างบุคคลสองฝ่ายในการจบความสัมพันธ์ระหว่างกัน พบจำนวน 8 เพลง คือ เพลงลืมได้แต่ปาก เพลงแพนหายไหวพ้อรว เพลงไม่ตายหรอก เพลงหนาวใจในคอนเสิร์ต เพลงกฎแห่งข้า เพลงขออภัยต่อไปได้บ่ เพลงน้ำตาหยดยังกอดโล้ เพลงเหนียงให้บอกแทน

ตัวอย่างที่ 1

“...ลืมได้แต่ปาก ลำบากยามคิดฮอด ลืมผู้ใดให้กอดเวลาเหงา นอนคิดฮอดเจ้าหลายปานได้กอดเภา กะย่อนว่าเภาเป็นค้อเภาบ่ได้ ลืมได้แต่ปาก ลำบากยามอยู่คนเดียว บ่มีผู้ใดให้เหลียวเห็นมีแสงใจ แม่นผู้ใดถาม กัดแขวกะตอบเภาไป ว่านอ้งลืมเจ้าได้ แคล้มปากท่อนั้น...”

(เพลงลืมได้แต่ปาก)

จากบทเพลงข้างต้น ถึงแม้เราสองคนจะเลิกรากันไปนานแล้ว ปากบอกว่าลืมแล้ว เรื่องราวและความสัมพันธ์ที่ผ่านมา แต่ใจก็ยังคิดถึงในช่วงเวลาเก่าๆ ที่เราสองคนเคยรักกัน

ตัวอย่างที่ 2

“...กฎของน้ำตามืออยู่ว่า มันมีหน้าที่ต้องไหล กฎของคนอกหักจากอ้าย คือต้องอยู่ให้ไหว เมื่อหัวใจต้องเจ็บ ฮ้า ฮ้า ฮา ฮ้า ฮา ฮือ นับตอตั้งแต่นั้นค้อมมีแต่น้ำตาถึงแม้ช่วงเวลา ที่เหลือบมีอ้าย แต่มีเศษใจที่นอ้งต้องเก็บ จำเป็นต้องเรียนรู้การอยู่คนเดียว ถึงแม้นั้นนอ้ง ต้องเหงาต้องเจ็บ แต่ใจนอ้งต้องยอมรับกฎของความข้า...”

(เพลงกฎแห่งข้า)

จากบทเพลงข้างต้น วันที่เราทั้งสองคนต้องเลิกราท่อกัน มีน้ำตาเป็นเครื่องเยียววจิตใจ ต้องเรียนรู้ที่จะอยู่คนเดียวให้เป็น อดทนและผ่านเรื่องราวต่าง ๆ ไปให้ได้

ตัวอย่างที่ 3

“...กะสิดอย ทั้งที่ใจสิดาด แต่สิดัดต ตอนนค้อมบ่ได้ คนมันคือฮักหลาย สิดออ้ายน้อย น้อย ลำนั้น ขออภัยต่อไปได้บ่ สิดิดฮอดอ้ายเท่าที่ยอมให้เนาะ ยอนว่าบ่ล่อวาง ยังบ่เก่งพอ อ้ายเข้าใจอยู่บ่ ว่าคือทรมาน ขออภัยต่อไปจักน้อย สิดอค่อย



ค่อย ตัดใจเพื่อสั้น สั้น ความรู้สึกเฮา มันบ่เท่ากัน ขอเวลาสิมนั้น ... แล้วลิจากไป
กะสิดอย ทั้งที่ใจลิจาด แต่ลิจิตัด ตอนน้คงบ่ได้ คนมันคือฮักหลาย สิขออ้ายน้อย
น้อย สำนั้น...”

(เพลงขอฮักอ้ายต่อไปได้บ่)

จากบทเพลงข้างต้น ผู้หญิงโดนผู้ชายทิ้งไปมีรักใหม่ จะตัดใจ หรือถอยออกมาไม่
สามารถทำได้ ทุกข์ทรมาน เพราะรักเขามาก ๆ อยากจะขอรักเขาต่อไป แล้ว
ค่อย ๆ เรียนรู้ที่จะตัดใจและเดินออกมาจากเขา

ดังจะเห็นได้ว่า จากการศึกษามุมมองความรัก ในบทเพลงลูกทุ่งของต่าย อรทัย ผลงานเพลงที่
เล่าเรื่องราวความรักระหว่างชายหญิง นำเสนอมุมมองความรักที่หลากหลายแง่มุม ผ่านภาษาที่สละสลวย โทนการใช้
ภาษาอีสานมาเป็นจุดเด่นในการถ่ายทอดอารมณ์เพลง พบ มุมมองความรักแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นหลัก คือ ความ
รักที่ไม่สมหวัง และความรักที่สมหวัง ดังนี้

ความรักที่สมหวัง คือ ความรักที่มีทั้ง สามองค์ประกอบครบสมบูรณ์ ทั้งความใกล้ชิด ความเสน่หา และ
ความผูกมัด มีความใกล้ชิด สนับสนุนซึ่งกันและกัน แสดงความรักระหว่างคนสองคน ในบทเพลงของต่าย อรทัย
ถ่ายทอดเรื่องราวความรักที่สมหวัง คือ ความรักสมบูรณ์แบบ เกิดขึ้นระหว่างคนสองคนมีความรู้สึกดี และแสดง
ความรักที่ดีต่อกัน หรือความรักที่เกิดจากโชคชะตา ฟาลิซิดให้ได้มาเกิดคู่กัน พบน้อยที่สุด มีจำนวน 3 เพลง คิดเป็น
ร้อยละ 15

ส่วนความรักที่ไม่สมหวัง ความรักเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกันระหว่างคนสองคน เมื่อเกิดความรักขึ้น ก็ย่อมมีทั้ง
ทุกข์และสุข ในบทเพลงของต่าย อรทัย พบความรักที่ไม่สมหวัง มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 85 โดยเฉพาะประเด็น
การนอกใจ และการเลิกรา มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 80 มีสาเหตุมาจากการปันใจ หรือมีใจให้กับคนรักใหม่ การหมด
ความรักต่อกัน ปัญหาไม่ไว้วางใจหรือหวาดระแวงต่อกัน ส่งผลให้เกิดปัญหาการนอกใจ และปัญหาการเลิกรากหรือการ
หย่าร้างตามมาได้ และรองลงมา คือ การเป็นมือที่สาม หรือตัวสำรอง คิดเป็นร้อยละ 5 คือ สถานะภาพที่ได้มาแบบ
ไม่ได้ตั้งใจ เพราะไม่รู้ตัวผู้ชายที่มีใจให้เรามีผู้หญิงตัวจริงของเขาอยู่แล้ว ตกเป็นมือที่สามโดยไม่รู้ตัว

นอกจากความรักในรูปแบบของหนุ่มสาวแล้ว ในบทเพลงลูกทุ่งของต่าย อรทัย พบความรักในรูปแบบอื่น
เช่น ความรักที่มีต่อครอบครัว พบในเพลง คำสัญญาที่คิดฮอด ออกจากบ้านมาหางานทำ เป็นการแสดงความรักใน
แบบที่เสียสละเพื่อครอบครัวที่เรารักได้อยู่กินอย่างสุขสบาย และความรักจากแฟนเพลง พบในเพลง ดาวจรัสแสง
เปรียบความรักที่ส่งต่อในรูปแบบแรงใจ อ้อมกอดจากแฟนเพลง เป็นพลังส่งต่อให้เต็มแรงแห่งฝัน ด้วยเหตุผลดังกล่าว
เป็นคำตอบที่ว่า ผลงานเพลงทำให้ต่าย อรทัย มีผลงานเพลงที่เป็นที่นิยมจากแฟนเพลงมาจนถึงปัจจุบัน

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาในการวิเคราะห์ มุมมองความรักในบทเพลงลูกทุ่งของต่าย อรทัย ผลการวิจัยพบว่า
ความรักในรูปแบบหนุ่มสาวเป็นหลัก คือ รูปแบบความรักที่สมหวัง และความรักที่ไม่สมหวัง นอกจากนี้ยังมีความรัก
ในรูปแบบอื่น คือ ความรักที่มีต่อครอบครัว และความรักจากแฟนเพลง กล่าวได้ว่า ความรัก เป็นการเชื่อมโยง
ระหว่างบุคคล ให้มีความรู้สึก และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ตามที่ สิริภรณ์ ระวังงาน (2553, หน้า 4-5) กล่าวไว้ว่า
ความรัก คือ เจตคติที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ต้องประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ ความ
ต้องการมีส่วนร่วมและการพึงพิง ความรู้สึกอยากช่วยเหลือ และความต้องการเป็นคนพิเศษสำหรับคนรัก สอดคล้อง
กับ วันเฉลิม ใจสุข (2561, หน้า 143) กล่าวไว้ว่า การเกิดขึ้นของความรักมาจากหลากหลายปัจจัยที่ทำให้ความรัก
ก่อขึ้นมาได้ เช่น 1.การคาดหวังต่อความรัก เป็นการคาดหวังว่าต้องได้รับความรัก หรือคาดหวังเจอคนรักที่มีรูปร่าง
และอุปนิสัยตามที่ตนเองคาดหวังไว้ 2.เรื่องระยะเวลา เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้ความรักสมบูรณ์แบบมากขึ้น เพราะ
ระยะเวลาจะทำให้เราได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน 3.เรื่องความไว้วางใจ เชื่อใจ นับว่าเป็นอีกปัจจัยที่ส่งผลดี และผลเสียได้
คู่ที่เกิดความไว้วางใจกันจะนำไปให้เกิดความรักและความสุข แต่ถ้าคู่ใดไม่มีความไว้วางใจเชื่อใจต่อกัน ส่งผลให้
เกิดความไม่ซื่อสัตย์ต่อกัน นำพาปัญหาให้เกิดขึ้นระหว่างกัน เช่น ปัญหาการนอกใจ และส่งผลไปสู่การเลิกรากหรือ
หย่าร้างได้



บทเพลงลูกทุ่งของตาย อรทัย เป็นแนวเพลงความรักที่ไม่สมหวังเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะการนอกใจ หรือ เลิกร่าต่อกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรายุทธ รุกไพร, นฤมล ทักโลวา และกาญจนา คำพา (2564) กล่าวไว้ว่า เพลงไทยสมัยใหม่นิยมนำเสนอสารเกี่ยวกับความโศกเศร้าเสียใจ ที่เกิดจากการสูญเสียความรัก จนนำมาสู่ความทุกข์ ที่เกิดจากความรัก คือ การที่เราละเลยในความรักที่มีต่อกัน และการเสียสละคนรักให้กับคนอื่น มีความสัมพันธ์กับ งานวิจัยของ ปาวิณ รัสมี (2561) ที่กล่าวว่า รูปแบบความรักในนิเวศวิถีไอของค่ายแกรมมี่โกลด์ออกมาในรูปแบบ ความรักในเรื่องนอกใจมากที่สุด เนื้อหาบทสะท้อนชีวิตคู่ที่อยู่ด้วยกันมานาน ความรักขึ้นทวนของชีวิตคู่ค่อยลง เริ่มมีการทะเลาะกัน นำไปสู่การนอกใจคู่ของตน ซึ่งตรงกับแนวเพลงของตาย อรทัย อาจจะกล่าวได้ว่า ค่ายแกรมมี่ โกลด์ นิยมนำเสนอบทเพลงลูกทุ่งแนวรักไม่สมหวัง นอกใจ และเลิกร่าต่อกัน เพื่อให้บทเพลงทำหน้าที่สะท้อน เรื่องราวของความรัก ที่มีทั้งสุขและทุกข์ ขึ้นอยู่กับวิธีการจัดการความรักในรูปแบบของแต่ละคน

สรุปได้ว่า บทเพลงลูกทุ่งของต่าย อรทัย เปรียบเสมือนกับวรรณกรรมประเภทหนึ่ง ที่ทำหน้าที่สะท้อนหรือนำเสนอมุมมองที่เกิดขึ้นจากวิถีชีวิต เรื่องราว หรืออารมณ์ความรู้สึก ถ่ายทอดผ่านภาษาในบทเพลง ทำหน้าที่สะท้อนเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความรัก และถ่ายทอดผ่านภาษา และอารมณ์เพลงเพื่อเป็นคติสอนใจ ให้เรียนรู้จักการดำเนินอยู่ชีวิต หรือจะรักษาความสัมพันธ์ หรือความรักที่มีต่อกันอย่างไร เก็บความผิดพลาดที่เกิดจากความรักเป็นบทเรียนและสร้างภูมิคุ้มกันให้กับตนเอง ด้วยเนื้อหา การใช้ภาษา และน้ำเสียงที่เป็นลักษณะของต่าย อรทัย ทำให้เธอกลายเป็นศิลปินที่มีกระแสตอบรับ และเป็นต้นนิยมของแฟนเพลงทุกกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 1.ศึกษาวิเคราะห์รูปแบบของภาษาที่สื่อความรักในบทเพลงของศิลปินท่านอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับความรัก
- 2.ศึกษาวิเคราะห์บทบาทของผ้หญิงที่ปรากฏในบทเพลงที่เกี่ยวข้องกับความรัก

เอกสารอ้างอิง

จิรายุทธ รุกไพบร์, นฤมล ทักโลวา และกาญจนา คำผา. (2564, มกราคม-มิถุนายน). คุณค่าที่ปรากฏในเพลงไทยสมัยใหม่. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 3(1), หน้า 67 – 86.

ชฎาภา ประเสริฐทรงปัญญา. (2555). การนอกใจ: ใครสุข ใครทุกข์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ.

เทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, สมเด็จพระ. (2534). พระนิพนธ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ลูกทุ่งกับเพลงไทย ในกึ่งศตวรรษเพลงลูกทุ่งไทย ภาค 2. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.

ปาวีณ รัชมี. (2561). รูปแบบความรัก และภาษารักที่ปรากฏในมิวสิควิดีโอเพลงไทยลูกทุ่งสมัยนิยม. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาานเทศศาสตรและนวัตกรรมการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

วันเฉลิม ใจสุข. (2561). “ความรัก” ในบทเพลงลูกทุ่งไทยของตึกแตน ชลดา. รายงานสืบเนื่องจากการนำเสนอโครงการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานระดับชาติของนักศึกษา ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (น.129 – 147). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

สิริภรณ์ ระวีงาน. (2553). ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ ต่อความพึงพอใจในความสัมพันธ์ของคู่รัก โดยมีองค์ประกอบของความรักทั้งสามเป็นตัวแปรส่งผ่าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์
จากเศษวัสดุเหลือใช้
Small Muscle Development of Early Childhood by Creative Skills
from Waste Material

กนกพร ทินปาน¹ และอรัทัย อนุรักษ์วัฒนะ²
Kahnokpon Tinpan¹ and Orathai Anurakwattana²

¹ นักศึกษาโปรแกรมวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

² อาจารย์โปรแกรมวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้วัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาวิธีการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยจากการใช้เศษวัสดุเหลือใช้ 2) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยจากการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์โดยใช้เศษวัสดุเหลือใช้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชาย-หญิง จำนวน 16 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาล 3/1 โรงเรียนเทศบาล1(เกริกกฤติยาอุปถัมภ์) เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์ กิจกรรมสร้างสรรค์แบบทดสอบทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก แบบกิจกรรมสร้างสรรค์ ใช้ระยะเวลา ทดลองกิจกรรม 8 ครั้ง สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล การหาค่าร้อยละความก้าวหน้า ผลการวิจัยชั้นเรียนพบว่าโดย ภาพรวมคะแนนร้อยละความก้าวหน้าของเด็กปฐมวัยเพิ่มขึ้นทุกคน ตั้งแต่ (น้อยสุด) ถึง (มากที่สุด) ตั้งแต่ 4.43 ถึง 8.56 แสดงว่าเด็ก ปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ พัฒนาด้านทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก มีคะแนนร้อยละ ความก้าวหน้าสูงขึ้นทุกคน และมีค่าร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียนเท่ากับ 41.2

คำสำคัญ : กล้ามเนื้อมัดเล็ก / เด็กปฐมวัย / กิจกรรมสร้างสรรค์ / เศษวัสดุเหลือใช้

Abstract

The objectives of this research were 1) To study how to use small muscle of early childhood from using waste materials 2) To study the guidelines for small muscle of early childhood from creative activities by using waste material. The sample group used in this research was 16 male and female students studying in kindergarten. 3/1 Tessa ban 1 (Krikk Kritiya Upatham) The tools used include experience plan Creative activities to test fine motor skills Creative activity exercises, using time, 8 trials of activities, statistics used to analyze the data. Finding the Progression Percentage. The results of the class research revealed that by Overall, the percentage progression of all Primary children increased from (least) to (highest) from 4.43 to 8.56 indicating that early childhood children who received creative activities develop fine motor skills have percentage points Everyone's progress and has a percentage of progress for the whole class equal to 41.2

Keywords: Small muscles / early childhood / creative activities / waste materials

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“เด็กปฐมวัย” คือ เด็กที่มีอายุตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์ ซึ่งการอบรมและเลี้ยงดูแก่เด็กปฐมวัยมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากเด็กวัยนี้ต้องการการเรียนรู้ในสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ด้าน จากบิดา มารดา คนรอบข้างและสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะส่งผลให้เกิดพัฒนาการที่เป็นรากฐานของบุคลิกภาพ อุปนิสัย และการเจริญเติบโตทั้งทางร่างกายและจิตใจ สมอง สติปัญญา ความสามารถ เพราะเด็กในช่วงตั้งแต่ปฏิสนธิใน



ครรภ์แม่จนถึง 4 ปี ระบบประสาทและสมองจะเจริญเติบโตในอัตราสูงสุด (ประมาณ 80 % ของผู้ใหญ่) การอบรมปลูกฝังสร้างเสริมพัฒนาการทุกด้านให้แก่เด็กปฐมวัยได้เจริญเติบโตเต็มศักยภาพในช่วงอายุนี้นี้ จะเป็นรากฐานที่ดีจะให้เขาเติบโตเป็นเยาวชนและพลเมืองที่ดี เติญฉลาด คิดเป็น ทำเป็น และมีความสุข เด็กปฐมวัยจะมีชีวิตรอดและเติบโตได้ก็ด้วยการพึ่งพาพ่อแม่ และผู้ใหญ่ที่ช่วยเหลือ ปกป้องจากอันตราย หากผู้ใหญ่ให้ความรักเอาใจใส่ใกล้ชิดอบรมเลี้ยงดูโดยเข้าใจเด็กพร้อมจะตอบสนองความต้องการพื้นฐานที่เปลี่ยนไปตามวัยได้อย่างเหมาะสมให้สมดุลกันทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญา และสังคมแล้ว เด็กจะเติบโตแข็งแรงแจ่มใส มีความมั่นคงทางใจ รู้ภาษา ใฝ่รู้ และใฝ่ดี พร้อมที่จะพัฒนาตนเองในขั้นต่อไป ให้เป็นคนเก่งและคนดีอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุขและมีประโยชน์ (Brain Kiddy, 2563)

การพัฒนาด้านร่างกายของเด็กก็เป็นสิ่งที่สำคัญ โดยเฉพาะเด็กที่เกิดมาในยุคที่มีการเลี้ยงดูของพ่อแม่ โดยการใช้เทคโนโลยีเข้ามาเลี้ยงดูบุตรนั้นส่งผลให้เด็กนั้นมีพัฒนาการด้านร่างกายที่ด้อยลงไป ซึ่งเกิดขึ้นจากการที่เด็กได้มีการทำกิจกรรมด้วยตนเองที่ลดลง รวมไปถึงในด้านของความคิด การจินตนาการของเด็กก็ด้อยลงอีกเช่นกัน การส่งเสริมให้เด็กได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง โดยมี พ่อแม่ ผู้ปกครอง คอยดูแลอย่างใกล้ชิดจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก เพราะจะช่วยให้เด็กได้พัฒนาสมองและความฉับไวในการคิด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของเพียเจท์ (Piaget) ที่กล่าวว่า สติปัญญากับการเคลื่อนไหวมีความสัมพันธ์กัน เมื่อเด็กได้เคลื่อนไหว สมองของคนเราจะทำงานไปพร้อม ๆ กัน การฝึกฝนความคล่องแคล่วว่องไวของการใช้กล้ามเนื้อที่ประสานสัมพันธ์กันอย่างมากกับการคิดอันฉับไวของเด็ก และในทางตรงกันข้ามเด็กที่ไม่มีความสามารถเคลื่อนไหวนี้มือได้อย่างคล่องแคล่วมักจะคิดอะไรช้าด้วย (Healthy Brain By Alertide, 2560)

การเตรียมความพร้อมที่สำคัญอย่างหนึ่งสำหรับเด็กปฐมวัย คือ การเตรียมความพร้อมด้านการเขียน เพราะเป็นทักษะที่จำเป็นในการเรียนของเด็ก ผู้ปกครองส่วนใหญ่คาดหวังให้เด็กเขียนหนังสือได้แต่ลืมมองไปว่าเด็กมีพัฒนาการอย่างไรความสามารถทางด้านร่างกายเด็กพร้อมหรือไม่ ดังนั้นก่อนที่จะให้เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อให้คล่องแคล่วเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเขียนควรพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไปไม่ควรเร่งรัดควรส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น การเล่นในที่นี้ คือการเล่นอย่างมีทิศทางซึ่งเป็นการจัดประสบการณ์ตรงให้เด็กได้ลงมือทำจริง โดยผ่านจากการทำงานต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการฉีก ปะ ตัด พับกระดาษ ร้อยลูกปัด การปั้น การขีดเขียนอิสระ ฯลฯ เพราะกิจกรรมที่กล่าวมานี้จะเป็นตัวช่วยให้ผู้สอนหรือผู้ที่อยู่ใกล้ชิดเด็กได้เข้าใจว่าเด็กต้องทำอะไรอย่างไรการเตรียมความพร้อมด้านการเขียนนั้นจะเป็นประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกายที่มีพัฒนาการเป็นไปอย่างมีระบบตามช่วงอายุของเด็กแต่ละวัย ซึ่งการฝึกความพร้อมด้านกล้ามเนื้อ จะช่วยให้นิ้วมือแข็งแรง และใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว ช่วยให้เด็กมีความสามารถในการหยิบจับ คัดเขียน ได้เป็นอย่างดีการส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อไม่เพียงแต่จะพัฒนากล้ามเนื้อนิ้วมือให้แข็งแรงเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมความสามารถในการใช้สายตากับมือให้สัมพันธ์กันด้วย ความสัมพันธ์ระหว่างตากับมือก็จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความพร้อมที่จะทำแบบฝึกหัดมือ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเขียนได้ดีในช่วงขั้นที่สูงขึ้นไป (Krumam, 2561)

ศิลปะสร้างสรรค์ยังส่งเสริมให้เด็กรู้จักคิด รู้จักทำและรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีความประณีตและความเป็นระเบียบ สิ่งที่สำคัญในการจัดกิจกรรมศิลปะให้กับเด็ก คือ การคำนึงถึงตัวเด็กและการเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมต่อความถนัด ความสนใจของเด็กแต่ละคน ในการจัดกิจกรรมนั้นต้องยืดหยุ่นได้ จะไม่มีลักษณะตายตัวในกิจกรรมนั้นๆ เพื่อให้เด็กได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่และมีอิสระในการทำกิจกรรม และเพื่อที่จะทำให้เด็กได้วาด ได้เขียน ได้ทำงานกับเพื่อนอย่างสนุกสนาน ซึ่งจะมีผลดีกว่าการที่คาดหวังว่าผลงานของเด็กต้องออกมาสวยหรือเรียบร้อย เพราะการลองผิดลองถูกของเด็กนั้นยังช่วยในเรื่องทักษะการแก้ไขปัญหาอีกเช่นกัน

จากการสังเกตการณ์นักเรียนชั้นอนุบาล 3/1 โรงเรียนเทศบาล1(เกริกกฤติยาอุบลัมภ์) พบว่าเด็กส่วนใหญ่มีปัญหาเกี่ยวกับการใช้กล้ามเนื้อเล็กในการปฏิบัติกิจกรรมในห้องเรียน เช่น การเขียนหนังสือ การระบายสี การลากเส้นต่าง ๆ นั้นยังปฏิบัติได้ยังไม่ดีพอ ดังนั้นครูจึงต้องหาวิธีแก้ไขโดยการสร้างกิจกรรมในการที่ให้น้องนั้นปฏิบัติ



โดยใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก เพื่อพัฒนาให้เด็กนั้นมีพัฒนาการด้านการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กที่ดีขึ้นและสามารถเสริมสร้างประสบการณ์ที่ดีให้แก่เด็กได้ และเป็นพื้นฐานในการใช้ชีวิตและการพัฒนาในด้านอื่น ๆ ให้มีคุณภาพต่อไป

ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงปัญหาและความสำคัญของการฝึกการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย จึงได้จัดทำวิจัยเรื่อง การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์จากเศษวัสดุเหลือใช้ ขึ้นเพื่อเป็นสื่อในการให้ความรู้ในการพัฒนาเด็กในด้านของกล้ามเนื้อมัดเล็กโดยใช้เศษวัสดุเหลือใช้ว่าสามารถทำได้อย่างไร และเพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่ต้องการศึกษาในเรื่องการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยให้ผู้ที่ศึกษานั้นนำไปปฏิบัติต่อเด็กได้อย่างถูกต้อง เพื่อส่งเสริมการพัฒนาด้านร่างกายของเด็กให้มีคุณภาพสามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข และสามารถพัฒนาประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิธีการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยจากการใช้เศษวัสดุเหลือใช้
2. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กของเด็ปฐมวัยจากปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์โดยใช้เศษวัสดุเหลือใช้

ขอบเขตของการวิจัย

1.ขอบเขตเชิงเนื้อหา

เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์จากเศษวัสดุเหลือใช้ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3/1 โรงเรียนเทศบาล1(เกริกกฤติยาอุปถัมภ์)

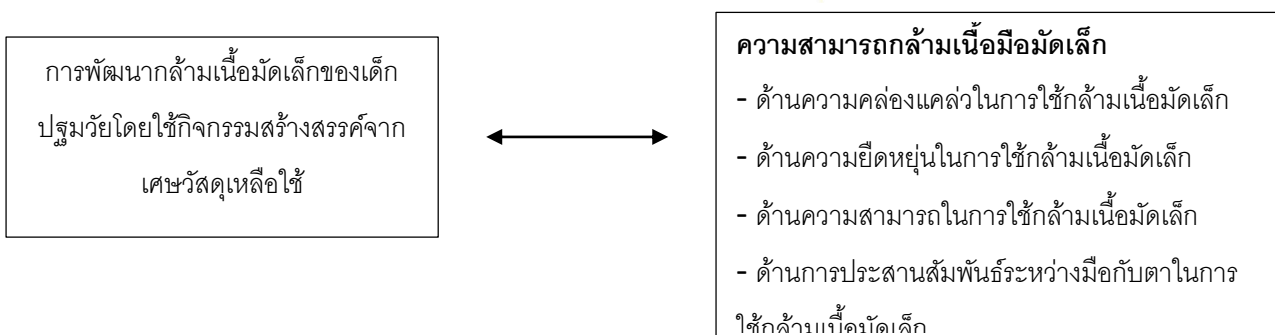
2.กลุ่มเป้าหมาย

ประชากรที่ศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชาย-หญิง จำนวน 17 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาล 3/1 โรงเรียนเทศบาล1(เกริกกฤติยาอุปถัมภ์)

3.ขอบเขตเชิงพื้นที่

โรงเรียนเทศบาล1(เกริกกฤติยาอุปถัมภ์) เลขที่ 63 ถนน กะโลทัย ตำบลในเมือง อำเภอ เมือง จังหวัดกำแพงเพชร 62000

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีการดำเนินวิจัย

การศึกษาวิจัยชั้นเรียนเรื่อง การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์จากเศษวัสดุเหลือใช้ ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาขั้นตอน ดังนี้

1.ประชากรที่ศึกษา



ประชากรที่ศึกษา ได้แก่ นักเรียนชาย 4 คน นักเรียนหญิง 12 คน อายุระหว่าง 5-6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 16 คน โรงเรียนเทศบาล 1 (เกริกกฤตยาอุบลมิตร) อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1

2.ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การใช้กิจกรรมสร้างสรรค์จากเศษวัสดุเหลือใช้

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก

3.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1.ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแผนจัดประสบการณ์กิจกรรมสร้างสรรค์ ได้ดำเนินการดังนี้

3.1.1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดประสบการณ์ กิจกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ เอกสารออนไลน์เกี่ยวกับความหมายของทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก และแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย

3.1.2. กำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งกำหนดองค์ประกอบ ดังนี้

- 1) ชื่อแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้
- 2) ชื่อหน่วยการเรียนรู้
- 3) วัน เดือน ปี
- 4) ระยะเวลาในการจัดประสบการณ์เรียนรู้
- 5) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 6) สารการเรียนรู้
-สาระที่ควรเรียนรู้
-ประสบการณ์สำคัญ
- 7) กิจกรรมการเรียนรู้การสอน
-ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน
-ขั้นสอน
-ขั้นสรุปบทเรียน
- 8) สื่อการเรียนรู้
- 9) การวัดและประเมินผล
- 10) บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรม

3.1.3. จัดทำแผนการจัดประสบการณ์ส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรม 8 กิจกรรม ดังนี้

- 1) ประดิษฐ์แก้วน้ำรูปหน้าสัตว์แฟนซี
- 2) กิจกรรมประดิษฐ์สัตว์น่ารักจากไม้ไอศกรีม
- 3) กิจกรรมประดิษฐ์ถุงกระดาษสัตว์น่ารัก
- 4) กิจกรรมประดิษฐ์จานกระดาษรูปหน้าสัตว์
- 5) กิจกรรมประดิษฐ์มงกุฎแสนสวย
- 6) กิจกรรมประดิษฐ์โมบายแก้วน้ำ
- 7) กิจกรรมประดิษฐ์ก้อนเมฆจากสำลี
- 8) กิจกรรมประดิษฐ์ร่มจิ๋ว

3.1.4. นำแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมสร้างสรรค์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมสร้างสรรค์



3.1.5. นำความคิดเห็นจากแบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมสร้างสรรค์ ของผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และแปลความหมายโดยกำหนดเกณฑ์การประเมินความคิดเห็น 4 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.01 - 5.00 หมายถึง มีคุณภาพในระดับมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.01 - 4.00 หมายถึง มีคุณภาพในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.01 - 3.00 หมายถึง มีคุณภาพในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 2.00 หมายถึง มีคุณภาพในระดับน้อยที่สุด

ปรากฏว่าผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมสร้างสรรค์ โดยมีค่าเฉลี่ย ความเหมาะสม ($\bar{X}$) เท่ากับ 2.89 อยู่ในช่วงค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51-3.00 หมายถึง มีคุณภาพในระดับมาก

3.1.6. ปรับปรุงแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมสร้างสรรค์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญที่ให้ แก่ไข่นี้ ในการเขียนแผนการจัดประสบการณ์นั้นในการตั้งจุดประสงค์ไว้ 4 ข้อ หลังจากจัดกิจกรรมทั้ง 4 ข้อ ตาม จุดประสงค์ผลการประเมินจะต้องมีให้ครบ 4 ข้อ และขึ้นสอนครูควรแบ่งกลุ่มให้เด็กก่อนทุกครั้งในการทำกิจกรรม

3.1.7. นำแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมสร้างสรรค์ ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปจัดทำฉบับ สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการสอนเด็กเด็กปฐมวัยต่อไป

3.2. การสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเพื่อนำไปใช้ ในแบบทดสอบทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กก่อนและหลังกิจกรรมการสอน ในการใช้แผนการจัดประสบการณ์ กิจกรรมสร้างสรรค์ โดยดำเนินการสร้างแบบหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

3.2.1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก เพื่อสร้าง แบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ได้แก่ ด้านความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัด เล็ก ด้านความสามารถในการควบคุมในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ด้านความยืดหยุ่นในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ด้านการทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา

3.2.2. สร้างแบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ได้แก่ ประดิษฐ์แก้วน้ำรูปหน้า สัตว์แฟนซี กิจกรรมประดิษฐ์สัตว์น่ารักจากไม้ไอศกรีม กิจกรรมประดิษฐ์กระดาษสัตว์น่ารัก กิจกรรมประดิษฐ์ จานกระดาษรูปหน้าสัตว์ กิจกรรมประดิษฐ์มงกุฎแสนสวย กิจกรรมประดิษฐ์โมบายแก้วน้ำ กิจกรรมประดิษฐ์ก้อน เมฆจากสำลี กิจกรรมประดิษฐ์ร่มจิ๋ว

3.2.3. นำแบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาจากความเห็นว่าคุณสอดคล้องกับการพัฒนา/พฤติกรรมที่วัด หรือไม่ และ ตรงตามนิยามศัพท์ โดยกำหนดเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1 ถ้าแน่ใจว่าเครื่องมือมีความสอดคล้อง

0 ถ้าไม่แน่ใจว่าเครื่องมือมีความสอดคล้อง

-1 ถ้าแน่ใจว่าเครื่องมือไม่สอดคล้อง

3.2.4. นำแบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า ค่า IOC โดยรวมของแบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ มีค่าเท่ากับ 1.00 หมายความว่าเครื่องมือมีความสอดคล้อง

3.2.5. นำแบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไป ทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการสอนเด็กปฐมวัย ต่อไป

4.การเก็บรวบรวมข้อมูล

ก่อนการจัดกิจกรรมการสอนผู้วิจัยนำแบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กไปทดสอบเด็ก ปฐมวัย จากนั้นดำเนินการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ หลังจากเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมการสอน ผู้วิจัยนำแบบทดสอบ ทักษะพื้นฐานทางการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กฉบับเดิมไปทดสอบเด็กอีกครั้งหนึ่ง ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมในภาคเรียนที่



1 ปีการศึกษา 2564 ทำการทดลองช่วงเวลา 9.30 – 10.30 รวมทั้งหมด 8 ครั้ง การศึกษาวิจัยชั้นเรียนครั้งนี้ผู้วิจัย ดำเนินขั้นตอนตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางการปฏิบัติกิจกรรมของเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	เวลา	ช่วงกิจกรรม	กิจกรรม
1	9.30 – 10.30	กิจกรรมสร้างสรรค์	ประดิษฐ์แก้วน้ำรูปหน้าสัตว์แฟนซี
2	9.30 – 10.30	กิจกรรมสร้างสรรค์	กิจกรรมประดิษฐ์สัตว์น่ารักจากไม้ไอศกรีม
3	9.30 – 10.30	กิจกรรมสร้างสรรค์	กิจกรรมประดิษฐ์ถุงกระดาษสัตว์น่ารัก
4	9.30 – 10.30	กิจกรรมสร้างสรรค์	กิจกรรมประดิษฐ์งานกระดาษรูปหน้าสัตว์
5	9.30 – 10.30	กิจกรรมสร้างสรรค์	กิจกรรมประดิษฐ์มงกุฎแสนสวย
6	9.30 – 10.30	กิจกรรมสร้างสรรค์	กิจกรรมประดิษฐ์โมบายแก้วน้ำ
7	9.30 – 10.30	กิจกรรมสร้างสรรค์	กิจกรรมประดิษฐ์ก้อนเมฆจากสำลี
8	9.30 – 10.30	กิจกรรมสร้างสรรค์	กิจกรรมประดิษฐ์ร่มจิ๋ว

หลังจากจัดกิจกรรมทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบที่ได้จากกิจกรรมมาวิเคราะห์และให้คะแนนชิ้นงานของเด็กก่อนการจัดกิจกรรม ชิ้นงานของนักเรียนได้คะแนนเท่าไร และหลังจากมีการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนเพื่อทำความเข้าใจในกิจกรรมให้กับเด็กแล้วจึงให้ปฏิบัติแบบทดสอบอีกครั้งหนึ่งและให้คะแนนอีกครั้งเพื่อหาความก้าวหน้าของเด็กในการทำชิ้นงานหลังการทำกิจกรรม

5.สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยใช้สูตรคำนวณหาค่าร้อยละความก้าวหน้า มีสูตรคำนวณ ดังนี้
สูตรคำนวณค่าร้อยละความก้าวหน้ารายบุคคล

$$\frac{\text{คะแนนหลังการทดสอบ} - \text{คะแนนก่อนการทดสอบ}}{\text{คะแนนเต็ม}} \times 100$$

สูตรหาค่าน้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียนมีสูตรคำนวณ ดังนี้

1.หาค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนการทดลอง และค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังทดลอง โดยใช้สูตรหาค่าเฉลี่ย

ดังนี้

$$\text{สูตรคำนวณหาค่าเฉลี่ย } \bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

(ใช้สูตรนี้หาค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน ละค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียน ได้ค่าเฉลี่ยก่อนเรียน หลังเรียน แล้วจึงมาแทนสูตรในข้อ 2)

2.แทนสูตรคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน – (ลบ) คะแนนก่อนเรียน x (คูณ) ด้วย 100 ÷ (หาร) ด้วยคะแนนเต็ม

การวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์จากเศษวัสดุเหลือใช้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาเปรียบเทียบทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยโดย ใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม



ผลสรุปการวิเคราะห์ข้อมูล ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลคะแนนร้อยละความก้าวหน้าของเด็กปฐมวัยทุกคนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

เลขที่	ชื่อ-สกุล	คะแนน ก่อน	คะแนน หลัง	ผลต่าง คะแนน	ร้อยละ ความก้าวหน้า
1	ด.ช. A	5	10	5	50
2	ด.ช. A	4	8	4	40
3	ด.ช. A	6	9	3	30
4	ด.ช. A	5	10	5	50
5	ด.ญ. A	3	7	4	40
6	ด.ญ. A	4	10	6	60
7	ด.ญ. A	5	10	5	50
8	ด.ญ. A	4	9	5	50
9	ด.ญ. A	5	10	5	50
10	ด.ญ. A	3	7	4	40
11	ด.ญ. A	4	8	4	40
12	ด.ญ. A	5	9	4	40
13	ด.ญ. A	5	8	3	30
14	ด.ญ. A	4	7	3	30
15	ด.ญ. A	4	7	3	30
16	ด.ญ. A	5	8	3	30

จากตารางที่ 2 พบว่าโดยภาพรวมคะแนนร้อยละความก้าวหน้าของเด็กปฐมวัยเพิ่มขึ้นทุกคน ตั้งแต่ (น้อยสุด) ถึง (มากที่สุด) แสดงว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ พัฒนาด้านทักษะการใช้กล้ามเนื้อ มัดเล็ก มีคะแนนร้อยละความก้าวหน้าสูงขึ้นทุกคน

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลคะแนนร้อยละความก้าวหน้าของเด็กปฐมวัยทั้งชั้นเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

คะแนนเฉลี่ย ก่อนการจัดกิจกรรม	คะแนนเฉลี่ย หลังการจัดกิจกรรม	คะแนนร้อยละความ ก้าวหน้าทั้งชั้นเรียน
4.43	8.56	41.2

จากตารางที่ 3 พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ 4.43 และ 8.56 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบทั้งชั้นเรียนพบว่าคะแนนร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียนเท่ากับ 41.2

สรุปผลการวิจัย

จากการจัดกิจกรรมการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยจากการใช้เศษวัสดุเหลือใช้ และจากการสังเกตวิธีใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยแล้วนั้น ในช่วงก่อนการจัดกิจกรรมเด็กยังใช้วิธีการทำชิ้นงานยังไม่ถูกต้องและยังทำชิ้นงานออกมาได้ไม่เหมือนกับชิ้นงานต้นแบบ แต่หลังจากที่เด็กได้เข้าร่วมทำกิจกรรมที่ได้จัดทำขึ้น เด็กสามารถที่จะเรียนรู้และสามารถที่จะใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก เช่น มือ แขน ในการใช้อุปกรณ์ในการทำกิจกรรมได้ดีขึ้น



ภาพที่ 1 ภาพระหว่างดำเนินกิจกรรมของนักเรียนชั้นอนุบาล 3/1 โรงเรียนเทศบาล 1 (เกริกกฤตยาอุปถัมภ์)

แสดงว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการใช้กล้ามเนื้อ มัดเล็กมี
คะแนนร้อยละความก้าวหน้าสูงทุกคน

และจากการสังเกตการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยจากการทำกิจกรรมผู้วิจัยได้พบวิธีการที่จะ
พัฒนาเด็กปฐมวัยให้สามารถพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กได้อย่างมีคุณภาพ ดังนี้

- 1.จัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์และวิธีการทำชิ้นงาน
- 2.จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ให้เด็กได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง
- 3.ครูสังเกตเด็กอย่างใกล้ชิด เพื่อคอยให้คำแนะนำเด็กในการปฏิบัติกิจกรรม
- 4.ครูกล่าวชมเชยเมื่อเด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ดี

จากการใช้วิธีการข้างต้นผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่าเด็กมีความสนใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น และสนุกกับการได้
ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ และเด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กได้ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัดจากคะแนนของแบบทดสอบ
ก่อนปฏิบัติกิจกรรมและหลังปฏิบัติกิจกรรมโดยคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดกิจกรรมและหลังกิจกรรม เท่ากับ 4.43
และ 8.56 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบทั้งชั้นเรียนพบว่าคะแนนร้อยละความก้าวหน้าทั้งชั้นเรียน เท่ากับ 41.2



อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของ เด็กปฐมวัย
โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์จากเศษวัสดุเหลือใช้ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ ผลการสังเกต
การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย พบว่าร้อยละความก้าวหน้าของเด็กปฐมวัยในการปฏิบัติกิจกรรมทั้งชั้นเรียน
เท่ากับ 41.2 ที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยสามารถอธิบายได้ดังนี้ กิจกรรมสร้างสรรค์จากเศษวัสดุเหลือใช้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมา
นั้นเป็นสิ่งที่เร้าความสนใจ ทำให้เด็กเห็นแล้ว อยากทำ มีความสนุกสนาน และมีการได้ใช้จินตนาการในการ
ทำกิจกรรม เด็กสามารถพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับเจษฎา มีสาระภิ (2559) กล่าวว่า กีเซล



ได้แบ่งพัฒนาการเด็กออกเป็น 4 ด้านดังนี้ 1. พฤติกรรมด้านการเคลื่อนไหว (Motor Behavior) เป็นความสามารถของร่างกายที่ครอบคลุมถึงการบังคับ อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายและความสัมพันธ์ทางการเคลื่อนไหวทั้งหมด 2. พฤติกรรมด้านการปรับตัว (Adaptive Behavior) เป็นความสามารถในการประสานงาน ระหว่างระบบการเคลื่อนไหวกับระบบความรู้สึก (Motor Sensory Coordination) เช่น ประสานงาน ระหว่างตากับมือ (Eye –Hand Coordination)

ทำให้เด็กมีพัฒนาการด้านทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กเพิ่มมากยิ่งขึ้นหลังการทำกิจกรรมสร้างสรรค์จากเศษวัสดุเหลือใช้ อีกทั้งยังทำให้เด็กสามารถพัฒนา ความสามารถทางด้านร่างกายและปรับใช้ในการทำกิจวัตรประจำวันได้ ซึ่งสอดคล้องกับ เจษฎา มีสาระภิ (2559) กล่าวว่า ความสามารถในการบังคับการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อแขน มือ และนิ้วมือ ในการทำ กิจกรรมต่าง ๆ โดยสัมพันธ์กับการใช้สายตา เน้นว่าเป็นความสามารถในการ ปรับตัวที่เด็กมีทักษะการใช้มือในการปฏิบัติงานในชีวิตประจำวันได้ เช่น การช่วยตัวเอง การแต่งตัว การทำงานต่าง ๆ ตลอดจนการเล่น มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นโดยมีการนำเนื้อหาข้อมูลของกิจกรรม พฤติกรรมการทำ วิธีการทำ และผลของการดำเนินกิจกรรมมาใช้ในการอภิปราย ผลเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

จากการอภิปรายผลผู้วิจัยสามารถสะท้อนให้เห็นได้ว่ากิจกรรมสร้างสรรค์จากเศษวัสดุเหลือใช้ นั้นสามารถทำให้เด็กได้มีพัฒนาการในการใช้กล้ามเนื้อเล็กที่ดีขึ้น สามารถใช้อุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างคล่องแคล่วและเด็กสามารถเรียนรู้ในการใช้กล้ามเนื้อเล็กได้อย่างดี และยังทำให้เด็กสนใจที่จะเรียนรู้และตั้งใจในการปฏิบัติกิจกรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ก่อนเริ่มทำกิจกรรมครูควรบอกวิธีการทำแบบทดสอบหรือแบบฝึกหัดอย่างละเอียด
2. หลังปฏิบัติกิจกรรมครูควรมีรางวัลให้เด็กเมื่อเด็กสามารถปฏิบัติได้ดี
3. ในระหว่างดำเนินกิจกรรมครูควรให้คำแนะนำเด็กอยู่เสมอ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

คำนึงถึงระยะเวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์

เอกสารอ้างอิง

เจษฎา มีสาระภิ. (2559). ศึกษาทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็ก โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ของเด็ก

อนุบาล 1/2 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดศรีเมือง (รายงานผลการวิจัย). นครนายก: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งนครนายก.

Brain Kiddy. (2563). เด็กปฐมวัย หมายถึงเด็กอายุเท่าไร. [Online].

Available: <https://www.brainkiddy.com/article/137> [2565, มกราคม 31].

Healthy Brain by Alertide. (2560). กิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก เพื่ออนาคตที่ดีของลูกน้อย [Online].

Available: <https://www.facebook.com/189663088190420/posts/198512353972160/> [2565, มกราคม 31].

Krumam. (2561). กิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็ก. [Online].

Available: youngciety.com/article/learning/fineskills.html [2565, มกราคม 31].



แนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร Guidelines for designing corporate identity for Bueng Si Fai attractions Phichit Province

สุทธิพงษ์ นาดิ¹ พบพร เอี่ยมใส² และธนกิจ โคกทอง²
Suttipong Nadee¹, Pobporn Iamsai² and Tanakit Koktong²

¹ นักศึกษาโปรแกรมวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

² อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง แนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย คือ 1) เพื่อออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร ผลการวิจัย พบว่า จากการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในองค์กร ได้ตั้งแนวคิด Chalawan good life ซึ่งหมายถึง การดำเนินความก้าวหน้าไปในทิศทางที่ดีเยี่ยม โดยให้ความรู้สึกที่ให้ความมั่นคงพร้อมจะเผชิญกับปัญหาข้างหน้า และมีความสงบไม่หวั่นไหวมั่นใจในความสมบูรณ์แบบเสมอ โดยตั้ง Mood and tone แนวทางการออกแบบว่า จะต้องมีความ (Strong) ความแข็งแรง และความทันสมัย และ (Wealthy) ความมั่นคง ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดลักษณะของตัวอักษรให้เป็นแบบร่วมสมัยและใช้รูปทรงที่มีความเหลี่ยมดูโดดเด่นในการนำมาสื่อเป็นตราสัญลักษณ์ขององค์กร และใช้รูปแบบของโทนสีที่นำมาจาก สีฟ้าคราม ซึ่งเป็นสีของทางหน่วยงานราชการ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำจืดพิจิตร ให้เป็นสีหลักและในการนำเสนอ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร

จากผลการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ พบว่า ทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร รูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมที่สุด ($\bar{X}$ =4.10) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.77) รองลงมาคือรูปแบบที่ 3 ($\bar{X}$ =4.05) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.67) รองลงมาคือรูปแบบที่ 1 ($\bar{X}$ =4.00) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.55) เนื่องจาก การประเมินความพึงพอใจนั้นเห็นชัดได้ว่าอัตลักษณ์ใน รูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมที่จะสามารถเป็นอัตลักษณ์หลักขององค์กร สอดคล้องกับแนวคิดของ คณิน จันทวิชานวงศ์ (2560) ได้ให้แนวคิดว่าการออกแบบสื่อและการประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ จะต้องใช้งานได้จริง และสอดคล้องกับอัตลักษณ์องค์กร เพื่อที่จะเป็นแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร และตอบสนองต่อบุคลากรหรือผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียในหน่วยงานให้มีความเห็นภาพลักษณ์ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการพัฒนาตามข้อเสนอแนะ และถ่ายทอดอัตลักษณ์องค์กรลงบนผลิตภัณฑ์ 5 ชนิด ได้แก่ แก้ว เสือยัด ปากกา นามบัตร และ ปกสมุด

คำสำคัญ: อัตลักษณ์องค์กร / บึงสีไฟ / จังหวัดพิจิตร

Abstract

This research on Guidelines for designing corporate identity for Bueng Si Fai tourist attractions Phichit Province The objectives of this research were 1) to design organizational identity for Bueng Si Fai tourist attractions. Phichit Province Has set up the concept of Chalawan good life, which means progress in an excellent direction. It gives the impression of being stable, ready to face the challenges ahead and calm and confident in perfection. By setting the Mood and tone design guidelines that must be (Strong) strength and modernity and (Wealthy) stability, which the researcher has defined the character of the letters to be contemporary and use shapes that are square. aggressive in bringing the media as a corporate logo and uses a form of color scheme taken from turquoise, which is the color of government agencies Phichit Freshwater Aquaculture Research and Development Center to be the main color and in the presentation as a guideline for corporate identity design For the sights of Bueng Si Fai Phichit Province



From the evaluation results by design experts, it was found that the organizational identity design for the Bueng Si Fai tourist attraction Phichit Province, the second model was the most appropriate ($=4.10$), the standard deviation ($SD=0.77$), followed by the third pattern ($=4.05$), the standard deviation ($SD=0.67$), followed by the Model 1 ($=4.00$) standard deviation ($SD=0.55$) because the satisfaction assessment clearly indicates that the Model 2 identity is appropriate to be the primary identity of the organization. Consistent with the concept of (Kanin Chanthawichanuwong, 2017) has given the idea that media design and public relations must be practical. and in line with the corporate identity In order to be a guideline for designing corporate identity for Bueng Si Fai tourist attractions Phichit Province and respond to personnel or stakeholders in the agency to have a clearer opinion and image The researcher therefore proceeded to develop according to the recommendations. and convey the corporate identity on 5 types of products, namely mugs, t-shirts, pens, business cards and book covers.

Keywords: Corporate Identity / Bueng Si Fai / Phichit Province

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

บึงสีไฟ ตั้งอยู่ตำบลในเมือง อำเภอเมืองพิจิตร จังหวัดพิจิตร เป็นแหล่งน้ำขนาดใหญ่อันดับสามของประเทศไทยที่มีเนื้อที่ประมาณ 5,000 ไร่ บรรยากาศรอบๆ บึงสีไฟ มีความสงบงามและเป็นธรรมชาติจึงกลายเป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจของชาวเมืองที่สำคัญแห่งหนึ่ง บึงสีไฟถือได้ว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งแรกของจังหวัดพิจิตร ซึ่งตั้งอยู่ในตำบลในเมือง อำเภอเมือง อยู่ห่างจากศาลากลางจังหวัดพิจิตรไปทางทิศตะวันตกเพียง 1 กิโลเมตร บึงแห่งนี้มีอาณาเขตติดต่อกับ 4 ตำบลในอำเภอเมืองพิจิตร ได้แก่ ตำบลท่าหลวง ตำบลโรงช้าง ตำบลคลองคะเชนทร์ และตำบลเมืองเก่า บึงมีความลึกเฉลี่ยประมาณ 1.5–2 เมตร ซึ่งถือว่าไม่ลึกมากนัก และยังมีสิ่งที่น่าสนใจในบริเวณสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร ยกตัวอย่างเช่น

สวนสมเด็จพระศรีนครินทร์ สร้างขึ้นเพื่อเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี เนื่องในวโรกาสพระชนมายุครบ 80 พรรษา เมื่อ พ.ศ.2527 มีเนื้อที่ 170 ไร่ เป็นสวนพักผ่อนริมบึงสีไฟ มีสะพานทอดลงน้ำสู่ศาลาใหญ่ที่จัดไว้เป็นที่พักผ่อน นักท่องเที่ยวนิยมมาให้อาหารปลาและชม อาทิตยอัสดง

รูปปั้นพญาชาลวัน ตามตำนานเรื่องไกรทองที่เล่าว่ามีกระเชวใหญ่ชื่อพญาชาลวัน เคยอาละวาดกินผู้คน และในที่สุดถูกไกรทองปราบลง รูปปั้นดังกล่าวตั้ง อยู่ทางด้านหน้าของบึงสีไฟ จัดสร้างเป็นอาคารขนาดย่อม มีความยาวถึง 38 เมตร กว้าง 6 เมตร สูง 5 เมตร ภายในตัวกระเชวนี้ทำ เป็นห้องประชุม ขนาด 25-30 ที่นั่ง และยังเป็นรูปปั้นกระเชวที่ใหญ่ที่สุดในโลกอีกด้วย

ศาลากลางน้ำ คือศาลาที่ตั้งอยู่บนบึงสีไฟ มีทั้งหมด 4 ศาลา นักท่องเที่ยวนิยมมาให้อาหารสัตว์น้ำบนศาลาแห่งนี้ โดยเฉพาะศาลาใหญ่ และยังใช้เป็น คูหาเลือกตั้งของจังหวัดพิจิตรอีกด้วย

สถานแสดงพันธุ์ปลาเฉลิมพระเกียรติ หรือที่นิยมเรียกกันว่าศาลาเก้าเหลี่ยมเป็นอาคารรูปดาวเก้าแฉก ยื่นลงไปในบึงสีไฟ ภายในประกอบด้วยตู้แสดงพันธุ์ปลามากกว่า 20 ชนิด และมีการสับเปลี่ยนชนิดของปลาเป็นประจำ นอกจากนั้นตรงส่วนกลางของอาคารยังทำเป็นช่องเปิด สำหรับชมปลาในบึงสีไฟ ซึ่งมีพันธุ์ปลาชนิดต่างๆ มาชุมนุมเป็นจำนวนมาก เพื่อรอกินอาหารที่นักท่องเที่ยวโปรยให้กิน สถานแสดงพันธุ์ปลาเฉลิมพระเกียรติ อยู่ในความดูแลของ ศูนย์วิจัยและพัฒนาประมงน้ำจืดพิจิตร

บ่อจระเข้ ในบริเวณเขตบึงสีไฟยังมีบ่อจระเข้ตั้งอยู่ด้วย โดยมีบ่อจระเข้ถึง 2 บ่อ คือ บ่อเก่า และบ่อใหม่ ซึ่งปัจจุบันบ่อจระเข้เก่า ซึ่งมีขนาดเล็ก ได้ถูกยกเลิกการใช้งานไปแล้ว เพราะมีการสร้างบ่อจระเข้ใหม่ขึ้นมาแทนที่มีขนาดใหญ่มากขึ้นในบริเวณเขตบึงสีไฟเช่นเดียวกัน

ปัญหาที่สำคัญของบึงสีไฟ คือปัญหาเรื่องอัตลักษณ์ของบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร ซึ่งทางตอนนี้สถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร นั้นยังไม่ได้มีตราอัตลักษณ์ที่เป็นที่แน่ชัดของบึงสีไฟเกิดขึ้น ทางผู้บริหารหรือผู้ที่มี



ส่วนได้ส่วนเสียจึงได้ใช้ ตราสัญลักษณ์ทางประจำจังหวัดพิจิตร ไปก่อนและยังไม่มีรูปแบบของอัตลักษณ์องค์กรที่เห็นชัดของภาพโดยรวมของสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร

เพื่อให้ผู้ที่มีส่วนร่วมในหน่วยงานหรือองค์กรของสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร นี้ได้มีตราสัญลักษณ์ ที่เป็นอัตลักษณ์ขององค์กร เพื่อเป็นแนวทางให้สำหรับภาพรวมขององค์กรสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร แห่งนี้ได้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นมาได้อีกด้วย

Corporate Identity คืออัตลักษณ์ขององค์กร เป็นสิ่งที่บอกลักษณะเฉพาะขององค์กร โดยจะต้องสอดคล้องกับเป้าหมายทางธุรกิจ เป็นภาพลักษณ์ที่ทำให้ลูกค้าจดจำ สร้างความโดดเด่นในเรื่องการแข่งขัน ซึ่งมีองค์ประกอบอยู่ 3 ข้อคือ

1. Logo เป็นเครื่องหมายที่สร้างเอกลักษณ์ให้กับสินค้าและให้กับองค์กร เป็นสิ่งที่สะท้อนภาพลักษณ์ในทางการตลาดผ่านทาง รูปภาพ ตัวอักษร และสี
2. Font เป็นรูปแบบตัวอักษรที่จะเอามาใช้กับ CI ของแบรนด์ โดยไม่ควรเกิน 2-3 Font และกำหนดให้ชัดเจนว่าแต่ละขนาด แต่ละแบบใช้กับอะไร เพื่อให้ลูกค้าจดจำได้
3. Color สีนี้นั้นเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ลูกค้าจดจำเราได้ โดยแต่ละสีนั้นให้ความหมายของอารมณ์ที่แตกต่างกันไป เราจึงไม่ควรใช้สีเกิน 3-4 สี ในด้านการออกแบบอัตลักษณ์ และการประยุกต์ใช้ในงาน Corporate Identity จะสื่อให้เห็นถึงความเป็นวิถีชีวิตภายในบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร โดยจะใช้กราฟิกส์สร้างขึ้นมาให้เห็นถึงการมองที่น่าจดจำให้น่าสนใจมากขึ้น และสร้างรูปแบบเป็นแนวทางของ logo Font Color

ที่ได้นำมาใช้ในงานของ Corporate Identity

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา ผู้วิจัยจึงประสงค์ที่จะออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร สำหรับประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว เพื่อเป็นการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ขององค์กรให้กับบึงสีไฟ ให้มีความโดดเด่นน่าสนใจและสอดคล้องกับการเป็นสถานที่ท่องเที่ยวประจำจังหวัดพิจิตร ให้เกิดการใช้นามอัตลักษณ์องค์กรอย่างเป็นเอกภาพภายในองค์กร จากเดิมที่ใช้ชื่อสัญลักษณ์และตราสัญลักษณ์ประจำจังหวัด บึงสีไฟจึงจัดว่าเป็นหนึ่งในสถานที่ท่องเที่ยวจังหวัดพิจิตร ที่มีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นแต่ยังไม่มีการสร้างสรรค้อัตลักษณ์องค์กรที่ชัดเจน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง แนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตรผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดด้านการออกแบบ ดังนี้ (สุมินตรา ศรีวิบูลย์, 2554, หน้า 21)

1. ด้านการตอบสนองทางจิตวิทยา ได้แก่ การรับรู้แบรนด์ ความน่าจดจำ
2. ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ได้แก่ ความพึงพอใจในภาพลักษณ์สินค้าและแบรนด์ (สัญลักษณ์)

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านการออกแบบ

ออกแบบจากอัตลักษณ์องค์กรของสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร จากความเป็นอยู่และสิ่งที่น่าสนใจหรือสิ่งที่เด่นชัดในบริเวณภายในบึงสีไฟ เพื่อที่จะสื่อออกมาเป็นรูปเล่ม Corporate Identity โดยที่จะสอดคล้องกับวิถีชีวิตความเป็นมาของพญาชาละวัน และประยุกต์ใช้ในผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกไม่น้อยกว่า 5 ผลิตภัณฑ์ ยกตัวอย่าง เสื้อยืด นามบัตร แก้ว กระเป๋าสาน ปกสมุด เป็นต้น

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1.1 ข้อมูลพื้นฐานของสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ
- 1.2 ข้อมูลอัตลักษณ์องค์กรของบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร
- 1.3 ข้อมูลหลักการออกแบบกราฟิก



- 1.4 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก
- 1.5 ข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.6 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อออกแบบแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร สำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ด้านการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสถานที่ท่องเที่ยว บึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร สำหรับประยุกต์ใช้ในงาน Corporate Identity ดังนี้

ประชากร ได้แก่ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายในหน่วยงานรับผิดชอบ บึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ตัวแทนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายในหน่วยงานรับผิดชอบ บึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร จำนวน 3 คน ได้แก่

1) คุณวัฒนา รั้วทอง ตำแหน่ง ผู้อำนวยการศูนย์วิจัยและพัฒนาการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำจืดพิจิตร (นักวิชาการประมง ชำนาญการพิเศษ)

2) คุณไพฑูริ รังคะภูติ ตำแหน่ง ปฏิบัติการ (นักวิชาการประมง)

3) คุณมะลิวัลย์ หล้าชิด ตำแหน่ง ปฏิบัติงาน (เจ้าพนักงานธุรการชำนาญงาน)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ด้านการประเมินรูปแบบการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบกราฟิก ดังนี้

ประชากร ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการออกแบบกราฟิก

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการออกแบบกราฟิก จำนวน 3 คน ได้แก่

1) อาจารย์ ราชัน แฝงประเสริฐ ประธานสาขาประจำวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

2) อาจารย์ ศุภวิทย์ มาสาซ้าย อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

3) อาจารย์ จิราพร รอดคุ้ม อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่ได้ทำการบทวนเอกสารงานวิจัยเหล่านี้มาสร้างเป็นเครื่องมือในการดำเนินการตามวัตถุประสงค์ ซึ่งแบ่งได้ตามขั้นตอน ดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ตัวแทนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายในหน่วยงานรับผิดชอบ บึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร เป็นแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร สำหรับประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว

2. แบบประเมินรูปแบบกราฟิกอัตลักษณ์องค์กร จากสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ ซึ่งเป็นเครื่องมือแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงพรรณนา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลปฐมและทุติยภูมิ เพื่อเป็นแนวทางของการ ออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร

ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบเครื่องมือการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ตัวแทนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายในหน่วยงานรับผิดชอบ บึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร 2) แบบประเมินรูปแบบกราฟิกอัตลักษณ์องค์กร จากสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ ที่มีต่อการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร



ขั้นตอนที่ 3 หาความเที่ยงตรงของเครื่องมือโดยอาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย เพื่อให้ได้เครื่องมือการวิจัยที่มีความเที่ยงตรง มีประสิทธิภาพในการใช้ในงานวิจัยในขั้นตอนการลงพื้นที่ เพื่อเก็บข้อมูล

ขั้นตอนที่ 4 สัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ตัวแทนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายในหน่วยงานรับผิดชอบ บึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลในการออกแบบอัตลักษณ์ของบึงสีไฟ

ขั้นตอนที่ 5 สรุปผลการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ตัวแทนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายในหน่วยงานรับผิดชอบ บึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลในการออกแบบอัตลักษณ์ของบึงสีไฟ

ขั้นตอนที่ 6 ปฏิบัติการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร

ขั้นตอนที่ 7 เสนอแบบร่างต่อผู้ทรงคุณวุฒิ โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมิน เพื่อรับฟังความคิดเห็น

ขั้นตอนที่ 8 ปรับปรุงรูปแบบตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ โดยการปรับแก้แบบที่ผู้ทรงคุณวุฒิ คิดว่า จะเป็นไปได้มากที่สุดเพื่อนำไปเผยแพร่

ขั้นตอนที่ 9 ผลลัพธ์ต้นแบบและเผยแพร่การใช้งานอัตลักษณ์บนผลิตภัณฑ์ทั้งหมด 5 อย่าง ยกตัวอย่าง เสื้อยืด นามบัตร แก้ว กระเป๋ากล้อง ปกสมุด เป็นต้น ลงบนสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อหาความพึงพอใจจากบุคลากรในองค์กร และบุคคลทั่วไป โดยใช้ข้อมูล ทดียบภูมิ

ขั้นตอนที่ 10 อภิปรายผล และข้อเสนอแนะในการวิจัยในครั้งต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย โดยนำข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสังเกตแบบมีโครงสร้าง ทดียบภูมิ แบบประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิและแบบประเมินความพึงพอใจ มาทำการวิเคราะห์ซึ่งมีการวิเคราะห์ ดังนี้

1. การสรุปผลแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ตัวแทนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายในหน่วยงานรับผิดชอบ บึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร และสรุปข้อมูลโดยย่อ ให้เป็นข้อมูลที่จะใช้ในการจัดองค์ประกอบการทำกราฟิก
2. การสรุปผลที่ได้จากแบบประเมินรูปแบบผลิตภัณฑ์โดยผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อให้ได้รูปแบบแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร จากการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ตามกรอบแนวคิดในการออกแบบ วิเคราะห์โดยการบรรยายและสรุปผลข้อมูลในเชิงพรรณนา

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร โดยการสัมภาษณ์ตัวแทนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและเป็นผู้ใช้งานหลักของอัตลักษณ์องค์กร สถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการสัมภาษณ์ได้ ดังนี้

สถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตรตั้งอยู่ตำบลในเมือง อำเภอเมืองพิจิตร จังหวัดพิจิตร เป็นแหล่งน้ำขนาดใหญ่อันดับสามของประเทศที่มีเนื้อที่ประมาณ 5,000 ไร่ บรรยากาศรอบๆ บึงสีไฟ มีความสงบงาม และเป็นธรรมชาติจึงกลายเป็น สถานที่พักผ่อนหย่อนใจของชาวเมืองที่สำคัญแห่งหนึ่ง บึงสีไฟถือได้ว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งแรกของจังหวัดพิจิตร ซึ่งตั้งอยู่ในตำบลในเมือง อำเภอเมือง อยู่ห่างจากศาลากลางจังหวัดพิจิตรไปทางทิศตะวันตกเพียง 1 กิโลเมตร บึงแห่งนี้มีอาณาเขตติดต่อกับ 4 ตำบลในอำเภอเมืองพิจิตร ได้แก่ ตำบลท่าหลวง ตำบลโรงช้าง ตำบลคลองคะเชนทร์ และตำบลเมืองเก่า บึงมีความลึกเฉลี่ยประมาณ 1.5-2 เมตร ซึ่งถือว่าไม่ลึกมากนัก และยังมีสิ่งที่น่าสนใจในบริเวณสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร ยกตัวอย่างเช่น

สวนสมเด็จพระศรีนครินทร์ สร้างขึ้นเพื่อเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี เนื่องในวโรกาสพระชนมายุครบ 80 พรรษา เมื่อ พ.ศ.2527 มีเนื้อที่ 170 ไร่ เป็นสวนพักผ่อนริมบึงสีไฟ มีสะพานทอดลงน้ำสู่ศาลาใหญ่ที่จัดไว้เป็นที่พักผ่อน นักท่องเที่ยวนิยมมาให้อาหารปลาและชม อาทิตยอัสดง



รูปปั้นพญาลาวัน ตามตำนานเรื่องไกรทองที่เล่าว่ามีจระเข้ใหญ่ชื่อพญาลาวัน เคยอาละวาดกินผู้คน และในที่สุดถูกไกรทองปราบลง รูปปั้นดังกล่าวตั้ง อยู่ทางด้านหน้าของบึงสีไฟ จัดสร้างเป็นอาคารขนาดย่อม มีความยาวถึง 38 เมตร กว้าง 6 เมตร สูง 5 เมตร ภายในตัวจระเข้มีทำ เป็นห้องประชุม ขนาด 25-30 ที่นั่ง และยังเป็นรูปปั้นจระเข้ที่ใหญ่ที่สุดในโลกอีกด้วย

ศาลากลางน้ำ คือศาลาที่ตั้งอยู่บนบึงสีไฟ มีทั้งหมด 4 ศาลา นักท่องเที่ยวนิยมมาให้อาหารสัตว์น้ำบนศาลาแห่งนี้ โดยเฉพาะศาลาใหญ่ และยังเป็น คูหาเลือกตั้งของจังหวัดพิจิตรอีกด้วย

สถานแสดงพันธุ์ปลาเฉลิมพระเกียรติ หรือที่นิยมเรียกกันว่าศาลาเก้าเหลี่ยมเป็นอาคารรูปดาวเก้าแฉก ยื่นลงไปในบึงสีไฟ ภายในประกอบด้วยตู้แสดงพันธุ์ปลามากกว่า 20 ชนิด และมีการสับเปลี่ยนชนิดของปลาเป็นประจำ นอกจากนั้นตรงส่วนกลางของอาคารยังทำเป็นช่องเปิด สำหรับชมปลาในบึงสีไฟ ซึ่งมีพันธุ์ปลาชนิดต่างๆ มาชุมนุมเป็นจำนวนมาก เพื่อกินอาหารที่นักท่องเที่ยวโปรยให้กิน สถานแสดงพันธุ์ปลาเฉลิมพระเกียรติ อยู่ในความดูแลของ ศูนย์วิจัยและพัฒนาประมงน้ำจืดพิจิตร

บ่อจระเข้ ในบริเวณเขตบึงสีไฟยังมีบ่อจระเข้ตั้งอยู่ด้วย โดยมีบ่อจระเข้ถึง 2 บ่อ คือ บ่อเก่า และบ่อใหม่ ซึ่งปัจจุบันบ่อจระเข้เก่า ซึ่งมีขนาดเล็ก ได้ถูกยกเลิกการใช้งานไปแล้ว เพราะมีการสร้างบ่อจระเข้ใหม่ขึ้นมาแทนที่มีขนาดใหญ่มากขึ้นในบริเวณเขตบึงสีไฟเช่นเดียวกัน

แนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร จึงต้องอาศัยแนวทางในการนำจุดเด่นและความเป็นอัตลักษณ์ของสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ มาใช้ในการออกแบบ จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ได้มีการกำหนดประเด็นในการออกแบบอัตลักษณ์สถานที่ท่องเที่ยว บึงสีไฟ ดังนี้

ด้านตราสัญลักษณ์ที่เป็นอัตลักษณ์องค์กรบึงสีไฟในการนำเสนอ ตัวแทนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและเป็นผู้ใช้งานหลักของอัตลักษณ์องค์กร มีความเห็นสอดคล้องกันว่า ควรใช้โลโก้ (logo) ที่มีความร่วมสมัยที่มีความแตกต่างกับการเป็นโลโก้ทั่วไปของส่วนราชการ เนื่องจากจะทำให้ง่ายต่อการจดจำ และสามารถเข้าถึงได้ง่ายสำหรับนักท่องเที่ยวทั่วไปในการประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ

ด้านองค์ประกอบของตราสัญลักษณ์ที่เป็นอัตลักษณ์องค์กรบึงสีไฟ ตัวแทนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและเป็นผู้ใช้งานหลักของอัตลักษณ์องค์กร มีความเห็นสอดคล้องกันว่า ภาพประกอบควรเป็นรูปของจระเข้ของพญาลาวัน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์และเป็นภาพจำของนักท่องเที่ยว ว่าจังหวัดพิจิตรนั้น เป็นจังหวัดที่มีวรรณกรรมพื้นบ้านที่โด่งดังเรื่อง “ไกรทอง” ซึ่งพญาจระเข้ที่ชื่อ “พญาลาวัน” ถือเป็นหนึ่งในตัวละครที่มีความโด่งดัง และเป็นภาพจำของจังหวัดพิจิตร สังเกตได้จากการสร้างแลนด์มาร์ค และสถานที่ต่าง ๆ ที่ล้อกับรูปทรงและลักษณะของพญาจระเข้ตัวนี้ ในส่วนของอักษร (font) ต้องการให้รูปแบบของตัวอักษรแบบกึ่งทางการ และมีความร่วมสมัยจับต้องได้ง่ายในการประชาสัมพันธ์ เนื่องจากอักษรที่ปรากฏบนสถานที่ต่าง ๆ ของสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ ล้วนเป็นอักษรแบบทางการของราชการหมดแล้ว ซึ่งทำให้ดูเป็นทางการและไม่น่าดึงดูด

ด้านของจุดเด่นของสถานที่ท่องเที่ยวของบึงสีไฟ ที่เป็นอัตลักษณ์และเป็นภาพจำของนักท่องเที่ยว ตัวแทนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและเป็นผู้ใช้งานหลักของอัตลักษณ์องค์กร มีความเห็นสอดคล้องกันว่า สามารถจำแนกได้ 4 อย่างที่ควรนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ คือ

- 1) รูปของจระเข้ พญาลาวัน (แลนด์มาร์คสำคัญของสถานที่ท่องเที่ยว)
- 2) ศาลา 9 เหลี่ยม (สถานดูแลพันธุ์ปลาน้ำจืดจังหวัดพิจิตร)
- 3) ศาลากลางน้ำ (จุดพักผ่อนหย่อนใจและชมวิว)
- 4) ดอกบัว (พบได้ทั่วไปในสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ ทั้งบัวหลวง และบัวแดง)

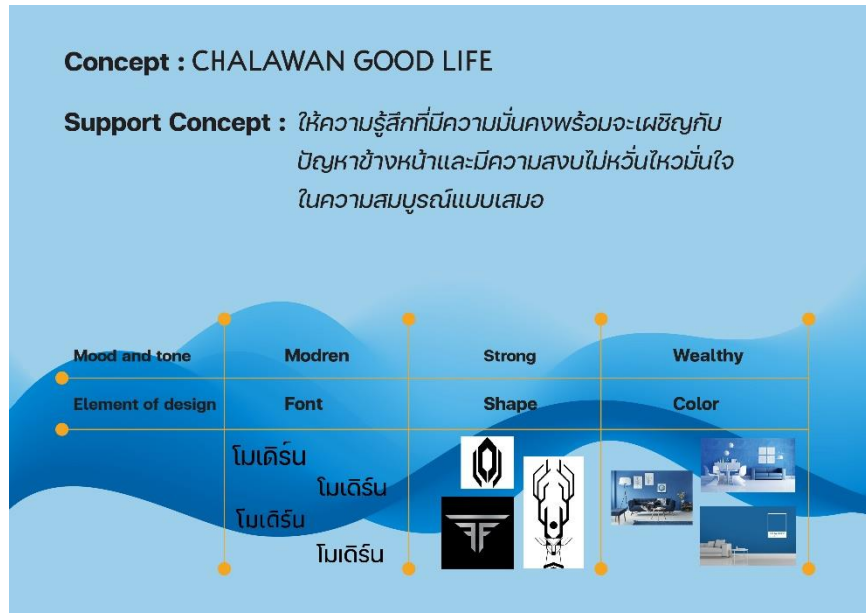
ด้านการนำอัตลักษณ์องค์กรนี้สื่อสารลงบนผลิตภัณฑ์ ตัวแทนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและเป็นผู้ใช้งานหลักของอัตลักษณ์องค์กร มีความเห็นสอดคล้องกันว่า ควรนำเสนอผ่านรูปแบบผลิตภัณฑ์ทั้งหมด 5 อย่าง ดังนี้

- 1) ชุดยูนิฟอร์มของหน่วยงาน
- 2) ปากกา
- 3) แก้วน้ำ
- 4) นามบัตร



5) สมุดโน้ต

จากข้อมูลข้อมูลการสัมภาษณ์ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการพัฒนาชุดบอร์ด (mood board) เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ ดังภาพที่ 4.1 ดังนี้



ภาพที่ 1 แสดงภาพชุดบอร์ด (mood board) เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

จากภาพที่ 1 แสดงให้เห็นถึงภาพชุดบอร์ด ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ที่ได้ดำเนินการสัมภาษณ์เพื่อนำมาใช้ในการสร้างชุดบอร์ดเป็นแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร โดยได้ตั้งแนวคิด Chalawan good life ซึ่งหมายถึง การดำเนินความก้าวหน้าไปในทิศทางที่ดีเยี่ยม โดยให้ความรู้สึกที่ให้ความมั่นคงพร้อมจะเผชิญกับปัญหาข้างหน้าและมีความสงบไม่หวั่นไหวมั่นคงในความสมบูรณ์แบบเสมอ โดยตั้ง Mood and tone แนวทางการออกแบบว่าจะต้องมีความ (Strong) ความแข็งแรง และความทันสมัย และ (Wealthy) ความมั่นคง ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดลักษณะของตัวอักษรให้เป็นแบบร่วมสมัยและใช้รูปทรงที่มีความเหลี่ยมดูโดดเด่นในการนำมาสื่อเป็นตราสัญลักษณ์ขององค์กร และใช้รูปแบบของโทนสีที่นำมาจาก สีฟ้าคราม ซึ่งเป็นสีของทางหน่วยงานราชการ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำจืดพิจิตร ให้เป็นสีหลักและในการนำเสนอเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร สำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร

จากนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบตราสัญลักษณ์เบื้องต้น ดังนี้



ภาพที่ 2 ภาพการออกแบบตราสัญลักษณ์จากอัตลักษณ์องค์กรบึงสีไฟ



ภาพที่ 3 ภาพการพัฒนาตราสัญลักษณ์จากอัตลักษณ์องค์กรบึงสไฟ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินรูปแบบออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสไฟ จังหวัดพิจิตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสไฟ จังหวัดพิจิตร ระดับอุดมศึกษา จำนวน 3 ท่าน จากการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อประเมินรูปแบบ แนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสไฟ จังหวัดพิจิตร โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้



ภาพที่ 4 ภาพตราสัญลักษณ์จากอัตลักษณ์องค์กรบึงสไฟรูปแบบที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสไฟ จังหวัดพิจิตร รูปแบบที่ 1

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n=3)		
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1	การอธิบาย การสื่อสารสิ่งที่องค์กรดำเนินการ	3.67	0.58	มาก
2	การกำหนดรูปแบบของอัตลักษณ์องค์กรมีความโดดเด่นและชัดเจน	4.00	1.00	มาก
3	การออกแบบมีความหมายสะท้อนถึงอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมองค์กร	4.00	0.00	มาก
4	ตัวอักษรมีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์องค์กร	4.00	0.00	มาก
5	ด้านการประชาสัมพันธ์สื่อถึงอัตลักษณ์องค์กร	3.67	0.58	มาก
6	ด้านการรับรู้และเข้าใจรูปแบบอัตลักษณ์ได้ง่าย	4.00	0.00	มาก
7	ด้านการเลือกใช้สีแสดงออกถึงอัตลักษณ์ขององค์กร	4.67	0.58	มากที่สุด
สรุปผลการประเมินความพึงพอใจรูปแบบที่ 1		4.00	0.55	มาก



จากตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร รูปแบบที่ 1 มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.00$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.55) ด้านการอธิบาย การสื่อสารสิ่งที่องค์กรดำเนินการ มีผลประเมินอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.67$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.58) ด้านการกำหนดรูปแบบของอัตลักษณ์องค์กรมีความโดดเด่นและชัดเจน มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.00$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=1.00) ด้านการการออกแบบมีความหมายสะท้อนถึงอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมองค์กร มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.00$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.00) ด้านการตัวอักษรมีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์องค์กร มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.00$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.00) ด้านการประชาสัมพันธ์สื่อถึงอัตลักษณ์องค์กร มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.67$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.58) ด้านการรับรู้และเข้าใจรูปแบบอัตลักษณ์ได้ง่าย มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.00$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.00) ด้านการเลือกใช้สีแสดงออกถึงอัตลักษณ์ขององค์กร มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.67$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.58)



ภาพที่ 5 ภาพตราสัญลักษณ์จากอัตลักษณ์องค์กรบึงสีไฟรูปแบบที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร รูปแบบที่ 2

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n=3)		
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1	การอธิบาย การสื่อสารสิ่งที่องค์กรดำเนินการ	4.00	1.00	มาก
2	การกำหนดรูปแบบของอัตลักษณ์องค์กรมีความโดดเด่นและชัดเจน	4.00	1.00	มาก
3	การออกแบบมีความหมายสะท้อนถึงอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมองค์กร	4.00	1.00	มาก
4	ตัวอักษรมีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์องค์กร	4.33	0.58	มาก
5	ด้านการประชาสัมพันธ์สื่อถึงอัตลักษณ์องค์กร	4.00	1.00	มาก
6	ด้านการรับรู้และเข้าใจรูปแบบอัตลักษณ์ได้ง่าย	3.67	0.58	มาก
7	ด้านการเลือกใช้สีแสดงออกถึงอัตลักษณ์ขององค์กร	4.67	0.58	มากที่สุด
สรุปผลการประเมินความพึงพอใจรูปแบบที่ 1		4.10	0.77	มาก



จากตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร รูปแบบที่ 2 มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.10$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.77) ด้านการอธิบาย การสื่อสารสิ่งที่องค์กรดำเนินการ มีผลประเมินอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.00$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=1.00) ด้านการกำหนดรูปแบบของอัตลักษณ์องค์กรมีความโดดเด่นและชัดเจน มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.00$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=1.00) ด้านการการออกแบบมีความหมายสะท้อนถึงอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมองค์กร มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.33$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.58) ด้านการตัวอักษรมีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์องค์กร มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.00$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=1.00) ด้านการประชาสัมพันธ์สื่อถึงอัตลักษณ์องค์กร มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.00$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=1.00) ด้านการรับรู้และเข้าใจรูปแบบอัตลักษณ์ได้ง่าย มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.67$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.58) ด้านการเลือกใช้สีแสดงออกถึงอัตลักษณ์ขององค์กร มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.67$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.=0.58)



ภาพที่ 6 ภาพตราสัญลักษณ์จากอัตลักษณ์องค์กรบึงสีไฟรูปแบบที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร รูปแบบที่ 3

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n=3)		
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1	การอธิบาย การสื่อสารสิ่งที่องค์กรดำเนินการ	3.67	0.58	มาก
2	การกำหนดรูปแบบของอัตลักษณ์องค์กรมีความโดดเด่นและชัดเจน	4.00	1.00	มาก
3	การออกแบบมีความหมายสะท้อนถึงอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมองค์กร	4.33	0.58	มาก
4	ตัวอักษรมีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์องค์กร	3.67	0.58	มาก
5	ด้านการประชาสัมพันธ์สื่อถึงอัตลักษณ์องค์กร	3.67	0.58	มาก
6	ด้านการรับรู้และเข้าใจรูปแบบอัตลักษณ์ได้ง่าย	4.33	0.58	มาก
7	ด้านการเลือกใช้สีแสดงออกถึงอัตลักษณ์ขององค์กร	4.67	0.58	มากที่สุด
สรุปผลการประเมินความพึงพอใจรูปแบบที่ 1		4.05	0.67	มาก

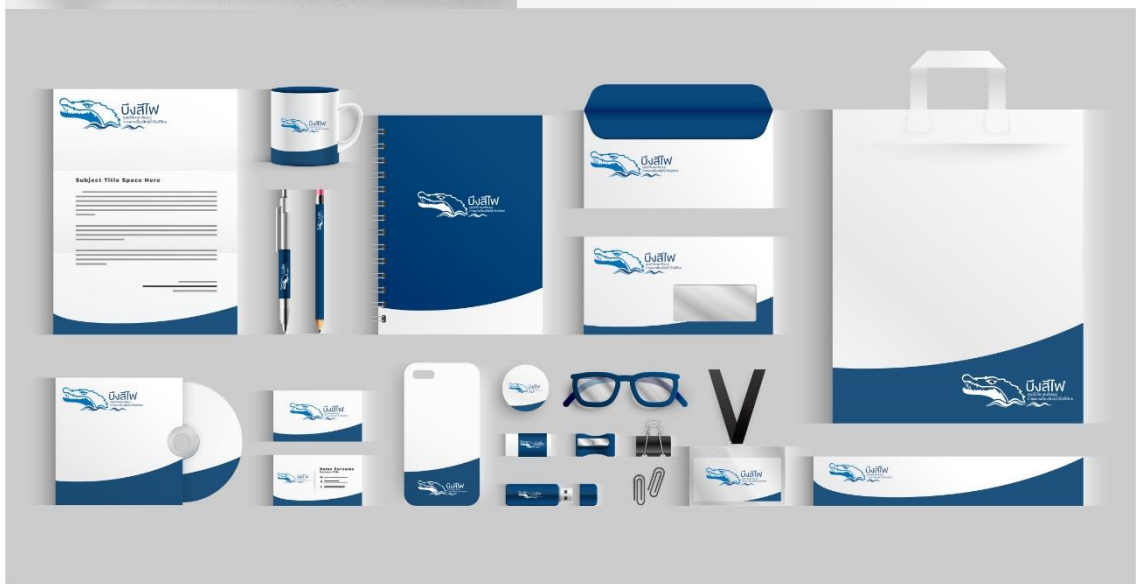
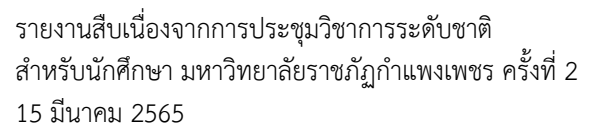


จากตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร รูปแบบที่ 3 มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.05$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.=0.67$) ด้านการอธิบาย การสื่อสารสิ่งที่องค์กรดำเนินการ มีผลประเมินอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.67$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.=0.58$) ด้านการกำหนดรูปแบบของอัตลักษณ์องค์กรมีความโดดเด่นและชัดเจน มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.00$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.=1.00$) ด้านการการออกแบบมีความเหมาะสมถึงอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมองค์กร มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.33$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.=0.58$) ด้านการตัวอักษรมีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์องค์กร มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.67$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.=0.58$) ด้านการประชาสัมพันธ์สื่อถึงอัตลักษณ์องค์กร มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.67$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.=0.58$) ด้านการรับรู้และเข้าใจรูปแบบอัตลักษณ์ได้ง่าย มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.33$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.=0.58$) ด้านการเลือกใช้สีแสดงออกถึงอัตลักษณ์ขององค์กร มีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.67$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.=0.58$)

จากผลการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ พบว่า ทางารออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร รูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมที่สุด ($\bar{X}=4.10$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.=0.77$) รองลงมาคือรูปแบบที่ 3 ($\bar{X}=4.05$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.=0.67$) รองลงมาคือรูปแบบที่ 1 ($\bar{X}=4.00$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.=0.55$) เนื่องจาก การประเมินความพึงพอใจนั้นเห็นชัดได้ว่าอัตลักษณ์ในรูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมที่จะสามารถเป็นอัตลักษณ์หลักขององค์กร เพื่อที่จะเป็นแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร และตอบสนองต่อบุคลากรหรือผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียในหน่วยงานให้มีความเห็นภาพลักษณ์ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการพัฒนาตามข้อเสนอแนะ และถ่ายทอดอัตลักษณ์องค์กรลงบนผลิตภัณฑ์ 5 ชนิด ได้แก่ แก้ว เสื้อยืด ปากกา นามบัตร และ ปกสมุด ดังนี้



ภาพที่ 7 ภาพการพัฒนาตราสัญลักษณ์จากอัตลักษณ์องค์กรบึงสีไฟที่ผ่านการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ



ภาพที่ 8 ภาพการถ่ายทอดตราสัญลักษณ์จากอัตลักษณ์องค์กรบึงสีไฟที่ผ่านการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ลงบนผลิตภัณฑ์



อภิปรายผลการวิจัย

อภิปรายผลงานวิจัยแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร พบว่า ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ที่ได้ดำเนินการสัมภาษณ์เพื่อนำมาใช้ในการสร้างมูบอร์คเป็นแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร โดยได้ตั้งแนวคิด Chalawan good life ซึ่งหมายถึง การดำเนินความก้าวหน้าไปในทิศทางที่ดีเยี่ยม โดยให้ความรู้สึกที่ให้ความมั่นคงพร้อมจะเผชิญกับปัญหาข้างหน้าและมีความสงบไม่หวั่นไหวมั่นใจในความสมบูรณ์แบบเสมอ โดยตั้ง Mood and tone แนวทางการออกแบบว่าจะต้องมีความ (Strong) ความแข็งแรง และความทันสมัย และ (Wealthy) ความมั่นคง ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดลักษณะของตัวอักษรให้เป็นแบบร่วมสมัยและใช้รูปทรงที่มีความเหลี่ยมมุมดัดในการนำมาสื่อเป็นตราสัญลักษณ์ขององค์กร และใช้รูปแบบของโทนสีที่นำมาจาก สีฟ้าคราม ซึ่งเป็นสีของทางหน่วยงานราชการ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำจืดพิจิตร ให้เป็นสีหลักและในการนำเสนอ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร สำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ประสิทธิ์ สิงหาสิน (2560) ได้ให้แนวคิดว่าการออกแบบสื่อและการประชาสัมพันธ์ที่มีความน่าสนใจนั้น จะต้องไม่ซ้ำใครและแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ขององค์กรหรือหน่วยงานนั้น ๆ สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และสามารถต่อยอดได้เป็นอย่างดี

จากผลการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ พบว่า ทางารออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร รูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมที่สุด ($\bar{X}=4.10$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.=0.77$) รองลงมาคือรูปแบบที่ 3 ($\bar{X}=4.05$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.=0.67$) รองลงมาคือรูปแบบที่ 1 ($\bar{X}=4.00$) ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.=0.55$) เนื่องจาก การประเมินความพึงพอใจนั้นเห็นชัดได้ว่าอัตลักษณ์ในรูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมที่จะสามารถเป็นอัตลักษณ์หลักขององค์กร สอดคล้องกับแนวคิดของ คณิน จันทวิชานวนษ์ (2560) ได้ให้แนวคิดว่าการออกแบบสื่อและการประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ จะต้องใช้งานได้จริง และสอดคล้องกับอัตลักษณ์องค์กร เพื่อที่จะเป็นแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวบึงสีไฟ จังหวัดพิจิตร และตอบสนองต่อบุคลากรหรือผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียในหน่วยงานให้มีความเห็นภาพลักษณ์ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการพัฒนาตามข้อเสนอแนะ และถ่ายทอดอัตลักษณ์องค์กรลงบนผลิตภัณฑ์ 5 ชนิด ได้แก่ แก้ว เสื้อยืด ปากกา นามบัตร และ ปกสมุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. งานวิจัยเรื่องนี้ มุ่งเน้นการศึกษาอัตลักษณ์ของบึงสีไฟผ่านการสัมภาษณ์ตัวแทนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายในองค์กร ดังนั้น หากมีการสัมภาษณ์หรือสอบถามข้อมูลของอัตลักษณ์องค์กรในกลุ่มเป้าหมายที่มากกว่านี้ อาจได้รูปแบบของอัตลักษณ์องค์กรที่มีความแตกต่างจากเดิม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบของตราสัญลักษณ์และอัตลักษณ์องค์กร เพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการท่องเที่ยว ของจังหวัดพิจิตร

เอกสารอ้างอิง

- คณิน จันทวิชานวนษ์. (2560). การออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์กรณี PRESENTATION โปรเจคต์รายกับ **ชายคนนั้น**. ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
- ประสิทธิ์ สิงหาสิน. (2560). การออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ เทศกาลรับตะวันใหม่ก่อนใครในสยาม. ศิลปะนิพนธ์ศิลปะประยุกต์บัณฑิต สาขาวิชาออกแบบอุตสาหกรรม คณะศิลปประยุกต์และสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
- สุมินตรา ศรีวิบูลย์. (2554). การออกแบบอัตลักษณ์. กรุงเทพฯ : Core Function.



**การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6
โดยใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Hybrid) ทั้งรูปแบบ On-Site และ Online
โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร**
**Comparison of academic achievement of Mathayomsuksa 4/6 students
by using instructional Materials Constitutional Law subject learning management
Watcharawittaya School Mueang District Kamphaeng Phet Province**

อณูรัตน์ ไม้แดง¹ และเกรียงไกร กันติมูล²
Anurat Maidang¹ and Kriangkrai Kanteemoon²

¹ นักศึกษาโปรแกรมสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

² อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โดยใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Hybrid) ทั้งรูปแบบ On-Site และ Online โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชรซึ่งวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้เอกสารประกอบวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 31 คน ปีการศึกษา 2564 ได้จากการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ เอกสารประกอบการเรียนการสอน แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน แบบทดสอบย่อย แบบแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สถิติ ดังนี้ ดัชนีความสอดคล้อง ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนการสอน 83.55/82.90 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ เมื่อเปรียบเทียบความก้าวหน้าระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่เรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียนการสอนนี้ มีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 56.55 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อเอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.44)

คำสำคัญ: เอกสารประกอบการเรียนการสอน / ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน / ประสิทธิภาพ / นักเรียน

Abstract

Comparison of academic achievement of Mathayomsuksa 4/ 6 students by using instructional Materials Constitutional Law subject learning management Hybrid Watcharawittaya School Mueang District Kamphaeng Phet Province. This research has a purpose (1) study the effectiveness instructional Materials Constitutional Law subject. (2) To compare academic achievement. And (3) To study the satisfaction of using instructional Materials Constitutional Law subject. This was Action Research. The sample population, chosen by simple random sampling purposive sampling, consisted of 31 people Watcharawittaya School Mueang District Kamphaeng Phet Province in 2021. Data were collected using instructional Materials, Learning Management



Plan, Test, Expert Comment Form Student Satisfaction Assessment Form and Academic Achievement Score. Data were collected using a questionnaire and statistically analyzed using percentage, mean, standard deviation. The result showed the effectiveness of the instructional materials 83.55/82.90 exceeds the required 80/80 threshold. When comparing progress between pre-school and after school It was found that post-study scores were statistically significantly higher than before classes at .05. Students studying with this instructional material Knowledge increased 56.55 percent. And students are very satisfied very level (average = 4.44).

Keywords: instructional Materials / Academic Achievement / Efficiency / Students

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นหนึ่งในแปดกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สถานศึกษาต้องใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนการสอน และเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ผู้เรียนทุกคนในระดับมัธยมศึกษาและมัธยมศึกษาต้องเรียนใน 5 สาระหลัก ดังนี้ สาระศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม สาระเศรษฐศาสตร์ สาระประวัติศาสตร์ และสาระภูมิศาสตร์ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งโดยธรรมชาติวิชาของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มุ่งให้ผู้เรียนรู้จักการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมนั้น ผู้เรียนจะต้องรู้จักการพัฒนาระบบการเรียนรู้โดยรู้จักการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรอง และมีวิสัยทัศน์สามารถเผชิญสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในชีวิตประจำวันได้ โดยเรียนรู้ด้วยวิชาการที่หลากหลายเรียนรู้จากข้อมูลข่าวสารทั้งภายนอกห้องเรียนและภายในห้องเรียน ซึ่งเป็นความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและจำเป็นต้องแสวงหาความรู้ตลอดเวลา โดยใช้เทคโนโลยีและสื่อ สารสนเทศต่าง ๆ ได้อย่างเป็นประโยชน์ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้จักทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่ง จึงต้องรู้จักนำวิธีการสอนหรือเทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ในการเรียนการสอน ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ต้องจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และการจัดการเรียนรู้ควรเน้นการเรียนรู้ตามสภาพจริง การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้จากธรรมชาติ การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง และการเรียนรู้แบบบูรณาการจะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและเอาใจใส่ต่อบทเรียนมีความเข้าใจในบทเรียนดียิ่งขึ้น

การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานในระบบ สามารถจัดโดยสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน นับเป็นองค์กรที่มนุษย์สร้างขึ้นในทุกสังคม จัดตั้งขึ้นเพื่อทำหน้าที่จัดการศึกษาให้แก่เยาวชน ที่อยู่ในความรับผิดชอบของสถานศึกษานั้น ๆ โดยตรง (อุทัย บุญประเสริฐ, 2557) ได้กล่าวว่า ภารกิจหลักที่สำคัญของสถานศึกษา คือ “การพัฒนาเยาวชนหรือการพัฒนาคน ให้เป็นคนทั้งคนที่สมบูรณ์” สอดคล้องกับเจตนารมณ์ในการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งสถานศึกษาจะมีผู้บริหารสถานศึกษาเป็นผู้ทำหน้าที่กำกับดูแล ควบคุม และจัดการให้สถานศึกษาดำเนินการ และทุ่มเทความพยายามในการดำเนินงานทั้งปวงของสถานศึกษา และมีครูผู้สอนรับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเด็ก หรือเยาวชนที่อยู่ในความรับผิดชอบ ให้บรรลุผลตามภารกิจและวัตถุประสงค์ของสถานศึกษา

ปัญหาการจัดการศึกษาในอดีต มีเป้าหมายพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนเก่ง การเรียนรู้จึงเน้นการถ่ายทอดความรู้จากครูสู่ผู้เรียน จึงทำให้ผู้เรียนขาดความสุขในการเรียนรู้ และอาจเป็นคนที่มีความดีไม่เพียงพอทั้งสังคมที่คาดหวัง การจัดการเรียนรู้จึงเน้นความสำคัญที่บทบาทของครูเป็นหลัก

ปัจจุบันกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ทำให้ประเทศไทยต้องมีการปฏิรูปการศึกษา โดยหัวใจของการปฏิรูปการศึกษาอยู่ที่การปฏิรูปการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งในการปฏิรูปการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษาไว้ในสาระบัญญัติหมวด 4 การจัดการเรียนรู้ของครูจึงต้องเปลี่ยนไปจากให้ความสำคัญของครู มาเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กล่าวคือ ครูจะต้องมีการวิเคราะห์ผู้เรียนเพื่อศึกษาธรรมชาติและสนองความต้องการของผู้เรียน และนำผลการวิเคราะห์มาออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับธรรมชาติ และสนองความต้องการของผู้เรียน



อีกทั้งในสถานการณ์วิกฤตไวรัส COVID-19 ที่ทำให้นักเรียนต้องปรับตัวให้เข้ากับวิถีของ New Normal ในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Hybrid) ทั้งรูปแบบ On Site และ Online เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่เข้ามาเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนแบบเดิม โดยการนำเทคโนโลยีมาใช้ผสมผสานร่วมกัน เช่น อินเทอร์เน็ต อุปกรณ์สื่อสาร แพลตฟอร์มการเรียน เป็นต้น เพื่อสร้างห้องเรียนเสมือนจริง โดยผู้คนทั่วโลกสามารถเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง และสะดวกรวดเร็ว โดยขจัดอุปสรรคด้านสถานที่และเวลา

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงเป็นแรงจูงใจให้ผู้วิจัยต้องการการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน รายวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Hybrid) ทั้งรูปแบบ On-Site และ Online โรงเรียนวชิรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ในรายวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ซึ่งผลจากการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นพร้อมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้มีการพัฒนาการเรียน ตามศักยภาพของตน และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันให้ได้ประโยชน์สูงสุด

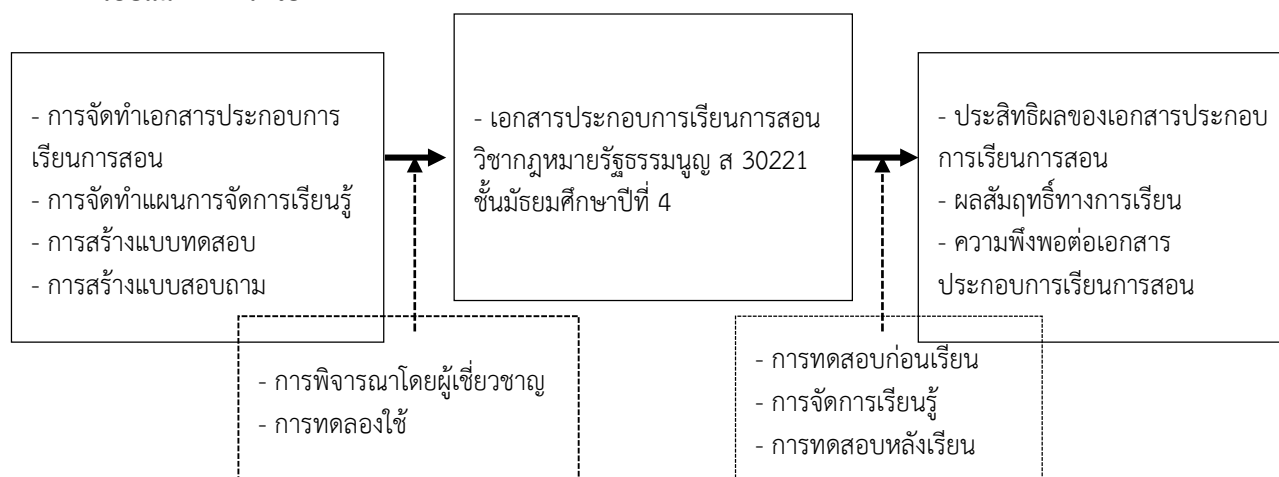
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

4. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
5. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้เอกสารประกอบวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
6. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

สมมติฐานของงานวิจัย

1. ประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวชิรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร มีความรู้เพิ่มขึ้น
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวชิรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร มีการพัฒนามากขึ้น
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 ที่เรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการเรียนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ อยู่ในระดับมาก

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



ขอบเขตของการวิจัย

การรายงานครั้งนี้ได้ทดลองใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งมีขอบเขตการศึกษาดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ที่กำลังเรียนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 97 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ที่กำลังเรียนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 31 คน ได้จากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้เนื้อหาสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม วิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายรัฐธรรมนูญ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 สาระกฎหมายรัฐธรรมนูญของไทย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 แนวคิดและโครงสร้างกฎหมายรัฐธรรมนูญ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เจาะลึกเกี่ยวกับรัฐธรรมนูญ 2560

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น คือ เอกสารประกอบการเรียนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221

ตัวแปรตาม คือ ประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจต่อการเรียนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4/6

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ที่กำลังเรียนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 97 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ที่กำลังเรียนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 31 คน ได้จากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
- แผนการจัดการเรียนรู้วิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221
- แบบแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (IOC)
- แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อเอกสารประกอบการเรียนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร
- คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4



การเก็บรวบรวมข้อมูล

ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนของการวิจัย ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนการสอน

การหาประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนการสอน มีแนวทางพอสังเขป ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วิเคราะห์หลักสูตร มีลำดับดังนี้

- 1.1 ศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตรวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
- 1.2 ศึกษาโครงสร้างหลักสูตรวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
- 1.3 ศึกษาผลการเรียนรู้ที่คาดหวังวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
- 1.4 จัดทำตารางวิเคราะห์หลักสูตร

ขั้นตอนที่ 2 จัดทำตารางวิเคราะห์ ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรม/องค์ประกอบ เนื้อหา กับพฤติกรรม การเรียนรู้ วิชา ภูมิคุ้มกันรัฐธรรมนูญ เพื่อแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 4 กำหนดการสอนหรือโครงสร้างวิชา ภูมิคุ้มกันรัฐธรรมนูญ

ขั้นตอนที่ 5 จัดทำเอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชา ภูมิคุ้มกันรัฐธรรมนูญ โดยศึกษาเนื้อหาจาก หนังสือ คู่มือครู ตำราที่ทันสมัยและน่าเชื่อถือหลายเล่ม คัดเลือกเนื้อหาจากวารสาร เอกสาร ตำรา และออกแบบ กิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง โดยมุ่งเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ และกระบวนการคิดวิเคราะห์

ขั้นตอนที่ 6 สร้างแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน ให้ตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนด นำไปหาค่าความ เชื่อมั่นความเที่ยงตรง (IOC) และวิเคราะห์รายข้อ โดยการกา ค่าความเที่ยงตรง ได้ให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยตรวจสอบความ สอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับข้อสอบแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 7 จัดทำสื่อ Power Point เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนเพิ่มขึ้น

ขั้นตอนที่ 8 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบเอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชา ภูมิคุ้มกัน รัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ขั้นตอนที่ 9 ตรวจสอบประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- ขั้นตอนที่ 1 ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้วิจัย

ผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชา ภูมิคุ้มกันรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดทำขึ้นเพื่อตรวจสอบจุดประสงค์กับกิจกรรม ความเหมาะสมของกิจกรรมกับเนื้อหา การวัดผลประเมินผล แล้วจึงปรับปรุงแก้ไขเป็นครั้งแรก

- ขั้นตอนที่ 2 ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้นำเอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชา ภูมิคุ้มกันรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบด้านเนื้อหาสาระ กิจกรรม ความสอดคล้องของจุดประสงค์กับกิจกรรม การวัดผลประเมินผล โดยใช้แบบประเมินเอกสารประกอบการเรียนการสอนที่ผู้รายงานสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ ประเมินและให้ข้อเสนอแนะ

ดังรายนามต่อไปนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลเกีย เขียวดี ตำแหน่งอาจารย์โปรแกรมวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬงเพชร
 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกรียงไกร กันติมูล ตำแหน่งอาจารย์โปรแกรมวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬงเพชร
 3. นางนิสรา วงษ์บุญมาก ตำแหน่ง ครู ค.ศ.3ชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนวัชรวิทยา
 4. นายภิมล เหมภูมิ ตำแหน่ง ครู ค.ศ.3ชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนวัชรวิทยา
 5. นายมงคล สุทธิลักษณ์ ตำแหน่งครู กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนวัชรวิทยา
- ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบโดยผู้เรียน



นำไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ดังนี้

3.1 ทดลองครั้งที่ 1 กับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 จำนวน 31 คน โดยให้นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรมที่กำหนดในเอกสารประกอบการเรียนการสอนทุกขั้นตอน แล้วสอบถามนักเรียนหาจุดบกพร่องต่าง ๆ ของเอกสารประกอบการเรียนการสอน และเก็บคะแนนระหว่างปฏิบัติกิจกรรม เพื่อคำนวณหาค่า E_1 และเก็บคะแนนหลังปฏิบัติกิจกรรมเพื่อคำนวณหาค่า E_2 นำเอกสารประกอบการเรียนการสอนมาปรับปรุง

3.2 ทดลองครั้งที่ 2 กับนักเรียนกลุ่มเล็ก ซึ่งเป็นนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อนอย่างละ 2 คน ให้นักเรียนกลุ่มเล็กนี้ปฏิบัติตามกิจกรรมที่กำหนดในเอกสารประกอบการเรียนการสอนทุกขั้นตอน แล้วสอบถามนักเรียนถึงจุดบกพร่องต่าง ๆ ของนวัตกรรม และเก็บคะแนนระหว่างปฏิบัติกิจกรรม เพื่อคำนวณหาค่า E_1 และเก็บคะแนนหลังปฏิบัติกิจกรรมเพื่อคำนวณหาค่า E_2 นำเอกสารประกอบการเรียนการสอนมาปรับปรุงตามจุดบกพร่อง

3.3 ทดลองครั้งที่ 3 กับนักเรียนกลุ่มใหญ่ ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวน 31 คน ให้นักเรียนกลุ่มใหญ่นี้ปฏิบัติตามกิจกรรมที่กำหนดในเอกสารประกอบการเรียนการสอนทุกขั้นตอน แล้วสอบถามนักเรียนถึงจุดบกพร่องต่าง ๆ ของเอกสารประกอบการเรียนการสอน และเก็บคะแนนระหว่างปฏิบัติกิจกรรม และเก็บคะแนนหลังปฏิบัติกิจกรรมเพื่อคำนวณหาค่า E_1 และ E_2 ผู้วิจัยได้จัดทำเอกสารประกอบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพครั้งสุดท้าย มีรายละเอียด ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายรัฐธรรมนูญ

- สำนักรู้เกี่ยวกับกฎหมายรัฐธรรมนูญ
- กว่าจะมาเป็นกฎหมายรัฐธรรมนูญ
- ที่มาของกฎหมายรัฐธรรมนูญ
- การได้มาซึ่งกฎหมายรัฐธรรมนูญ
- ประเภทของกฎหมายรัฐธรรมนูญ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 สำนักรู้กฎหมายรัฐธรรมนูญของไทย

- สิ่งที่ได้จากกฎหมายรัฐธรรมนูญ 2560
- การมีส่วนร่วมในกฎหมายรัฐธรรมนูญ 2560
- รวบรวมรัฐธรรมนูญไทยในแต่ละฉบับ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 แนวคิดและโครงสร้างกฎหมายรัฐธรรมนูญ

- อำนาจอธิปไตย (Sovereignty)
- แนวคิดที่ปรากฏในกฎหมายรัฐธรรมนูญ
- โครงสร้างของกฎหมายรัฐธรรมนูญ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เจาะลึกเกี่ยวกับรัฐธรรมนูญ 2560

- สาระสำคัญของกฎหมายรัฐธรรมนูญ ฉบับ 2560
- เปิดเงื่อนไขกระบวนการแก้รัฐธรรมนูญ 2560
- การออกกฎหมายตามรัฐธรรมนูญ 2560
- เปรียบเทียบระบบเลือกตั้งตั้งแต่ 2540 ถึงปัจจุบัน
- พระราชบัญญัติประกอบรัฐธรรมนูญพรรคการเมือง

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผู้วิจัยได้นำเอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ไปทดลองใช้ในการจัดการเรียนการสอนจริง จนมีประสิทธิผลตามเกณฑ์ที่คาดหวัง โดยมีรายละเอียดการทดลอง ดังนี้

2.1 ประชากร

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวชิรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชรที่กำลังเรียนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 97 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง



นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ที่กำลังเรียนวิชาภูมิหารัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากประชากรดังกล่าวข้างต้น

2.3 แบบแผนการทดลองครั้งนี้ เป็นกลุ่มเดียวที่มีแบบการวัดก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pretest-Posttest design) ซึ่งแบบแผนการทดลองมีดังนี้

2.3.1 ตารางคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2.4 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

2.4.1 เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชาภูมิหารัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

2.4.2 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภูมิหารัฐธรรมนูญ ส 30221

2.4.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภูมิหารัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.4.3.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการวัดผลประเมินผล และวิธีการสร้างแบบทดสอบวิชาภูมิหารัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

2.4.3.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภูมิหารัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

2.4.3.3 นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ความถูกต้องของภาษาเพื่อปรับปรุงแก้ไข

2.4.3.4 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ที่เรียน จำนวน 31 คน

2.4.3.5 วิเคราะห์ข้อสอบรายข้อ หาค่าความยากง่าย

2.4.3.6 รวบรวมข้อสอบ นำมาจัดเป็นแบบฉบับสมบูรณ์ ไปทดสอบกับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ที่เรียน จำนวน 31 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ได้ค่าความเชื่อมั่น

2.4.3.7 วิธีดำเนินการทดลอง

2.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าเฉลี่ย

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

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
N แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

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

S.D. แทน ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนน
 $\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
N แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

1. ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (R)
2. ประสิทธิภาพของนวัตกรรม
3. ค่าความเที่ยงตรง IOC



4. ค่าความเชื่อมั่น

ค่า t-test แบบ independent-Samples t-test สำหรับการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างเดียวกันใช้การทดสอบค่าที (t-test) แบบ dependent-Samples t-test (นพพร ธนะชัยจันทร์, 2552)

ตอนที่ 3 วิเคราะห์ความพึงพอใจในการใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอน

ในการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้รายงานได้ดำเนินการวิเคราะห์ ดังนี้

3.1 นำคำตอบจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจตรวจให้คะแนน ดังนี้

คะแนน 5 คะแนน สำหรับรายการประเมินพอใจมากที่สุด

คะแนน 4 คะแนน สำหรับรายการประเมินพอใจมาก

คะแนน 3 คะแนน สำหรับรายการประเมินพอใจปานกลาง

คะแนน 2 คะแนน สำหรับรายการประเมินพอใจน้อย

คะแนน 1 คะแนน สำหรับรายการประเมินพอใจน้อยที่สุด

3.2 นำคะแนนของนักเรียนทั้งหมดมากหาค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานตามรายการที่ประเมินโดยกำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด, 2543, หน้า 100) ซึ่งใช้หลักการแปลค่าโดยใช้โค้งปกติ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 แปลความว่า พึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 แปลความว่า พึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 แปลความว่า พึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 แปลความว่า พึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 แปลความว่า พึงพอใจน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการสอนรายวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 31 คน ตามเกณฑ์ 80/80

หน่วยที่	คะแนนระหว่างเรียนด้วยการจัดการ เรียนการสอนโดยใช้เอกสาร ประกอบการสอนรายวิชากฎหมาย รัฐธรรมนูญ				คะแนนทดสอบหลังเรียน				ประสิทธิภาพ E1/E2
	คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	S.D.	E_1	คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	S.D.	E_2	
1	10	8.48	1.02	84.84					83.55/82.90
2	10	8.23	.62	82.26					
					20	16.52	3.05	82.90	
รวม	20	16.32	1.64	83.55					



จากตารางที่ 1 แสดงผลประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 31 คน พบว่า เอกสารประกอบการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 83.55/82.90 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบทีไเทส และระดับนัยสำคัญทางสถิติ
ของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	d	S.D. _d	t	Sig.(2-tailed)
ก่อนเรียน	12.65	3.84	3.87	3.69	5.85*	0.0000
หลังเรียน	16.58	3.05				

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ
12.65 คะแนน และ 16.58 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน
พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเอกสารประกอบการ
เรียนการสอนรายวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6
โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร

ที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	เอกสารประกอบการเรียนได้รับการออกแบบให้ผู้เรียน ค้นหาเนื้อหาได้ง่ายและตรงตามความต้องการ	4.61	0.67	พึงพอใจมากที่สุด
2	คำแนะนำในการเรียนรู้เหมาะสม เข้าใจง่าย	4.39	0.76	พึงพอใจมาก
3	ภาพที่ใช้ในเอกสารประกอบการเรียนมีความน่าสนใจ สอดคล้องกับ เนื้อหาและส่งเสริมการเรียนรู้	4.52	0.72	พึงพอใจมากที่สุด
4	ลักษณะ ขนาดและสีตัวอักษรของเอกสารประกอบการ เรียนมีความเหมาะสมชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย	4.45	0.81	พึงพอใจมาก
5	การใช้สัญลักษณ์เหมาะสมสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ไม่สับสน	4.35	0.80	พึงพอใจมาก
6	การเชื่อมโยงเนื้อหาในบทเรียนของเอกสารประกอบการ เรียนทำได้ง่ายตรงตามความต้องการ	4.35	0.88	พึงพอใจมาก
7	การจัดองค์ประกอบทางศิลปะในเอกสารประกอบการ เรียนมีความเหมาะสม สะดุดตา น่าสนใจ น่าติดตาม	4.48	0.72	พึงพอใจมาก
8	เอกสารประกอบการเรียนมีข้อมูลครบถ้วนสำหรับการ ค้นหาเพิ่มเติม	4.42	0.72	พึงพอใจมาก
9	เอกสารประกอบการเรียนมีความยืดหยุ่น สนองความ แตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนสามารถควบคุมลำดับ เนื้อหา ลำดับการเรียนรู้ได้	4.48	0.72	พึงพอใจมาก
10	การให้ข้อมูลย้อนกลับหรือให้ความช่วยเหลือเหมาะสม ตามความจำเป็นที่เอื้อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์และแก้ปัญหา	4.29	0.78	พึงพอใจมาก
11	มีเนื้อหาและสารสนเทศเอกสารประกอบการเรียน พอเพียงสำหรับการทำความเข้าใจและการค้นหาคำตอบ	4.48	0.77	พึงพอใจมาก



ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร (ต่อ)

ที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
12	ภาษาที่ใช้สื่อได้ตรงกับเรื่องที่เรียน	4.42	0.72	พึงพอใจมาก
13	เนื้อหามีความกะทัดรัด ชัดเจน เป็นลำดับขั้น ง่ายต่อการทำความเข้าใจ เชื่อมโยงความรู้เดิมกับ ความรู้ใหม่	4.48	0.72	พึงพอใจมาก
14	เนื้อหาสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ที่ต้องการนำเสนอ	4.19	0.91	พึงพอใจมาก
15	เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน	4.71	0.53	พึงพอใจมากที่สุด
รวม		4.44	0.61	พึงพอใจมาก

จากตารางที่ 3.1 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชรมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.44)

อภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผลจากการใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น เมื่อนำมาทดลองใช้แล้วผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากเอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร มีประสิทธิภาพ 83.06/82.90 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ เพราะว่าเอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นได้เน้นการปฏิบัติจริง

จากการวิเคราะห์หลักสูตร เพื่อนำมาจัดทำตารางวิเคราะห์ ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรม/องค์ประกอบเนื้อหา กับพฤติกรรมการเรียนรู้รายวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ เพื่อหาประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนการสอนแล้วนำไปทดลองใช้ และวิเคราะห์ความพึงพอใจในการใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ฐิฎาพรณ เก่งเชตรวิทย์ (2561) ที่ได้ทำการพัฒนาเอกสารประกอบการเรียน รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 3 รหัสวิชา ส22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนพระบางวิทยา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียน รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 3 รหัสวิชา ส22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 3 รหัสวิชา ส22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้เอกสารประกอบ การเรียน รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 3 รหัสวิชา ส22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนพระบางวิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน



นักเรียน 37 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) เอกสารประกอบการเรียน รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 3 รหัสวิชา ส22101 ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 จำนวน 6 เล่ม 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียน รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 3 รหัสวิชา ส22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้เอกสารประกอบการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 3 รหัสวิชา ส22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที

ผลการศึกษา พบว่าประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียน รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 3 รหัสวิชา ส22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม พบว่า เอกสารประกอบการเรียน รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 3 รหัสวิชา ส22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.93 (= 4.93) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.19 (S.D. = 0.19) และมีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) ต่อประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) (E1/E2) เท่ากับ 82.19/85.41 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 3 รหัสวิชา ส22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 35.43 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 70.86 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 42.70 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.41 มีค่า t-test เท่ากับ 16.05 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้ออกสารประกอบการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 3 รหัสวิชา ส22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.79 (= 4.79) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.49 (S.D. = 0.49) และสอดคล้องกับแนวคิดของรวีพร จรุงพันธ์เกษม (2562) ที่ได้ทำการพัฒนาการประเมินผลสื่อโฮบริดเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้ 3) ศึกษาเจตคติของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อโฮบริดเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อโฮบริดเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์ทดลองใ้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสวนขวัญ จังหวัดอุทัยธานี จำนวน 27 คน ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยสื่อโฮบริดเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) มีผลของความคงทนในการเรียนรู้ หลังจากผ่านไป 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน 3) นักเรียนมีเจตคติโดยรวมกับการเรียนรู้ด้วยสื่อโฮบริดเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์อยู่ในระดับมากที่สุด (X = 2.87, S.D. = 0.16) และ 4) ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อโฮบริดเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์อยู่ในระดับมากที่สุด (X = 2.86, S.D. = 0.16) จากผลการวิจัยดังกล่าว สามารถนำสื่อไปใช้ในการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั่วประเทศได้ และนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ในระดับชั้น

2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังที่เรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 ร้อยละของค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน 63.25 และร้อยละค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียน 82.90 และดัชนีประสิทธิผลของเอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร มีค่าเท่ากับ 56.55 หมายความว่า นักเรียนที่เรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร มีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 56.55

3. ความพึงพอใจในการใช้ออกสารประกอบการเรียนการสอน วิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ ส 30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนวัชรวิทยา อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชรมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.44)



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ควรนำรูปแบบและกิจกรรมต่าง ๆ ของเอกสารประกอบการเรียนการสอนไปใช้เป็นแนวทางจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในสาระอื่น ๆ ต่อไป
2. นักเรียนควรกลับไปทบทวนและทำความเข้าใจเพิ่มเติมนอกห้องเรียน
3. ในระหว่างการทำกิจกรรม ครูควรสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนรู้ ซึ่งต้องการความช่วยเหลือจากครูด้วยการใช้เทคนิคเสริมแรงกระตุ้นให้นักเรียนสนใจและสามารถอธิบายให้ชัดเจนได้
4. ครูผู้สอนต้องอดทน และเข้าใจธรรมชาติของผู้เรียนแต่ละคน คอยสนับสนุน ให้กำลังใจ และมอบความรัก ความเมตตาเอาใจใส่แก่นักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการนำเอกสารประกอบการเรียนการสอนชุดนี้ไปทดลองใช้กับนักเรียนในโรงเรียนอื่น ๆ
2. ควรมีวิจัยและพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษาในระดับชั้นอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- ฐิภาพรรณ เก่งเขตรวิทย์. (2561). การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียน รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 3 รหัสวิชา ส22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (รายงานผลการวิจัย). นครสวรรค์: โรงเรียนพระบางวิทยา.
- นพพร ธนะชัยขันธุ์. (2552). สถิติเพื่อการวิจัย ฉบับเสริมการวิเคราะห์ข้อมูลด้วย Microsoft Excel (พิมพ์ครั้งที่ 2). เชียงราย : คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- รวีพร จรูญพันธเกษม. (2562). การพัฒนาการประเมินผลสื่อโฮบริดเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์ (รายงานผลการวิจัย). อุทัยธานี: โรงเรียนบ้านสวนขวัญ.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อุทัย บุญประเสริฐ. (2557). รูปแบบการบริหารจัดการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: สำนักงาน เลขาธิการสภาการศึกษา.



รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ
สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2
15 มีนาคม 2565

รายชื่อคณะกรรมการสนับสนุนการดำเนินงาน
การประชุมวิชาการระดับชาติ สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2
The 2nd Kamphaeng Phet Rajabhat University Student National Conference
วันที่ 15 มีนาคม 2565
ในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams

คณะกรรมการอำนวยการ

มีหน้าที่เกี่ยวกับการอำนวยการให้การจัดประชุมเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และเป้าหมายในการจัดประชุม ได้แก่ การให้คำปรึกษา การเสนอแนะ การวินิจฉัยและตัดสินใจ และแก้ปัญหาในการดำเนินงานของคณะกรรมการฝ่ายต่างๆ ประกอบด้วย

1. รักษาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร	ประธานกรรมการ
2. รองอธิการบดีฝ่ายวิจัย และศิลปวัฒนธรรมและกิจการนักศึกษา	รองประธานกรรมการ
3. รองอธิการบดีฝ่ายบริหาร	กรรมการ
4. รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ	กรรมการ
5. รองอธิการบดีฝ่ายวางแผนพัฒนา ประกันคุณภาพการศึกษา และบริการวิชาการ	กรรมการ
6. คณบดีคณะครุศาสตร์	กรรมการ
7. คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	กรรมการ
8. คณบดีคณะวิทยาการจัดการ	กรรมการ
9. คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	กรรมการ
10. คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม	กรรมการ
11. คณบดีคณะพยาบาลศาสตร์	กรรมการ
12. คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย	กรรมการ
13. ผู้อำนวยการมหาวิทยาลัยกำแพงเพชร แม่สอด	กรรมการ
14. ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน	กรรมการ
15. ผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม	กรรมการ
16. ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ	กรรมการ
17. ผู้อำนวยการสำนักบริการวิชาการและจัดหารายได้	กรรมการ
18. ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผน	กรรมการ
19. ผู้อำนวยการกองกลางสำนักงานอธิการบดี	กรรมการ
20. รักษาการผู้อำนวยการกองพัฒนานักศึกษา	กรรมการ
21. หัวหน้าการเงิน	กรรมการ
22. ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา	กรรมการและเลขานุการ

คณะกรรมการฝ่ายวิชาการ

มีหน้าที่คัดเลือก กำหนด และประสานงานผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินบทความ และกำหนดรูปแบบวิธีการสำหรับการรับลงทะเบียนบทความ สำหรับผู้สมัครเข้าร่วมประชุมวิชาการ จัดทำหลักเกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกผลงานวิจัย พร้อมทั้งติดตามผลงานวิจัยที่นำเสนอให้มีการแก้ไข เป็นต้น ประกอบด้วย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉิมภิกา ตันตสันติสม	ประธานกรรมการ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชนิวรรณ บุญอนันท์	กรรมการ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิไลลักษณ์ สอนมะลิ	กรรมการ
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภาคิน มณีโชติ	กรรมการ
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภาสพงษ์ รุ่งทันทอง	กรรมการ

*หมายเหตุ หากพบว่าบทความมีการคัดลอกส่วนหนึ่งส่วนใด ทางผู้จัดไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องใดๆทั้งสิ้น



6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พนัสนิคม ธรรมวิทย์	กรรมการ
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิริพร โสมคำภา	กรรมการ
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชฎานันท์ ศิริกิจเสถียร	กรรมการ
9. ดร.อดิเรก พันเขียว	กรรมการ
10. อาจารย์อรทัย บุญเที่ยง	กรรมการ
11. อาจารย์ตุลนาถ ทวนธง	กรรมการ
12. อาจารย์สุวิษฐา บัวชาติ	กรรมการ
13. นายทวิช ปิ่นวิเศษ	กรรมการ
14. นางสาวนิสาชล จันทะระ	กรรมการ
15. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวรรณ เขียววัน	กรรมการและเลขานุการ

คณะกรรมการฝ่ายระบบสารสนเทศและเครือข่ายคอมพิวเตอร์

มีหน้าที่จัดทำ และดูแลระบบการลงทะเบียนนำเสนอผลงานวิจัย จัดเตรียมระบบเครือข่ายในการนำเสนอผลงานวิจัย ให้มีความพร้อมในการนำเสนอผลงานวิจัย เป็นต้น ประกอบด้วย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวรรณ เขียววัน	ประธานกรรมการ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิลปปิ่นรงค์ ฉวีพัฒน์	กรรมการ
3. นายสุริยา คชฤทธิ์	กรรมการ
4. นายมนตรี กาไสย	กรรมการ
5. นายปฐมพงษ์ สุดเขียว	กรรมการ
6. นายคมกริช กลิ่นอาจ	กรรมการ
7. นายสุรเชษฐ ขอนทอง	กรรมการ
8. นายเจษฎากร ใจแสน	กรรมการ
9. นางสาวนิสาชล จันทะระ	กรรมการ
10. อาจารย์จินดาพร อ่อนเกตุ	กรรมการและเลขานุการ

คณะกรรมการฝ่ายประชาสัมพันธ์

มีหน้าที่ประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการจัดงานประชุมวิชาการผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ อาทิ เว็บไซต์ ทำหนังสือเชิญไปยังหน่วยงานต่าง ๆ จัดทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ดำเนินการบันทึกเทปและเก็บบันทึกภาพระหว่างการจัดประชุมวิชาการ เป็นต้น ประกอบด้วย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสาวลักษณ์ ยอดวิญญูวงศ์	ประธานกรรมการ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พชรไพโรจน์ ประภัสสร	กรรมการ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พนัสนิคม ธรรมวิทย์	กรรมการ
4. นางวรรณภา สุวรรณพงษ์	กรรมการ
5. นายวุฒิชัย ตรุษลักษณ์	กรรมการ
6. นายสมศักดิ์ พูนใจสม	กรรมการ
7. นายวันเฉลิม พูนใจสม	กรรมการ
8. นางสาวอรปรียา คำแพง	กรรมการ
9. นายเอกลักษณ์ หลิมมงคล	กรรมการ
10. นางสาวปิยภรณ์ ภูกระทาน	กรรมการ
11. นางสาวพรอุมา สัมแป้น	กรรมการ
12. นางสาวนิสาชล จันทะระ	กรรมการ
13. อาจารย์ประภัสสรา ท่อทอง	กรรมการและเลขานุการ



คณะกรรมการฝ่ายการเงินและพัสดุ

มีหน้าที่วางแผน ควบคุมการจัดซื้อจัดจ้าง จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ประกอบการประชุม จัดหาของที่ระลึก ให้แก่คณะกรรมการ การเตรียมเอกสารหลักฐานการเบิกจ่ายงบประมาณ ควบคุมการเบิกจ่ายให้เป็นไปตามระเบียบทางราชการ ประสานงานกับคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ เกี่ยวกับการเบิกจ่าย การจัดทำบัญชีรายรับรายจ่ายและงบดุล รวมทั้งสรุปค่าใช้จ่ายหลังเสร็จสิ้นการดำเนินงาน เป็นต้น ประกอบด้วย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสาวลักษณ์ ยอดวิญญูวงศ์	ประธานกรรมการ
2. นางสาวนฤมล ส่งต่าย	กรรมการ
3. นางสาวชุตินา ทอสาร	กรรมการ
4. นางสาวสุมาภรณ์ บติรัฐ	กรรมการ
5. นายเอกลักษณ์ หลิมมงคล	กรรมการ
6. นายเอกพงษ์ เครือคำจิว	กรรมการ
7. นางสาวพรอุมา สัมแป้น	กรรมการ
8. นางสาวปาริชาติ ไชยภักดิ์	กรรมการ
9. อาจารย์ประภัศรา ห่อทอง	กรรมการและเลขานุการ

คณะกรรมการฝ่ายจัดทำเอกสารและประเมินผล

มีหน้าที่จัดเตรียม และรวบรวมเอกสารต่าง ๆ ที่ต้องใช้ในการจัดงาน และตามที่ฝ่ายต่าง ๆ ร้องขอ ออกแบบประเมินผล เก็บรวบรวมข้อมูล สรุปผลการประเมินโครงการ พร้อมทั้งจัดทำรายงานสรุปโครงการ และข้อมูลอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์เพื่อเป็นแนวทางในการจัดโครงการต่อไป เป็นต้น ประกอบด้วย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ เตชะ	ประธานกรรมการ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุพันธ์ ขวัญแน่น	กรรมการ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปราณี เลิศแก้ว	กรรมการ
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิรภัฏฐ์ เพ็งแดง	กรรมการ
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชญาณันท์ ศิริกิจเสถียร	กรรมการ
6. นายทวิช ปิ่นวิเศษ	กรรมการ
7. นายเอกลักษณ์ หลิมมงคล	กรรมการ
8. นางสาวปาริชาติ ไชยภักดิ์	กรรมการ
9. ดร.พิมพ์ประไพ ขาวขำ	กรรมการและเลขานุการ



รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ
สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2
15 มีนาคม 2565

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาผลงานวิจัย
การประชุมวิชาการระดับชาติ สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2
The 2nd Kamphaeng Phet Rajabhat University Student National Conference
วันที่ 15 มีนาคม 2565
ในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams

คณะกรรมการตรวจบทความวิจัย มีหน้าที่ในการตรวจสอบความถูกต้อง สมบูรณ์ ตามหลักการของบทความ
วิชาการ และบทความวิจัย ก่อนนำเสนอผลงาน ประกอบด้วย

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

1. ศาสตราจารย์ ดร.พานิช วุฒิพฤษ
2. รองศาสตราจารย์ ดร.สาวิตรี สอาดเทียน
3. รองศาสตราจารย์ ดร.สรวงพร กุศลส่ง
4. รองศาสตราจารย์ ดร.ศศิเทพ ปิติพรเทพิน
5. รองศาสตราจารย์ ดร.วไลพร เมฆไตรรัตน์
6. รองศาสตราจารย์ ดร.พยุ่ง ชีตาร์
7. รองศาสตราจารย์ ดร.ทักษิณี นาคคุณทรง
8. รองศาสตราจารย์ ดร.โกศล โอฬาร
9. รองศาสตราจารย์ ดร.เยาวเรศ ภักดีจิตร
10. รองศาสตราจารย์นันทา จันทกล้า
11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาภากร โพธิ์ดง
12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัครวิทย์ พิมพ์มูล
13. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง
14. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรพล พรหมกุล
15. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธิดา จำรัส
16. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สายรุ้ง ธิตา
17. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกนธ์ชัย ชะนูนันท์
18. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรภพ วงศ์รอด
19. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุษราคัม อินทสุก
20. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทวิช นูนารถ
21. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช เกตุย
22. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธิติมา วทานียเวช
23. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัมมะทินนา ศรีสุพรรณ
24. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุฬาลักษณ์ เขมาชีวะกุล
25. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กอบกาญจน์ วิเศษรัมย์
26. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษ สุจริตตั้งธรรม
27. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ คู่กระสังข์
28. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุคนธ์ธำ พุ่มเมือง
29. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิริสา สอนศรี
30. ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัชนี้ จุมจี
31. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติกร ศรีลานนท์
32. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤษณพงศ์ พองสินธุ์
33. ดร.อัคริยา พรหมท้าว
34. ดร.อัคราพรรณ กันสุขะ

*หมายเหตุ หากพบว่าบทความมีการคัดลอกส่วนหนึ่งส่วนใด ทางผู้จัดไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องใดๆทั้งสิ้น



35. ดร.อรรถัย เล่าอลงกรณ์
36. ดร.อมรศักดิ์ โพธิ์อ่ำ
37. ดร.ศิริรัตน์ ขาวนา
38. ดร.วีระศักดิ์ แก่นอ้วน
39. ดร.วาทีณี ถาวรธรรม
40. ดร.วรัญญา ยิ่งยงค์ศักดิ์
41. ดร.วาทัญญู ขลิบเงิน
42. ดร.รุ่งนภา ทากัน
43. ดร.รุ่งตะวัน วิวัฒนาศิริกุล
44. ดร.รัตนวดี รอดภิรมย์
45. ดร.ปิยลักษณ์ พฤกษ์วัน
46. ดร.ปารณีย์ ขาวเจริญ
47. ดร.นิจิตติยา สุวรรณสม
48. ดร.นันทวรรณ แก้วโชติ
49. ดร.ชนิกา ชื่นแสงจันทร์
50. ดร.จิราภรณ์ มีสง่า
51. ดร.จันทร์จิรา ชัยภมรฤทธิ์
52. ดร.กาญจนา เวชบรรพต
53. ดร.กฤติยา อริยา
54. ดร.เอนกพงศ์ ธรรมาธิวัฒน์
55. ดร.เบญจมาภรณ์ สุริยวงศ์
56. อาจารย์พรพิมล อ่อนศรี

ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

1. รองศาสตราจารย์ ดร.สุณี บุญพิทักษ์
2. รองศาสตราจารย์ ดร.สุขเกษม ขุนทอง
3. รองศาสตราจารย์ ดร.ยุภาติ ปณะราช
4. รองศาสตราจารย์ ดร.เพชรรา บุตสีทา
5. รองศาสตราจารย์ ดร.บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์
6. รองศาสตราจารย์ ดร.สุนทรี ดวงทิพย์
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรพรรณ ขาวประทุม
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชนิวรรณ บุญอนันท์
9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูมินทร์ ต้นอุดม
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิษณุ บุญนิยม
11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธิดารัตน์ ทวีทรัพย์
12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ตรรกพร สุขเกษม
13. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยรัตน์ บุญมี
14. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลทิศ เสือนุ่ม
15. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุนันท์ ขวัญแน่น
16. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลวัฒน์ ภูวิชิต
17. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไตรรงค์ เปลียนแสง
18. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสริมศักดิ์ กิตติपालวรรณ
19. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุนธรา รตนภาส

*หมายเหตุ หากพบว่าบทความมีการคัดลอกส่วนหนึ่งส่วนใด ทางผู้จัดไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องใดๆทั้งสิ้น



รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ
สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2
15 มีนาคม 2565

20. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรัชญา ชะอุ่มผล
21. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นฤตม์ บุตรพลอย
22. ดร.สุรเชษฐ์ ตุ่มมี
23. ดร.สุภาพร พงศ์กัญญาโอภาส
24. ดร.วิวัฒน์ ทวีทรัพย์
25. ดร.วรรณพรรณ รักษณ
26. ดร.เอนก หาลี่





รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ
สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2
15 มีนาคม 2565

กองบรรณาธิการจัดทำรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการ
การประชุมวิชาการระดับชาติ สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2
The 2nd Kamphaeng Phet Rajabhat University Student National Conference
วันที่ 15 มีนาคม 2565
ในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams

กองบรรณาธิการภายนอกมหาวิทยาลัย

1. ดร.อาทิตย์ ขาวพราย	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
2. ดร.กฤติยา อริยา	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
3. รองศาสตราจารย์ ดร.สุณี บุญพิทักษ์	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
4. นาวาเอก ดร.บุญเรือง เกตอรุณเดช ร.น.	สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช เกตุย	สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

กองบรรณาธิการภายในมหาวิทยาลัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พนัสนิธิ ธรรมนิรมิต	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
2. ดร.สุภาพร พงศ์ปัญญาโอภาส	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุวรรณ ขวัญแน่น	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ เตชะ	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัมมิชา ตันตีสันติสม	สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสาวลักษณ์ ยอดวิญญูวงศ์	สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวรรณ เขียววัน	สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ
สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2
15 มีนาคม 2565

คณะกรรมการวิพากษ์การนำเสนอบทความ
การประชุมวิชาการระดับชาติ สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2
The 2nd Kamphaeng Phet Rajabhat University Student National Conference
วันที่ 15 มีนาคม 2565
ในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย

1. รองศาสตราจารย์ ดร.สรวงพร กุศลส่ง	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
2. รองศาสตราจารย์ ดร.วไลพร เมฆไตรรัตน์	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
3. รองศาสตราจารย์ ดร.พยุ่ง ชีตาร์	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
4. รองศาสตราจารย์ ดร.ทัศนีย์ นาคุณทรง	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอี่ยมพร หลินเจริญ	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรีย์ พิมพ์มูล	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
7. ดร.อภิศักดิ์ คู่กระสังข์	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัชดาพร หวลอารมณ์	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
9. ดร.อาทิตย์ยา ขาวพราย	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
10. ดร.มัสติกา พิมพ์สุตะ	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
11. ดร.เบญจมาภรณ์ สุริยวงศ์	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
12. ดร.กาญจนา เวชบรรพต	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
13. รองศาสตราจารย์ ดร.กันต์ อินทวงศ์	สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
14. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อะเคื้อ กุลประสูติติก	สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
15. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช เกตุย	สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ผู้ทรงคุณวุฒิภายในมหาวิทยาลัย

1. รองศาสตราจารย์ ดร.สุนทรี ดวงทิพย์	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
2. รองศาสตราจารย์ ดร.สุณี บุญพิทักษ์	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
3. รองศาสตราจารย์ ดร.ยุภาติ ปณะราช	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
4. รองศาสตราจารย์ ดร.เพชรรา บุตสีทา	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
5. รองศาสตราจารย์ ดร.บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณฑา หนีไพรพฤกษ์	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไตรรงค์ เปลี่ยนแสง	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยรัตน์ บุญมี	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ตรรกพร สุขเกษม	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
10. ดร.สุภาพร พงศ์ภิญโญโอภาส	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
11. รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา ปัญญา	สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นรินทร์ม บุตระพลอย	สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
13. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทพ เกื้อทวีกุล	สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

*หมายเหตุ หากพบว่าบทความมีการคัดลอกส่วนหนึ่งส่วนใด ทางผู้จัดไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องใดๆทั้งสิ้น

บันทึกของพระราชินี พัฒนาชุมชนท้องถิ่น ก้าวไกล ด้วยงานวิจัยสร้างสรรค์

15 มีนาคม 2565

