

บทบรรณาธิการ

วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการศึกษา (Journal of Interdisciplinary in Social Sciences and Education) ฉบับนี้เป็นปีที่ 1 ฉบับที่ 2 ประจำปีพุทธศักราช 2568 มีบทความวิจัยทั้งหมด จำนวน 5 เรื่อง วารสารกำลังพัฒนาปรับปรุงรูปแบบและประเด็นหลักเพื่อเป็นไปตามเกณฑ์การประเมินคุณภาพวารสาร ในฐานข้อมูล TCI เพื่อรองรับการประเมินจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai Journal Citation Index-TCI) และเพื่อให้คุณภาพของบทความเป็นไปตามเงื่อนไข และกติกาสากลจึงเปิดโอกาสให้นักวิชาการ นักวิจัยและนักศึกษาระดับทุกระดับได้เผยแพร่บทความทางวิชาการและบทความวิจัย อีกทั้งวารสารยังให้ความสำคัญกับคุณภาพของบทความวิจัยและบทความบทความที่จะนำมาเผยแพร่ในวารสารแต่ละฉบับซึ่งจะต้องผ่านการตรวจสอบทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Reviewers) เรื่องละ 3 ท่าน ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเฉพาะด้าน ซึ่งเป็นการดำเนินการตามกระบวนการการเผยแพร่บทความตามเกณฑ์สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา ทุกประการ

กองบรรณาธิการวารสาร ขอขอบคุณผู้สนับสนุนบทความ ท่านสมาชิกและท่านผู้อ่านที่ให้ความสนใจและไว้วางใจวารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการศึกษาเป็นอย่างดีและหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความที่ได้รับการตอบรับการเผยแพร่ในฉบับนี้จะมีประโยชน์ต่อผู้อ่านทุกท่านบรรณาธิการขอขอบพระคุณท่านผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาอ่านและแนะนำการปรับแก้บทความให้มีคุณภาพทางวิชาการยิ่งขึ้น สุดท้ายนี้กองบรรณาธิการหวังอย่างยิ่งว่าเนื้อหาในวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านบ้างตามสมควร หากผู้อ่านจะมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงวารสารนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นกองบรรณาธิการขอน้อมรับไว้ด้วยความยินดี

ดร.ศิวาพัชญ์ บำรุงเศรษฐพงษ์

บรรณาธิการ

สารบัญ (Content)

	หน้า
บรรณาธิการ	(ก)
บทบรรณาธิการ	(ข)
สารบัญ	(ค)
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 <i>จุฑามณี เหล่าศรีชัย และกมลมาลย์ รักศรีอักษร</i>	1
ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ ของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 <i>สุภาวดี หล้ากมัน และอำนวย มีราคา</i>	19
การพัฒนาทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) <i>ปวิวรรต ดำน่วย, กิตติรัตน์ เกษตรสุนทร, นิธิกร ธรรมจันทร์ และสุนิษา ชายใหม่</i>	31
การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อ พัฒนาการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 <i>ศุภิสรา สังข์ทอง, กิตติรัตน์ เกษตรสุนทร, มาชีเตาะ แวหามะ, วคินี ทาสสุวรรณ และนิธิกร ธรรมจันทร์</i>	45
การศึกษากระบวนการตัดสินใจของคน Generation z ในการท่องเที่ยวจังหวัดพระนครศรีอยุธยา <i>ธนิษฐา เรืองสนาม, ศรันย์ ภูอินทร์ลม และศุภกิตติ์ เศษรักษา</i>	61
หลักเกณฑ์การเสนอบทความและคำแนะนำสำหรับผู้พิมพ์	76

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

โดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT IN THAI LANGUAGE ON

THE TOPIC OF FOREIGN WORDS IN THAI USING THE CIPPA MODEL

COMBINED WITH LEARNING ACTIVITY PACKAGES FOR PRIMARY 6

AT ANUBAN BANPHIA MITTRAPHAP 138 SCHOOL

จุฑามณี เหล่าศรีชัย¹ และ กมลมาลย์ รักศรีอักษร²

Juthamani Laosrichai¹ and Kamonman Raksriaksorn²

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

¹Students of Bachelor of Education Program, Thai Language Major, Udon Thani Rajabhat University, Thailand

²Asst.Prof.Dr. Lecturers of Bachelor of Education Program, Thai Language Major, Udon Thani Rajabhat University, Thailand

Corresponding Author e-mail: Juthamani.20@gmail.com

Received February 12, 2025; Revised March 7, 2025; Accepted March 10, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ การเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการ เรียนรู้รูปแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีพื้นฐานของหลักซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) เป็นกรอบแนวคิดการวิจัย กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 จำนวน 29 คน (ใช้วิธีคัดเลือกแบบเจาะจง) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 3 ชนิด คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการ เรียนรู้รูปแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาประสิทธิภาพ (E1/E2) ดัชนีประสิทธิผล (E.I.) และการ ทดสอบทีแบบไม่อิสระ ผลการวิจัยพบว่า

1. การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพ 88.97/80.52 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

องค์ความรู้/ข้อค้นพบจากงานวิจัยนี้ คือ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเรียงลำดับเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้จากเรื่องง่ายไปสู่เรื่องยากทำให้ความสามารถด้านการใช้คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ชิปปาโมเดล; คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย; ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

Abstract

This research article aims to: (1) develop the learning achievement in Thai language on the topic of foreign words in Thai to meet the efficiency standard of 80/80, and (2) compare students' learning achievement before and after studying the Thai language topic of foreign words in Thai using the CIPPA Model-based instructional approach combined with a set of learning activities. This study employs a quantitative research methodology and is based on the fundamental theoretical framework of the CIPPA Model. The target group consists of 29 Grade 6/3 students from Anuban BanPhia Mittraphap 138 School, selected through purposive sampling. The research instruments include three components: (1) a lesson plan utilizing the CIPPA Model along with the learning activity set, (2) a set of learning activities on foreign words in Thai, and (3) an achievement test in Thai language. Data were analyzed using mean, percentage, standard deviation, efficiency index (E1/E2), effectiveness index (E.I.), and a paired t-test. The research findings indicate that.

1. The development of Thai language instruction using the CIPPA Model-based learning process combined with a set of learning activities for primary 6 students demonstrated an efficiency of 88.97/80.52, which exceeds the standard criterion of 80/80.

2. The learning achievement in the Thai language on the topic of foreign words in Thai, using the CIPPA Model-based learning process combined with a set of learning activities for primary 6 students, showed a statistically significant improvement in post-learning achievement compared to pre-learning achievement at the .05 level.

The key knowledge and findings from this research indicate that implementing learning activities using the CIPPA Model-based instructional process, combined with a structured set of learning activities arranged from simple to complex concepts, effectively enhances students' skills

in using foreign words in Thai. This structured approach significantly contributes to the development of students' language proficiency in an efficient manner.

Keywords: CIPPA MODEL; Foreign Words in Thai; Learning Activity Package

บทนำ

ภาษาไทยเป็นวิชาพื้นฐานที่สำคัญของการศึกษาของนักเรียนในทุกสายวิชา การที่นักเรียนมีทักษะการอ่าน การฟัง การดู การพูดและการเขียนที่ถูกต้องจะสามารถส่งเสริมต่อยอดความรู้แก่นักเรียน สร้างความเข้าใจในการเรียนรู้ นอกจากภาษาไทยที่นักเรียนใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้แล้ว ยังมีภาษาต่างประเทศมีบทบาทสำคัญต่อภาษาไทยมาโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นด้านวัฒนธรรม ด้านการศึกษาหรือด้านเทคโนโลยี โดยคำยืมจากภาษาต่างประเทศได้หลอมรวมเข้ากับภาษาไทยจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในชีวิตประจำวัน แม้ภาษาต่างประเทศจะเป็นสิ่งสำคัญ แต่การใช้ภาษาไทยให้ถูกต้องและเหมาะสมก็เป็นสิ่งที่ควรรักษาไว้ การผสมผสานระหว่างภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างเหมาะสมจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ภาษาที่หลากหลายยิ่งขึ้นนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ปัจจุบันการสอนภาษาไทยเผชิญกับปัญหาหลายด้าน โดยเฉพาะอิทธิพลของภาษาต่างประเทศที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันอย่างมาก สื่อออนไลน์และเทคโนโลยีทำให้คนไทยใช้คำทับศัพท์และสำนวนจากภาษาต่างประเทศมากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนหลายคนไม่สนใจหลักการใช้ภาษาไทยที่ถูกต้อง นักเรียนมักคุ้นเคยกับคำศัพท์ต่างประเทศไม่สามารถใช้คำไทยที่มีอยู่เดิมได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งการใช้ภาษาไทยปะปนกับภาษาอังกฤษทำให้เกิดความสับสนในการเรียนรู้ ส่งผลต่อทักษะการอ่านและเขียนภาษาไทยที่ถูกต้อง แนวทางแก้ไขคือควรส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของภาษาไทย โดยให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาต่างประเทศอย่างเหมาะสม ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยให้ความสำคัญการเรียนรู้ในเนื้อหาหลักการใช้ภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้องเหมาะสมและสามารถแยกแยะการใช้คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยได้อย่างถูกต้องเพื่อไม่ให้กระทบต่อความเข้าใจและเอกลักษณ์ของภาษาไทย

โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 4 มีการจัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล 2 ถึงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีห้องเรียนจำนวน 23 ห้อง บุคลากรทางการศึกษาจำนวน 39 คน และนักเรียนจำนวน 621 คน จากการสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีปัญหาเกี่ยวกับการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย เนื่องจากการใช้คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยที่ไม่ถูกต้องตามบริบท การตีความหมายของคำได้ไม่ถูกต้อง การเขียนสะกดคำหรือออกเสียงของคำไม่ถูกต้อง นักเรียนหลายคนยังแยกคำภาษาไทยกับคำภาษาต่างประเทศไม่ได้ เนื่องจากมีเนื้อหาที่ยากต้องอาศัยการทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง จากงานวิจัยของ Leohaphibul, P. (1999). กล่าวว่า ปัญหาอาจจะเกิดจากวิธีในการสอนที่ส่วนใหญ่ผู้สอนจะใช้การพูดบรรยายตลอดทั้งคาบเรียน ไม่มีการใช้วิธีการสอนรูปแบบอื่น ๆ และการใช้หนังสือเรียน

ภาษาไทยเพียงเล่มเดียวไม่มีการเพิ่มเติมเนื้อหา ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนเพียงเล็กน้อยจากการสอนแบบบรรยายและการเรียนจากหนังสือเรียนเท่านั้น

จากปัญหาและสาเหตุดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 ในจัดการการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจะเป็นการใช้กระบวนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้ ความคิด และการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้และค้นพบความรู้ได้ด้วยตนเอง จากการเรียนรู้ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ สามารถแก้ไขปัญหาผู้เรียนเกิดความสับสนในการเรียนรู้ให้ได้เรียนรู้จากเนื้อหาที่ง่ายไปสู่เนื้อหาที่ยาก ด้วยการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างมาก จนเกิดการคิดวิเคราะห์แก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและการมีกิจกรรมกลุ่มทำให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Same, M (2019). พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนด้วยการจัดการเรียนรู้ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) สูงกว่าวิธีสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมถึงการที่มีชุดกิจกรรมการเรียนรู้เข้ามาช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนของผู้วิจัยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกให้มีความคิดและกล้าลงมือทำ การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกสนุก จากเนื้อหาที่เรียบเรียงให้ผู้เรียนสามารถทำได้ด้วยตนเอง มีภาพประกอบที่สวยงาม อ่านและ

ความเข้าใจได้ง่าย กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ แก้ปัญหาการทำใบงานที่มีแค่เนื้อหาสาระไม่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและช่วยให้ผู้สอนสามารถสังเกตพฤติกรรมและพัฒนาการของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kongyuan, R. (2022). พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เรื่อง ชนิดของคำ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยมีแนวคิดว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จากการได้ลงมือปฏิบัติ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้และการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น รวมไปถึงการใช้ชุดกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถลงมือปฏิบัติ ศึกษาหาความรู้และค้นพบความรู้ได้ด้วยตนเอง จะสามารถแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 ได้

บทความวิจัยนี้มุ่งนำเสนอการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) เป็นจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้ ความคิดและการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ รวมไปถึงการที่มีชุดกิจกรรมการเรียนรู้เข้ามาช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนของผู้วิจัยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกให้มีความคิดและกล้าลงมือทำ

เกิดการใฝ่เรียนรู้และช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานในการเรียนมากขึ้น เพิ่มพัฒนาการทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน และค้นพบความรู้ได้ด้วยตนเองจากการเรียนรู้ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทบทวนวรรณกรรม

จากการศึกษาการจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มาเป็นเรื่องเสริมในการทำกิจกรรม ผู้วิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การร่วมมือกันทำงานเป็นกลุ่ม รวมถึงการเสริมการเรียนรู้ด้วยสื่อชุดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสามารถของตนเอง สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างมาก จากการนำไปปรับใช้ในชั้นเรียน การทบทวนวรรณกรรมนี้จะกล่าวถึงทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ดังนี้

1. ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

1.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL)

ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ซึ่งเป็นแนวคิดของ ทิศนา ขมณี Khamanee, T. (1999). กล่าวคือ ในการจัดการเรียนการสอนนอกจากจะเน้นด้านเนื้อหาที่ครอบคลุมแล้ว การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพก็สำคัญ กิจกรรมจะต้องมีความน่าสนใจ ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างมากในการทำกิจกรรม ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม

การพัฒนาหลักชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) หลักการจัดการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มาจากแนวคิดหลัก 5 แนวคิด ได้แก่

1.1.1 แนวคิดการสรรค์สร้างความรู้ (Constructivism) เป็นทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่เชื่อว่ากระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจเกิดจากตัวผู้เรียนเอง

1.1.2 แนวคิดเรื่องกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Group Process and Cooperative Learning) เป็นวิทยาการที่ศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มคนเพื่อนำความรู้ไปใช้ในการปรับหรือเปลี่ยนแปลงคติและพฤติกรรมของคน

1.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ (Learning Readiness) การเรียนรู้จะเกิดขึ้น

ดีที่สุด เมื่อผู้เรียนมีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจที่จะได้เรียนรู้จริง ๆ

1.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ (Process Learning) การดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนหรือการใช้วิธีการต่าง ๆ ที่ช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

1.1.5 แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning) บุคคลจะมีการลองผิดลองถูก (trial and error) ปรับเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะพบรูปแบบการตอบสนองที่พึงพอใจมากที่สุด

โดยพื้นฐานของแนวคิดหลักทั้ง 5 ข้างต้น คือ ทฤษฎีสำคัญ 2 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีพัฒนาการมนุษย์ (Human Development) และทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) เป็นการจัดการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่เน้นให้ทั้งครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมแบบ active learning ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ สามารถนำการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญให้ผู้เรียนได้ลงมือทำด้วยตนเอง พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและทักษะการคิดแก้ปัญหา ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนในชั้นเรียนต่อไปได้

1.2 วิธีการสอนแบบใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ที่มีสื่อการสอนร่วมด้วยจะสามารถทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาการเรียนได้ดียิ่งขึ้น โดยลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการปฏิบัติลงมือทำด้วยตนเอง ได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มากขึ้น จนนำไปสู่การพัฒนาทักษะหลากหลายด้านที่มีประสิทธิภาพ

ความสำคัญของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ กระตุ้นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ช่วยพัฒนาทักษะด้านการคิดการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการแก้ปัญหา การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน ส่งเสริมการมีความคิดสร้างสรรค์และเพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้กระตุ้นความสนใจของนักเรียน แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้ในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ศึกษา มีดังนี้

1.2.1 ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล การเลือกจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนที่จะมีความแตกต่างกันในหลายด้าน ด้วยวิธีการสอนที่เหมาะสมจะมีส่วนช่วยตอบสนองต่อความสามารถของแต่ละบุคคลให้ได้เรียนรู้อย่างอิสระ สามารถพัฒนาความรู้ได้ตามศักยภาพของตนเอง

1.2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ การเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม เกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองที่ละขั้นตอนจากสื่อการสอนที่มีแบบแผน ที่มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเองยิ่งขึ้น

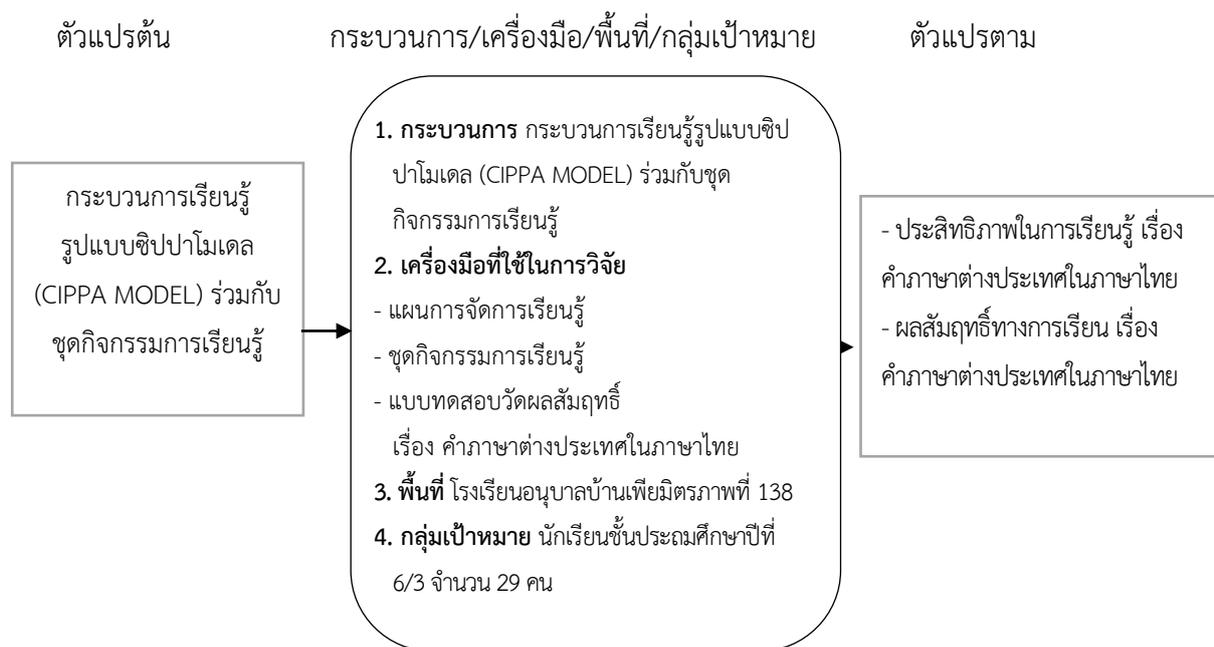
ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้มาใช้ประกอบการสอน เนื่องจากเป็นสื่อที่ผู้เรียนสามารถลงมือปฏิบัติได้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดการองค์ความรู้ที่พัฒนามาจากความคิดของผู้เรียน ตลอดจนการฝึกให้นักเรียนได้ปฏิบัติตามขั้นตอนของการทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนการลงมือปฏิบัติจริง จะสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและ

การเพิ่มสื่อการสอนชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากการออกแบบที่เหมาะสมสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kaewkanya, S. (2023). พบว่า การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญและนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับสูง แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการใช้การจัดการเรียนรู้ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แม้ว่างานวิจัยของ Kaewkanya, S. (2023). จะศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แต่จะเน้นเฉพาะทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำในระดับประถมศึกษา ในขณะที่งานวิจัยนี้จะขยายไปสู่การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ซึ่งจะช่วยเติมเต็มองค์ความรู้เกี่ยวกับการใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กว้างขวางมากขึ้น

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยตามแนวคิด/ทฤษฎีของหลักชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ประกอบด้วยตัวแปรต้นและตัวแปรตาม โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ พื้นที่วิจัย คือ โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 โดยมีการแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 ตำบลเมืองเพ็ญ อำเภอกุดจับ จังหวัดอุดรธานี ปีการศึกษา 2567 จำนวน 116 คน

1.2 กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 ตำบลเมืองเพ็ญ อำเภอกุดจับ จังหวัดอุดรธานี ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 29 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

ขั้นตอนที่ 2 แบบแผนการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้มีแบบแผนการวิจัย (Experimental Design) กลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One group Pretest – Posttest Design) ซึ่งมีลักษณะแบบแผนการวิจัย ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัยจำแนกตามตัวแปรตาม

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E	T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

E แทน กลุ่มทดลอง (Experimental Group)

T₁ แทน การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

X แทน กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้โมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้

T₂ แทน การทดสอบหลังเรียน (Posttest)

ขั้นตอนที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 แผน

3.3.2 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จำนวน 5 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

3.2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 20 ข้อ

ขั้นตอนที่ 4 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยของเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ ดังนี้

4.1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1.2 วิเคราะห์และกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

4.1.3 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้

4.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence : IOC) ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหากระบวนการจัดการเรียนรู้และการวัดประเมินผล

4.1.5 ปรับปรุงและแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

4.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

4.2 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย มีขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ ดังนี้

4.2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย รวมทั้งเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2.2 วิเคราะห์และกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2.3 การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย จำนวน 5 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2.4 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence : IOC) ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหากระบวนการจัดการเรียนรู้และการวัดประเมินผล

4.2.5 ปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายเพื่อดูความเหมาะสมของกระบวนการจัดการเรียนรู้ เวลาที่ใช้และปัญหาที่เกิดขึ้น แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

4.2.6 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายต่อไป

4.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย มีขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ ดังนี้

4.3.1 ศึกษาทฤษฎี วิธีสร้างและเทคนิคการเขียนข้อสอบแบบเลือกตอบ

4.3.2 ศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ฯลฯ

4.3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาสาระและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

4.3.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่สร้างได้ขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมความสอดคล้องและความเป็นไปได้ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้และการวัดผลประเมินผล

4.3.5 นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญไปวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.3.6 นำข้อสอบที่คัดเลือกแล้วจำนวน 20 ข้อ ไปทดสอบเพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method)

4.3.7 นำแบบทดสอบที่ได้ไปวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพิมิตรภาพที่ 138 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 29 คน ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการทดลองภาคสนามต่อไป

ขั้นตอนที่ 5 การรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างตามลำดับ ดังนี้

5.1 ก่อนการทดลองให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

5.2 ผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มเป้าหมายด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 แผน

5.3 เมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้วนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ฉบับเดิมไปทดสอบกับนักเรียนอีกครั้ง จากนั้นนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

ขั้นตอนที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

6.1 นำผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนมาหาค่าเฉลี่ย (X) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และร้อยละ (Percentage) แล้วเปรียบเทียบคะแนนระหว่างเรียนและหลังเรียนด้วยการทดสอบที่แบบไม่อิสระ (t-test for Dependent Sample)

6.2 นำผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และร้อยละ (Percentage) แล้วเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 และเปรียบเทียบ การเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการทดสอบที่แบบไม่อิสระ (t-test for one Sample)

ขั้นตอนที่ 7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยเลือกใช้สถิติ ดังนี้

7.1 การหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

7.2 หาค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean)

7.3 หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

7.4 สถิติที่ใช้ทดสอบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน คือ การทดสอบที่แบบไม่อิสระ (t-test for Dependent Sample)

ผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ รูปแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพิมิตรภาพที่ 138 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ที่ผู้วิจัยได้กำหนดขึ้น ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 สรุปผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (N=29)

รายการประเมิน	จำนวน นักเรียน (n)	คะแนนเฉลี่ย (\bar{x})	ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (E1/E2)
คะแนนกระบวนการ ระหว่างเรียน (E1)	29	44.48	88.97
คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังเรียน (E2)	29	16.10	80.52

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ (E1) มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 88.97 และคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (E2) มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 80.52 ซึ่งพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ รูปแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 จำนวน 29 คน มีค่าเป็น 88.97/80.52 ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมิน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 สรุปผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย (N=29)

ผลการทดสอบ	\bar{x}	S.D.	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	6.93	1.39	29.95*	0.05
หลังเรียน	16.10	1.05		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.93 คะแนน และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.10 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าเป็น 88.97/80.52 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80/80 แสดงให้เห็นว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ โดยเรียงลำดับเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้จากเรื่องง่ายไปสู่เรื่องยากจะสามารถทำให้ความสามารถด้านการใช้คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pothichai, T. (2019). ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยใช้เทคนิค

การเรียนรู้แบบซิปปาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สุภาชิตโคลงโลกนิติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มและการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ปัจจัยที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพิมิตรภาพที่ 138 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้มาจกแผนการจัดการเรียนรู้ได้พัฒนาขึ้นตามขั้นตอนการพัฒนาแผนที่ถูกต้องจนได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพทั้งด้านเนื้อหาสาระ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สามารถนำไปใช้พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรแกนกลาง เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและสภาพบริบทของโรงเรียน

อีกทั้งการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) มีขั้นตอนที่เหมาะสมกับการเรียนรู้เนื้อหาหลักภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย เนื่องจากเป็นวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยกระบวนการสอนที่เน้นให้เกิดความรู้ ความคิด และการตัดสินใจที่เป็นระบบ สามารถสร้างองค์ความรู้และค้นพบความรู้ได้ด้วยตนเอง รวมถึงการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน แลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับ Kunyachanaronk, N. (2023) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนสามารถใช้เป็นสื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ เกิดแนวคิดที่ชัดเจน ไม่เบื่อหน่ายและส่งผลให้ความสามารถด้านการเรียนรู้ที่สูงขึ้นและสอดคล้องกับงานวิจัยของ Duangkham, N., & Phiwluang, A. (2024) ศึกษาเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) กล่าวว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำในภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเมตตาศึกษาในพระราชูปถัมภ์ หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่ง โดยแผนการจัดการเรียนรู้ได้มีการเสริมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น เนื่องจากเนื้อหาการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยมีเนื้อหาสาระที่ซับซ้อน ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มาประกอบกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เนื่องจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่งที่รวบรวมสื่อกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนตามจุดประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ เน้นการฝึกทักษะกระบวนการคิด การเผชิญสถานการณ์และประยุกต์ความรู้มาใช้ป้องกันและแก้ไขปัญหา ทำให้สามารถแก้ปัญหาทางการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนการสอนได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Sompong, T. (2020). ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดย

การกำกับตนเอง เรื่อง ชนิดและหน้าที่ของคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.76/76.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งเอาไว้ เนื่องมาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นได้ดำเนินขั้นตอนการสร้างอย่างเป็นระบบ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีบทบาทในการทำกิจกรรม ได้ผ่านการตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญในด้านเนื้อหา ภาษาและเวลา ผ่านการทดลองจนนำไปสู่การปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์สู่การพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Damkham, T. (2017). ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับควสท์ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษและการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 76.35/77.77 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบ้านเพ็ญมิตรภาพที่ 138 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องมาจาก 1) การสร้างเครื่องมือในการวิจัยที่ผ่านกระบวนการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญและมีปรับปรุงแก้ไขจนเสร็จสมบูรณ์ก่อนที่จะนำมาใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย 2) ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) กระบวนการสอนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ฝึกค้นคว้าข้อมูลและสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเอง โดยมีส่วนร่วมในกิจกรรมทั้งทางร่างกาย อารมณ์และสังคม อีกทั้งยังมีแรงจูงใจจากการประเมินผลงานของนักเรียน ทำให้นักเรียนพยายามพัฒนาตนเองให้ดียิ่งขึ้น เกิดความภาคภูมิใจเมื่อประสบความสำเร็จ 3) ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในการประกอบการสอน โดยผู้เรียนสามารถเรียนด้วยตนเองตามความสนใจ ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมและฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักศึกษาแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีและแก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล และ 4) กระบวนการกำกับตนเอง ซึ่งนักเรียนจะมีการวางแผนจัดการควบคุมและปรับปรุงพฤติกรรมในการเรียนของตน โดยเกิดจากการจูงใจของตนเอง เพื่อส่งเสริมให้บรรลุเป้าหมายในการเรียนที่ตนเองตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sornthong, A. (2024). ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ผู้ผลิตที่มีความรับผิดชอบและผู้บริโภคที่รู้เท่าทัน โดยใช้รูปแบบชิปปาโมเดล ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบวิเคราะห์เอกสารและผลการนำชุดกิจกรรมไปใช้ในการเรียนรู้กับผู้เรียนพบว่า ชุดกิจกรรมมีค่าประสิทธิภาพ 83.33/83.11 ซึ่งมีประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E1/E2) สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jaitikha, R. (2023). ศึกษาเรื่อง ผลการจัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้โมเดลชิปปาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและอาชีพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดศรีสุก (แย้มเยี่ยมอุบลัมภ์) กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการกลุ่มเป็นหลัก ส่งผลให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ การแก้ปัญหาด้วยตนเองมีปฏิสัมพันธ์กับ

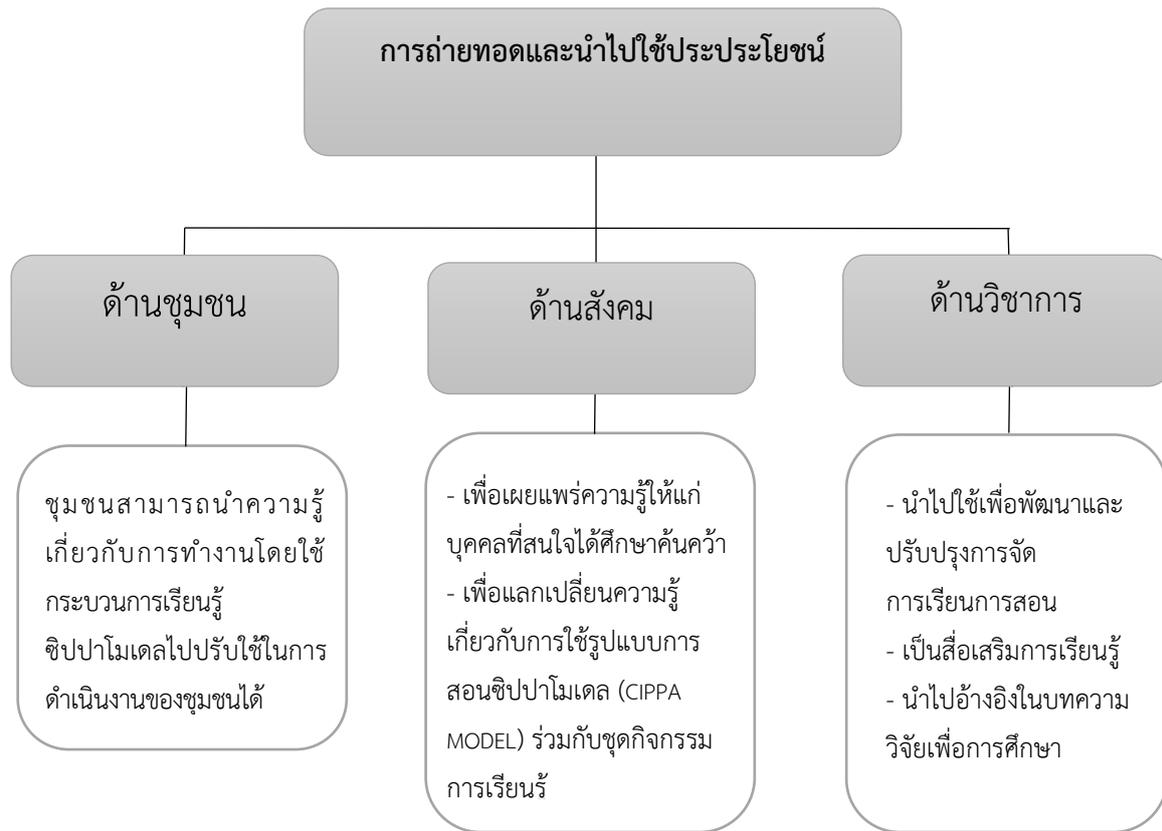
บุคคลอื่น รวมทั้งต้องอาศัยทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมากเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ การเรียนรู้ เป็นไปอย่างต่อเนื่องได้ดีและช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาผู้วิจัยสรุปได้ว่า การใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีผลต่อการพัฒนาทักษะภาษาต่างประเทศในภาษาไทยอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะ ในด้านการพูดและการเขียนที่นักเรียนสามารถใช้คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ ถูกต้องและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้ยังมีข้อจำกัดบางประการที่ควรได้รับการพิจารณา ได้แก่ ขนาดของกลุ่มเป้าหมายที่มีเพียง 29 คน และมาจากโรงเรียนเดียว ไม่อาจครอบคลุมหรือสรุปผลในระดับกว้างได้ สำหรับการวิจัยในอนาคต ผู้วิจัยอาจพิจารณาการศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่ใหญ่ขึ้นและโรงเรียนที่มีความหลากหลายมากขึ้น เพื่อให้สามารถสรุปผลได้อย่างกว้างขวาง รวมทั้งศึกษาผลของการใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปาโมเดล ร่วมกับสื่อการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้นไป

องค์ความรู้จากการวิจัยแสดงได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่ (1)



ภาพที่ 3 องค์ความรู้ใหม่ (2)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน

1.1 ผู้สอนควรจัดเนื้อหาสำหรับการเรียนรู้ที่มากขึ้นเพื่อเพิ่มทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนและการจัดทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครอบคลุมรายละเอียดเนื้อหามากขึ้น มีการจัดหาเนื้อหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ นอกจากในหนังสือเรียน

1.2 ผู้สอนควรศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้และทำความเข้าใจรูปแบบการจัดการเรียนรู้ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ให้พร้อมก่อนดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

1.3 ผู้สอนควรสรุปเนื้อหาและประเมินผลการเรียนรู้ตามเครื่องมือที่กำหนดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และแจ้งให้นักเรียนได้ทราบ เพื่อนักเรียนจะได้นำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 ควรมีการศึกษาและพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- Damkham, T. (2017). Self-regulated learning through task-based learning combined with WebQuest. *Praewa Kalasin Journal, Kalasin University, 4*(1), 1-10. (in Thai)
- Duangkham, N., & Phiwluang, A. (2024). A comparison of learning achievement in Thai language on word types using the CIPPA instructional model of grade 7 students at MettaSuksa School under royal patronage. *Santayaphiwat WatNongNokKod Journal, 2*(6), 26-37. (in Thai)
- Jaitikha, R. (2023). The effects of guidance activity sets using the CIPPA model to develop life and career skills of grade 6 students at WatSrisuk School (Yam Yuen Uppatham) Bangkok. *Academic Research Journal, 6*(5), 239–254. (in Thai)
- Khamanee, T. (1999). *Learner-centered instruction*. Odean Store. (in Thai)
- Kaewkanya, S. (2023). The effects of using learning activity packages combined with the CIPPA model in the Thai language learning area: Reading consonant clusters for Grade 6 students. *Mahachulathani Paritrat Journal, 5*(10), 87. (in Thai)
- Kongyuan, R. (2022). *The development of Thai language learning activity packages using brain-based learning on word types for Prathom Suksa 6 students*. [Master of Education Thesis, Naresuan University]. (in Thai)
- Kunyachanaronk, N. (2023). The effects of mathematics learning activities using the CIPPA model on learning achievement in quadratic equations of grade 9 students. *Proceedings of the National Academic Conference Journal, 9*(6), 283-289. (in Thai)
- Leohaphibul, P. (1999). *Science teaching approaches*. Thai Watana Panich. (in Thai)
- Ministry of Education. (2008). *The Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008)*. Kurusapa Publishing. (in Thai)
- Pothichai, T. (2019). *The development of Thai language learning activities using the CIPPA learning technique to enhance learning achievement on "Suphasit Khlong Lok Niti" for grade 7 students*. Lampao Wittayakom School. (in Thai)
- Same, M. (2019). *A comparative study of learning achievement in Thai language on words with irregular final consonants of Prathom Suksa 2 students at Ramkhamhaeng University Demonstration School (Primary Level) taught using the CIPPA Model and the conventional teaching method*. [Master Thesis, Ramkhamhaeng University]. (in Thai)
- Sompong, T. (2020). *The development of self-regulated learning activities on types and*

functions of words in the Thai language learning area for grade 7 students. [Master's thesis, ChiangMai Rajabhat University]. (in Thai)

Sornthong, A. (2024). The development of learning activity sets on responsible producers and informed consumers in the social studies, religion, and culture learning area for grade 6 students using the CIPPA model. *Journal of Humanities and Social Sciences, Surindra Rajabhat University, 26(1), 17-32.* (in Thai)

ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ ของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1

STRATEGIC LEADERSHIP OF BASIC EDUCATION ADMINISTRATORS, INCLUDING THE UDON
THANI PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE1

สุภาวดี หลักมัน¹ และอำนวยการ มีราคา²

Supawadee Lakman¹ and Amnuai Meerakar²

¹หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา การบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยพิจญ์บัณฑิต

²อาจารย์สาขาวิชา การบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยพิจญ์บัณฑิต

¹Master of Education Program in Educational Administration, Faculty of Education, Pichaya College.

²Lecturer in Educational Administration, Faculty of Education, Pichayapat Institute.

Corresponding Author e-mail: Lakman1992namcha@gmail.com

Received February 26, 2025; Revised March 10, 2025; Accepted March 11, 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา และ 2) เปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา จำแนกตามตำแหน่ง ระดับการศึกษา และประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน ใช้กลุ่มตัวอย่าง ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนในสถานศึกษา จำนวน 327 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และการทดสอบค่าเอฟ ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว

ผลการวิจัยพบว่า 1) ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก และ 2) ผลการเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารและครูในสถานศึกษา พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการทำงาน และระดับการศึกษาต่างกัน มีความคิดเห็นต่อภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนจำแนกตามตำแหน่งไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: ภาวะผู้นำ; ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์; ผู้บริหารสถานศึกษา

Abstract

This article aims to 1) study the strategic leadership of school administrators and 2) compare the strategic leadership of school administrators classified by position, education level, and work experience. The sample group was 327 school administrators and teachers in the school. The research instrument was a questionnaire. The statistics used for data analysis were frequency, percentage, mean, standard deviation, t-test, and F-test using one-way analysis of variance. The research results found that 1) the strategic leadership of school

administrators was at a high level overall. 2) The results of the comparison of strategic leadership of school administrators and teachers in the school found that school administrators and teachers with different work experience and education levels had significantly different opinions on overall strategic leadership at the 0.01 level. However, there was no difference in the opinions classified by position.

Keywords: Leadership; Strategic Leadership; School Administrators

บทนำ

ในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเป็นยุคที่มีการปรับเปลี่ยนการบริหารงานแบบดั้งเดิมไปสู่การบริหารจัดการสมัยใหม่ที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ให้เกิดประโยชน์สุขแก่ประชาชนเป็นที่ตั้ง ต้องตอบสนองนโยบายของประเทศและทันต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วมีความคล่องตัว มีกลไกการตรวจสอบคุณภาพ ลดต้นทุนการใช้จ่ายแต่คงคุณภาพและประสิทธิภาพการบริการไว้ ดังนั้นผู้นำจึงมีบทบาทสำคัญในการปรับปรุงมาตรฐานเพราะการพัฒนาในองค์กรรวมจะให้ความสำคัญในเรื่องของโครงสร้างองค์การและกระบวนการพัฒนาระบบความคิดซึ่งส่งผลในระยะยาวต่อการยกระดับมาตรฐานให้สูง จึงต้องมีการพัฒนากลยุทธ์เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพโดยเฉพาะการบริหารงานตามมาตรฐานนั้น จำเป็นต้องใช้ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ในการกำหนดทิศทางโดยผู้บริหารกระตุ้นให้บุคลากรทุกระดับสามารถนำมาตราฐานการบริหารไปประยุกต์ใช้ (Phawabut, 2018) ภาวะผู้นำคือบุคคลที่ได้รับการยอมรับและยกย่องจากบุคคลอื่น ๆ ซึ่งได้รับการแต่งตั้งขึ้นมาหรือได้รับการยกย่องให้เป็นหัวหน้าในการดำเนินงานต่าง ๆ ต้องอาศัยบุคคลที่เป็นผู้นำชักจูงและนำพาบุคคลอื่นให้ร่วมปฏิบัติงานจนบรรลุตามเป้าหมายขององค์กร (Meerakar, 2023)

ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์มีความสำคัญต่อความสำเร็จขององค์กรช่วยให้มีประสิทธิภาพ และช่วยส่งเสริมและสนับสนุนการกำหนดและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ภายในองค์กรเป็นเครื่องชี้หน้าที่เป็นรูปธรรม เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อองค์การในการสร้างความเข้าใจระหว่างการทำงาน ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น บุคลากรและ ชุมชนต่าง ๆ และส่วนหน่วยงานราชการต่าง ๆ ที่สามารถติดตามตรวจสอบให้บรรลุเป้าหมาย ดังนั้นจึงเป็นแนวทางที่ผู้บริหารสถานศึกษานำมาประยุกต์ใช้ในการบริหาร และกำหนดเกณฑ์ประเมินวิทยฐานะของครูให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ทางวิชาชีพของครูเพื่อให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ (Decharin, 2006; Saphaphat, 2019) สอดคล้องกับแนวคิดของ Wirot Sararatana (2005) ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์เป็นทฤษฎีที่อธิบายถึงกระบวนการกำหนดทิศทาง การสร้างทางเลือกนำไปสู่การปฏิบัติ การที่จะให้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กรนั้นต้องอาศัยการติดตามสถานการณ์เปลี่ยนแปลงทั้งภายนอกและภายในองค์การ การคาดการณ์ถึงอนาคตขององค์กรในระยะพัฒนายุทธศาสตร์เพื่อมุ่งไปสู่อนาคตที่พึงประสงค์ ผู้บริหารมีอาชีพในด้านความเป็นผู้นำควรมีวิสัยทัศน์กว้างไกล สามารถกำหนดเป้าหมายสถานศึกษาได้อย่างชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางในการเรียนรู้ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ กล้าปฏิรูป ปรับปรุงและพร้อมที่จะเป็นผู้นำในการ

เปลี่ยนแปลง มีความสามารถในการประสานกับชุมชน องค์กรต่าง ๆ สามารถจูงใจผู้ใต้บังคับบัญชาให้ทำงาน เป็นทีมมุ่งสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ และมีการกำหนดยุทธศาสตร์การทำงานแบบมีส่วนร่วม (Wannasut, 2002)

จากการศึกษาผลการวิจัย Nisara Hongsa (2017) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ที่มีผล ต่อการพัฒนาองค์การการก้าวเป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูงของสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอในเขตจังหวัด ร้อยเอ็ด พบว่า ปัจจัยภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ที่มีผลต่อการพัฒนาองค์การสู่การเป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ได้แก่ ปัจจัยด้านสนับสนุนวัฒนธรรมองค์การ และปัจจัยด้านการจัดตั้งควบคุมองค์การให้สมดุล Noppawan Buncharoensuk (2018) ศึกษาพบว่า ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา ด้านการรวบรวมปัจจัยสู่ การกำหนดกลยุทธ์ ในด้านการกำหนดวิสัยทัศน์ และด้านการคิดเชิงปฏิบัติ ส่งผลต่อประสิทธิผลของ สถานศึกษา Yosawadee Chueawongphrom (2020) ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหาร และวัฒนธรรม องค์การมีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในจังหวัดสกลนคร

จากความสำคัญของปัญหาเกี่ยวกับภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาและครู ผู้วิจัยจึงมี ความสนใจศึกษาเกี่ยวกับภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์เพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษาและพัฒนาภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ ของผู้บริหารสถานศึกษาและครูให้มีประสิทธิภาพในบริบทของเขตให้สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1
2. เพื่อเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 จำแนกตามตำแหน่ง ระดับการศึกษา และประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน

การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

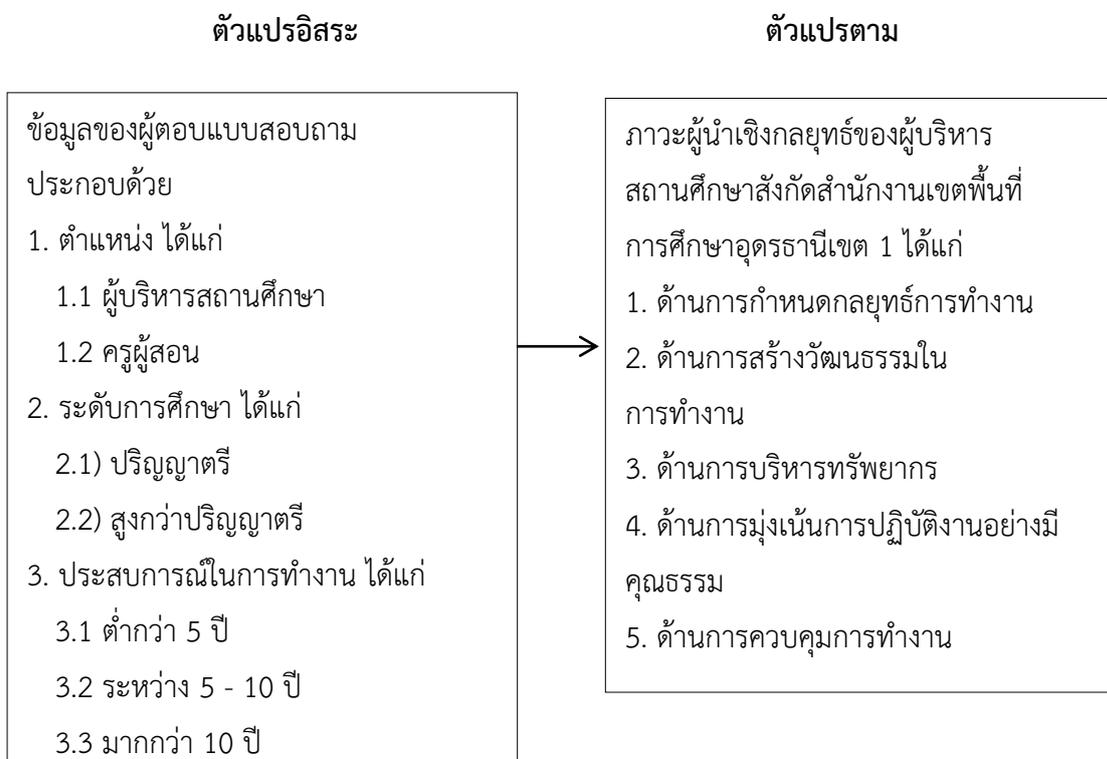
1. ภาวะผู้นำ หมายถึงความสามารถของบุคคลที่สามารถใช้อิทธิพล จูงใจหรือโน้มน้าวบุคคลอื่นให้ปฏิบัติ หน้าที่ด้วยความกระตือรือร้นและเต็มใจระบวนการเกี่ยวกับการใช้อิทธิพลซึ่งเป็นอำนาจภายในตัวของผู้นำ เช่น ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ บุคลิกภาพ คุณธรรม ซึ่งเป็นอำนาจจริง ๆ ที่ตนเองมีอยู่และอำนาจที่บุคคล นั้นได้รับจากการที่ดำรงตำแหน่งซึ่งเป็นอำนาจการยอมรับจากกลุ่ม สามารถปฏิบัติงานเพื่อบรรลุจุดหมายที่ กำหนดไว้ได้สำเร็จ (Meerakar, 2023; Phawabut, 2018)

2. การบริหารสถานศึกษาเป็นกระบวนการและกิจกรรมที่ผู้บริหารดำเนินงานในกิจกรรมด้านต่าง ๆ ของการศึกษาที่ ผู้บริหารการศึกษาจะต้องดำเนินการวางแผนจัดการและควบคุมเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมาย ภารกิจ และวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ของหลักสูตรโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะทำให้สถาบันการศึกษาบรรลุผลตาม เป้าหมาย เพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ และมีความสุข (Meerakar, 2023)

3. ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาเป็นความสามารถในการใช้อิทธิพลเพื่อจูงใจหรือโน้มน้าวบุคคลอื่นให้ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความกระตือรือร้นและเต็มใจ กระบวนการเกี่ยวกับการใช้อิทธิพลซึ่งเป็นอำนาจภายในตัวของผู้นำ ให้มีความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ด้านต่าง ๆ บุคลิกภาพ รวมไปถึงด้านคุณธรรม การกำหนดทิศทาง พันธกิจ และสามารถคิดวิเคราะห์ในการกำหนดวิสัยทัศน์ ซึ่งเป็นอำนาจจริง ๆ ที่ตนเองมีอยู่และอำนาจที่บุคคลนั้นได้รับจากการที่ดำรงตำแหน่งซึ่งเป็นอำนาจการยอมรับจากกลุ่ม สามารถปฏิบัติงานเพื่อมุ่งไปสู่จุดหมายที่กำหนดไว้ได้สำเร็จเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อองค์การ (Chanabangkaew, 2014; Dess & Miler 1993; Dubrin, 2007; Senge,1990; Malekzadeh, 1993)

กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาหลักการแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์แนวคิด Theerasak Chanabangkaew (2014), Thien Thongkaew (2014) Somyot Navikarn (2016), Komkrit Promchin (2017), Prapaporn Rakgliang (2017), Monsicha Thammarak (2018), Senge (1990), Dess & Miler (1993), Nahavandi Malekzadeh (1993), Hitt Ireland & Hoskission (2007) และ Dubrin (2007) และกำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) พื้นที่วิจัยได้แก่ สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ประชากร คือผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนปีการศึกษา 2567 จำนวน 2,241 คน (Udon Thani Primary Educational Service Area Office 1, 2024) ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 209 คน และครูผู้สอน จำนวน 2,032 คนกลุ่มตัวอย่างคือผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามตารางของ (Krejcie & Morgan, 1970) และเลือกสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) โดยใช้ผู้บริหารสถานศึกษา และครูผู้สอน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 327 คน จำแนกเป็น ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 93 คน และครูผู้สอน จำนวน 234 คนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม แบ่งเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list) ได้แก่ ตำแหน่ง ระดับการศึกษา และประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน และตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับระดับภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งมีองค์ประกอบ 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านการกำหนดกลยุทธ์การทำงาน 2) ด้านการบริหารทรัพยากร 3) ด้านการสร้างวัฒนธรรมในการทำงาน 4) ด้านการมุ่งเน้นการปฏิบัติงานอย่างมีคุณธรรม และ 5) ด้านการควบคุมการทำงาน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามแนวคิดของ Likert's five rating scale (Srisaart, 2017) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง และนำข้อมูลเชิงปริมาณมาวิเคราะห์ด้วยสถิติค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และการทดสอบค่าเอฟ ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว

ผลการวิจัย

1. ด้านภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นต่อภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา

ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ด้านการกำหนดกลยุทธ์การทำงาน	4.22	0.55	มาก
2. ด้านการสร้างวัฒนธรรมในการทำงาน	4.08	0.67	มาก
3. ด้านการบริหารทรัพยากร	4.28	0.53	มาก
4. ด้านการมุ่งเน้นการปฏิบัติงานอย่างมีคุณธรรม	4.51	0.43	มากที่สุด
5. ด้านการควบคุมการทำงาน	4.28	0.56	มาก
รวม	4.27	0.48	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า โดยภาพรวมความคิดเห็นต่อภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.27$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านการมุ่งเน้นการปฏิบัติงานอย่างมี

คุณธรรม ($\bar{X}=4.51$) รองลงมา คือ ด้านการควบคุมการทำงาน ($\bar{X}=4.28$) และด้านการกำหนดกลยุทธ์การทำงาน ($\bar{X}=4.22$) ตามลำดับ

2. เปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาจำแนกตามตำแหน่ง ระดับการศึกษา และประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน

2.1 การเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา จำแนกตามตำแหน่ง ดังตารางที่ 2
ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา จำแนกตามตำแหน่ง

ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา	ผู้บริหารสถานศึกษา		ครูผู้สอน		t	p
	n = 93		n = 234			
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1. ด้านการกำหนดกลยุทธ์การทำงาน	4.17	0.55	4.23	0.56	-.847	.398
2. ด้านการสร้างวัฒนธรรมในการทำงาน	4.05	0.68	4.10	0.67	-.544	.587
3. ด้านการบริหารทรัพยากร	4.24	0.54	4.29	0.53	-.809	.419
4. ด้านการมุ่งเน้นการปฏิบัติงานอย่างมีคุณธรรม	4.47	0.44	4.53	0.43	-1.145	.253
5. ด้านการควบคุมการทำงาน	4.24	0.54	4.29	0.53	-.809	.419
โดยภาพรวม	4.23	0.47	4.29	0.48	-.920	.358

จากตารางที่ 2 พบว่าผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอน มีความคิดเห็นต่อภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา โดยรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทุกด้านไม่แตกต่างกัน

2.2 การเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์จำแนกตามระดับการศึกษา ดังตารางที่ 3
ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาชั้นพื้นฐาน จำแนกตามระดับการศึกษาดังนี้

ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา	ปริญญาตรี		สูงกว่าปริญญาตรี		t	p
	n = 229		n = 98			
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1. ด้านการกำหนดกลยุทธ์การทำงาน	4.28	0.54	4.06	0.57	3.290**	.001
2. ด้านการสร้างวัฒนธรรมในการทำงาน	4.14	0.65	3.96	0.71	2.195*	.029
3. ด้านการบริหารทรัพยากร	4.32	0.51	4.18	0.56	2.120*	.035
4. ด้านการมุ่งเน้นการปฏิบัติงานอย่างมีคุณธรรม	4.56	0.42	4.40	0.46	3.162**	.002

5. ด้านการควบคุมการทำงาน	4.32	0.51	4.18	0.56	2.120*	.035
โดยภาพรวม	4.32	0.46	4.15	0.50	2.948**	.003

จากตารางที่ 3 พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีความคิดเห็นต่อภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2.3 ผลการเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาจำแนกตามประสบการณ์ในการทำงาน ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา จำแนกตามประสบการณ์ในการทำงาน

ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา	SS	df	MS	F	p
1. ด้านการกำหนดกลยุทธ์การทำงาน					
ระหว่างกลุ่ม	9.853	2	4.926	17.664**	.000
ภายในกลุ่ม	90.358	324	.279		
รวม	100.211	326			
2. ด้านการสร้างวัฒนธรรมในการทำงาน					
ระหว่างกลุ่ม	5.740	2	2.870	6.596**	.002
ภายในกลุ่ม	140.986	324	.435		
รวม	146.727	326			
3. ด้านการบริหารทรัพยากร					
ระหว่างกลุ่ม	1.969	2	.985	3.546*	.030
ภายในกลุ่ม	89.979	324	.278		
รวม	91.948	326			
4. ด้านการมุ่งเน้นการปฏิบัติงานอย่างมีคุณธรรม					
ระหว่างกลุ่ม	1.340	2	.670	3.601*	.028
ภายในกลุ่ม	60.291	324	.186		
รวม	61.631	326			
5. ด้านการควบคุมการทำงาน					
ระหว่างกลุ่ม	1.969	2	.985	3.546*	.030
ภายในกลุ่ม	89.979	324	.278		
รวม	91.948	326			
โดยภาพรวม					
ระหว่างกลุ่ม	3.482	2	1.741	7.939**	.000

ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา	SS	df	MS	F	p
ภายในกลุ่ม	71.048	324	.219		
รวม	74.529	326			

จากตารางที่ 4 พบว่าผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการปฏิบัติต่างกัน มีความคิดเห็นต่อภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านการมุ่งเน้นการปฏิบัติงานอย่างมีคุณธรรม ทั้งนี้อาจเนื่องจากผู้บริหารสามารถกำหนดแบบแผนในการทำงานได้สอดคล้องกับสภาพการเปลี่ยนแปลงจากภายนอก สามารถจัดการให้บุคลากรได้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจในการดำเนินการต่าง ๆ เป็นแบบอย่างที่ดีในการทำงาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Phadungchart (2020) ผลจากการวิจัย พบว่า ภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานักเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสระบุรี อยู่ในระดับมากทั้งโดยภาพรวมและรายด้าน ได้แก่ การกำหนดทิศทางขององค์กร การกำหนดกลยุทธ์ การนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ และการควบคุมและ ประเมินกลยุทธ์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pratumpho & Suttiyam (2023) ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 โดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก

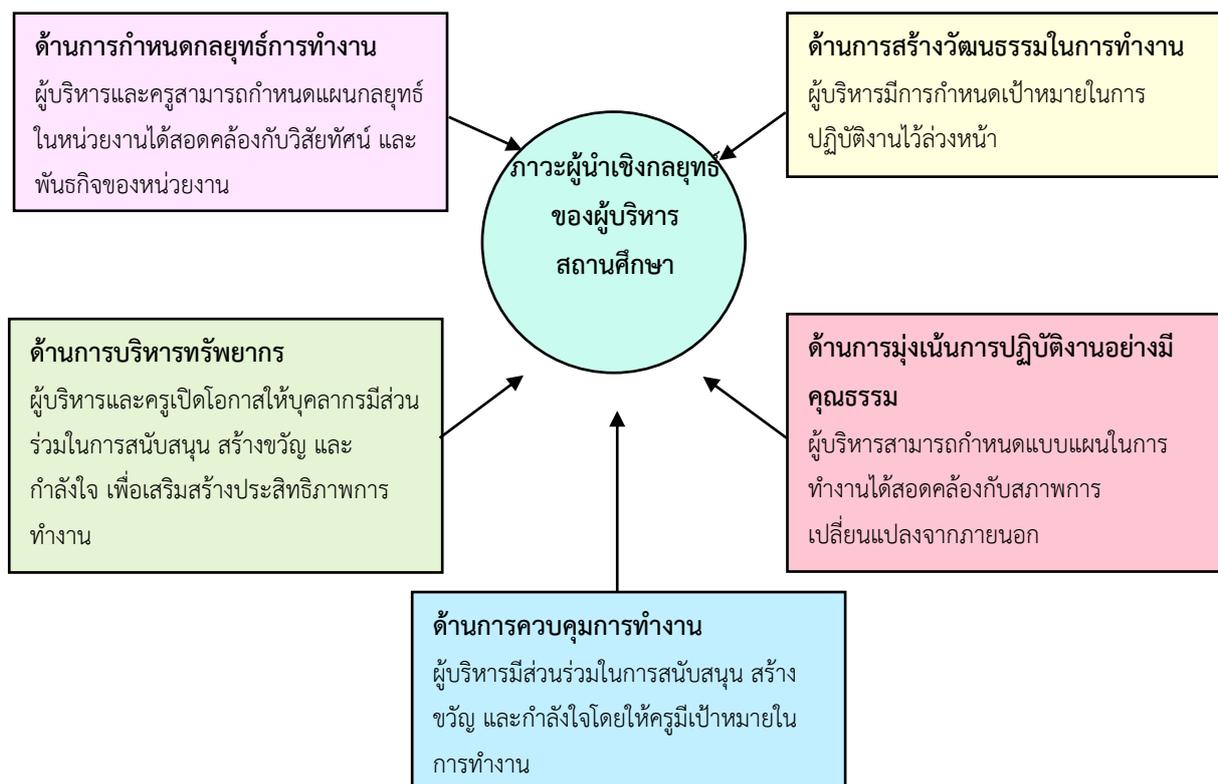
2. การเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาและครูจำแนกตามตำแหน่ง ระดับการศึกษา พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอน มีความคิดเห็นต่อภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ โดยรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องจากทั้งผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอน ได้กำหนดความสำคัญภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ด้านการวางแผนกลยุทธ์ในหน่วยงานได้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ และพันธกิจของหน่วยงาน เพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพการทำงาน การกำหนดแบบแผนในการทำงานได้สอดคล้องกับสภาพการเปลี่ยนแปลงจากภายนอก ส่งผลทำให้ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอน มีความคิดเห็นต่อภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา โดยรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ Mungfaoklang (2023) พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนที่มีตำแหน่งต่างกัน มีความคิดเห็นต่อภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 1 จำแนกตามตำแหน่ง โดยภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา และครูผู้สอนจำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนที่มีระดับการศึกษา และประสบการณ์ในการทำงานต่างกัน มีความคิดเห็นต่อการศึกษภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอน โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทุกด้าน

แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 0.05 ทั้งนี้อาจเนื่องจาก ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนระดับการศึกษา และประสบการณ์ในการทำงานที่สูงกว่าอาจมองภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาต่างกันออกไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Prathumpho & Sutthiyaem (2023) ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ ของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 พบว่าครูมีทัศนคติต่อภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 โดยภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ Phrommanut, Srimuenwai (2024) ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบการศึกษาภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 1 จำแนกตามประสบการณ์ในการทำงาน โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

สรุปองค์ความรู้

จากผลการศึกษาภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาสามารถสรุปองค์ความรู้ใหม่ ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 สรุปองค์ความรู้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผู้บริหารและครูควรมีกลวิธีในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานแก่ผู้ใต้บังคับบัญชาได้

1.2 ผู้บริหารควรมีแนวทางในการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์เพื่อนำผลไปพัฒนาต่อองค์กรได้

1.3 ควรมีการกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจให้บุคลากรใช้ศักยภาพอย่างเต็มที่ในการปฏิบัติงาน

1.4 ผู้บริหารควรมีกลวิธีในการกระตุ้นสร้างแรงจูงในการปฏิบัติงานแก่ผู้ใต้บังคับบัญชา รวมถึงเป็นการกำหนดการดำเนินงานระยะยาวขององค์กร

1.5 ผู้บริหารควรสามารถจัดสรรอัตรากำลังบุคลากรได้เหมาะสมกับภาระงาน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษางานวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อหาปัจจัยที่เอื้อต่อการนำไปพัฒนาสถานศึกษาต่อไป

2.2 ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหารกับประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสถานศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- Buncharoensuk, N. (2018). *The relationship between strategic leadership of school administrators and school effectiveness in Chachoengsao Province under Secondary Educational Service Area Office 6* [Master's thesis, Burapha University]. (in Thai)
- Chanabangkaew, T. (2014, August). *Leadership*. Baanjomyut. <http://www.baanjomyut.com>. (in Thai)
- Chueawongphrom, Y. (2020). *The influence of strategic leadership and organizational culture on the efficiency of local administrative organizations in Mueang District, Sakon Nakhon Province* [Master's thesis, Sakon Nakhon Rajabhat University]. (in Thai)
- Decharin, P. (2006). *High-performance organization development project. In Preliminary model development of public sector agencies: High-performance organizations for the Office of the Public Sector Development Commission*. Faculty of Commerce and Accountancy, Chulalongkorn University. (in Thai)
- Dess, Gregory G. and Miller, Alex. (1993). *Strategic Management*. McGraw-Hill.
- Dubrin, A.J. (2007). *Leadership : Research Findings Practice and Skills*. Houghton Mifflin.
- Hitt, M. A, Ireland, R. D and Hoskisson, R. E. (2007). *Management of strategy : Concepts and Cases*. Thomson South-Wettern.
- Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), pp. 607-610.

- Meerakar, A. (2023). *Educational management towards excellence*. Somsak Printing Group.
- Mungfaoklang, J., Khotbanthao, S., Asasing, S., Sawandee, S., &Boonthom, C. (2023). *Strategic leadership of school administrators under the Nakhon Ratchasima Primary Educational Service Area Office 1. Journal of Interdisciplinary Research and Academic*, 3(6), 438. (in Thai)
- Nahavandi, A & Malekzadeh, A.R. (1993). *Organizational Behavior : The Person Organization Fit*. Houghton Mitchell.
- Naweeakarn, S. (2016). *Administration and organizational behavior*. Bannakit. (in Thai)
- Nisara Hongsa. (2017). *Strategic leadership affecting organizational development: Towards a high-performance organization of district community development offices in Roi Et Province* [Master's thesis, Roi Et Rajabhat University]. (in Thai)
- Phadungchat, K. (2020). *Strategic leadership of school administrators under the Secondary Educational Service Area Office, Saraburi*. [Independent study, Sukhothai Thammathirat Open University]. (in Thai)
- Phawabut, C. (2018). *Principles, theories, and practices of educational administration (2nd ed.)*. Sakon Nakhon: Sakon Nakhon Rajabhat University. (in Thai)
- Phromchin, K. (2017). *A confirmatory factor analysis of strategic leadership in the 21st century of school administrators* [Master's thesis, Rambhai Barni Rajabhat University]. (in Thai)
- Prathumpho, S.& Sutthiyam, U. (2023). Digital leadership of school administrators under the Secondary Educational Service Area Office Bangkok 2. *Journal of the Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University*, 6(2), 219-231. (in Thai)
- Rukliang, P. (2017). *Principles of educational administration*. Phitsanulok University. (in Thai)
- Saphaphat, S. (2019). *Management of professional learning communities in secondary schools* [Doctoral dissertation, Silpakorn University]. (in Thai)
- Saratana, W. (2005). *Concepts, theories, and issues in educational administration*. SE-ED Book Center. (in Thai)
- Senge, P.M. (1990). *The Fifth Discipline :The Art and Practice of the Learning Organization*. Doubleday.
- Srisaard, B. (2017). *Introduction to research* (New revised edition, 7^h ed.). Suweeriyasarn. (in Thai)
- Thammarak, M. (2018). *The relationship between strategic leadership of school administrators and academic administration in SuankularbWittayalai school network* [Master's thesis, Rajamangala University of Technology Thanyaburi]. (in Thai)

- Thongkaew, T. (2014). *Characteristics of people with leadership*. obec .
<http://www.eme2.obec.go.th>. (in Thai)
- Udon Thani Primary Educational Service Area Office 1. (2024). *Report on performance results according to the action plan for fiscal year 2024*. Udon Thani Primary Educational Service Area Office 1. (in Thai)
- Wannasut, A. (2002). *A study of the characteristics of future professional school administrators*. [Master's thesis, Buriram Rajabhat University]. (in Thai)

การพัฒนาทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD)

THE DEVELOPMENT OF PROBLEM-SOLVING SKILLS IN PHYSICS MATHAYOM 5 STUDENTS
USING THE ADSAC METHOD COMBINED WITH COOPERATIVE LEARNING (STAD)

ปวีรรต ดำนุ้ย¹, กิตติรัตน์ เกษตรสุนทร², นิธิกร ธรรมจันทร์³ และสุนิษา ชายใหม่⁴

Pariwat Dumnui¹, Kittirat Kasetsoontorn², Nitikorn Thammakhan³ and Sunisa Chaimai⁴

¹นิสิตสาขาวิชาฟิสิกส์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

²อาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

³อาจารย์ ภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

⁴ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย

¹Undergraduate, Department of Physics, Faculty of Education, Thaksin University

²Lecturer, Faculty of Education, Thaksin University

³Lecturer, English, Faculty of Education, Thaksin University

⁴Teacher, Science and Technology subject group, Hatyai Wittayalai School

Corresponding Author e-mail: torn.fanclub@gmail.com

Received March 11, 2025; Revised March 31, 2025; Accepted April 4, 2025

บทคัดย่อ

การการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เปรียบเทียบคะแนนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 0.70 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย จำนวน 40 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้วิธีการจับสลาก สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ร้อยละ คะแนนความก้าวหน้า ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการแก้โจทย์ปัญหาด้วยกลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) ($\bar{X} = 38.71$, S.D. = 4.36) คิดเป็นร้อยละ 77.42 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 2) ความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียน (Normalized gain) เท่ากับ 0.71 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 0.70 ขึ้นไป 3) ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.44)

คำสำคัญ: ทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์; กลวิธี ADSAC; การเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD)

Abstract

This research aimed to: 1) to develop the skills in solving physics problems of Mathayom 5 students by using ADSAC strategy with cooperative learning (STAD) and comparing the scores with the 70 percent criterion; 2) to study the learning progress of Mathayom 5 students according to the specified criterion of 0.70; and 3) to study the satisfaction. The sample group used in this study was 40 Mathayom 5 students of Hatyaiwittayalai School, selected by simple random sampling using the lottery method. The statistics used in data analysis were percentage, progress score, mean, and standard deviation.

The results of the research found that 1) The average score of physics problem-solving skills of students who received the learning activities in problem-solving with the ADSAC strategy combined with cooperative learning (STAD) ($\bar{X} = 38.71$ S.D. = 4.36) was 77.42 percent, which was higher than the 70 percent criterion. 2) The students' learning progress (Normalized gain) was equal to 0.71, which was higher than the specified criterion of 0.70 and up. 3) The students' satisfaction was a highest ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.44).

Keywords: Problem-solving skills in physics; The ADSAC method; Student Teams – Achievement Divisions (STAD)

บทนำ

วิทยาศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคต เพราะวิทยาศาสตร์เกี่ยวข้องกับทุกคน ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานอาชีพต่าง ๆ ตลอดจนเทคโนโลยี เครื่องมือ เครื่องใช้และผลผลิตต่าง ๆ ที่มนุษย์ใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตและการทำงาน เหล่านี้ล้วนเป็นผลของความรู้วิทยาศาสตร์ผสมผสานกับความคิด สร้างสรรค์และศาสตร์อื่น ๆ วิทยาศาสตร์ช่วยให้มนุษย์พัฒนาวิธีคิด ทั้งความคิดเป็นเหตุเป็นผล คิดสร้างสรรค์คิดวิเคราะห์ วิจัย มีทักษะสำคัญในการค้นหาความรู้ มีความสามารถในการแก้ปัญหา อย่างเป็นระบบ (Ministry of Education, 2008) นอกจากนี้การแก้ปัญหายังช่วยให้ผู้เรียนมีแนวทางการคิดที่หลากหลายมีนิสัยกระตือรือร้นไม่ย่อท้อและมีความมั่นใจในการแก้ปัญหาที่เผชิญอยู่ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน ตลอดจนเป็นทักษะพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถนำติดตัวไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ตลอดชีวิต (Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology, 2008)

ความสามารถในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน โดยปกติจะพบได้ในวิชาคณิตศาสตร์ ส่วนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ก็ปรากฏทักษะนี้ในรายวิชาฟิสิกส์ ซึ่งเป็นศาสตร์อีกสาขาหนึ่งของวิทยาศาสตร์ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ศึกษากฎต่าง ๆ เพื่อนำมาอธิบายปรากฏการณ์ในธรรมชาติ (Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology, 2010) เพื่อให้สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาและ

การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งปัญหาในรายวิชาฟิสิกส์ก็จะเป็นลักษณะโจทย์ปัญหาที่เป็นสถานการณ์ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน จะเห็นได้ว่าการแก้ปัญหาคือสิ่งที่สำคัญและจำเป็นที่ผู้เรียนทุกคนจะต้องเรียนรู้ เข้าใจ สามารถคิดเป็น แก้ปัญหาได้ เพื่อที่จะได้นำกระบวนการนี้ไปใช้ในการแก้ปัญห ในการสอนผู้เรียนให้ รู้จักแก้ปัญหา จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักคิดอย่างมีเหตุผล มีขั้นตอนมีระเบียบแบบแผนและรู้จักตัดสินใจ ได้อย่างถูกต้อง (Thipkong, 2001) ดังนั้นจุดมุ่งหมายหนึ่งในการเรียนวิชาฟิสิกส์ ก็คือ ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถในการแก้ปัญหทางฟิสิกส์ ซึ่งปัญหาที่กล่าวถึงนี้มีลักษณะเป็นโจทย์ปัญหาที่เป็นสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ครูเป็นผู้เตรียมให้มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพกับผู้เรียน และต้องดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาและความสามารถของผู้เรียนด้วย

การเรียนการสอนวิชาฟิสิกส์ พบว่า ผู้เรียนต้องแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ ผู้เรียนส่วนใหญ่จะวิเคราะห์ โจทย์ไม่ได้ ไม่รู้ว่าข้อมูลที่โจทย์ให้มากับสิ่งที่โจทย์ต้องการถามมีความสัมพันธ์หรือเชื่อมโยงกันอย่างไร หรือเมื่อได้ตัวแปรมาแล้วผู้เรียนจะพยายามหาสูตรแล้วแทนค่าตัวแปรจากที่โจทย์ให้มาทันที แต่ในบางครั้งการทำโจทย์ ฟิสิกส์ สถานการณ์หรือโจทย์ปัญหาที่ให้มากไม่ได้ให้ตัวแปรที่จะนำไปใช้ในการแทนค่าได้เลย ต้องหาจากข้อมูลที่ โจทย์ให้ มาอีกรอบก่อน นอกจากนี้ด้วยเนื้อหาการเรียนเป็นจำนวนมาก ทำให้ครูส่วนใหญ่กังวลกับเวลาว่าจะสอนไม่ทัน ทำให้ครูเลือกที่จะใช้วิธีการสอนแบบบรรยายแทนวิธีการสอนที่จะให้ผู้เรียนลงมือทำกิจกรรมเอง ซึ่ง ทำให้ผู้เรียน ขาดความสนใจอยากเรียน จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนไม่ดีเท่าที่ควร ซึ่ง สอดคล้องกับปัญหาวิจัยของ Limsiri (2013) และ Maensonwan (2013) ดังนั้นเพื่อแก้ปัญหาในการจัดการ เรียนการสอนฟิสิกส์ ครูควรสอดแทรกกระบวนการแก้ปัญหาเข้าไปสู่กระบวนการเรียนการสอนทุกครั้ง โดย กระบวนการแก้ปัญหานั้นมีหลากหลายรูปแบบและหลากหลายขั้นตอน แต่กระบวนการที่ยอมรับและนำมาใช้ กันอย่างแพร่หลาย คือ กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา (Polya, 1957)

จากที่กล่าวมาในข้างต้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแก้โจทย์ปัญหา ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ คิดอย่าง เป็นระบบ เกิดการแก้ปัญหาอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ผู้วิจัยจึงนำกลวิธีการแก้ปัญหาแบบ ADSAC (Suwannahitat, 2020) ซึ่งมีความสอดคล้องกับของกระบวนการแก้ปัญหาของโพลยามาปรับประยุกต์ใช้ให้ เหมาะสมกับบริบท ซึ่งประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) Analyze the problem : A คือ การวิเคราะห์เพื่อ ทำความเข้าใจโจทย์ปัญหา โดยเป็นการระบุสิ่งที่ โจทย์ให้มาและสิ่งที่โจทย์ต้องการถาม 2) Draw a picture : D คือ การสร้างภาพจากข้อมูล ตามรายละเอียดที่โจทย์ได้ระบุมา 3) Select the equation : S คือ การ เลือกใช้สมการ เป็นขั้นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่าง สิ่งทีระบุในโจทย์ปัญหากับสิ่งที่ต้องการทราบ 4) Answer the problem : A คือ การหาคำตอบ เป็นขั้นตอนการแก้โจทย์ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้ เพื่อให้ได้ คำตอบที่ถูกต้องครบถ้วน 5) Check answer : C คือ การตรวจสอบคำตอบ โดยการสรุปคำตอบตามที่โจทย์ ถามให้ถูกต้องและครบถ้วน โดยผู้วิจัยได้นำกลวิธีการแก้ปัญหานี้ มาใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน เรื่อง ไฟฟ้าสถิต ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 เพื่อพัฒนาทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาฟิสิกส์

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนาทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ เรื่อง ไฟฟ้าสถิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กลยุทธ์ ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เปรียบเทียบคะแนนกับเกณฑ์ร้อยละ 70
- 2) เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง ไฟฟ้าสถิตโดยใช้กลยุทธ์ ADSAC ในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 0.70
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ต่อกลยุทธ์ ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD)

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดและทฤษฎีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Khammanee, 2007; Dechakup, 2001 and Loifa, 1994) ผู้วิจัยสามารถสรุปแนวคิดและทฤษฎีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD เป็นเทคนิคหนึ่งของการสอนแบบร่วมมือ (Cooperative learning) พัฒนาขึ้นโดย Robert E. Slavin ผู้อำนวยการศึกษาโครงการระดับประถมศึกษา ศูนย์วิจัยประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนมีปัญหาทางด้านวิชาการแห่งมหาวิทยาลัยจอร์จทาวน์ฮอกกินส์ สหรัฐอเมริกา และเป็นผู้เชี่ยวชาญการสอนคณิตศาสตร์ ได้พัฒนาเทคนิคขึ้นเพื่อขจัดปัญหาทางการศึกษา โดยมุ่งเน้นทักษะการคิด การเรียนที่เป็นระบบ เป็นทางเลือกหนึ่งสำหรับการเรียนเป็นกลุ่ม และเป็นวิธีการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เรียน ซึ่งเป็นการเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดร่วมกันแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความคิด เหตุผลซึ่งกันและกันได้เรียนรู้สภาพอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของคนในกลุ่ม เพื่อเป็นแนวคิดไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ตามความเหมาะสมของแต่ละบุคคลตลอดจนเพื่อจะเรียนรู้และรับผิดชอบงานของผู้อื่นเสมือนงานของตนโดยมุ่งเน้นผลประโยชน์และความสำเร็จของกลุ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ STAD เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ Robert Slavin และคณะจากมหาวิทยาลัย John Hopkins ได้ร่วมมือกันพัฒนาขึ้น เป็นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบหนึ่งคล้ายกับเทคนิค TGT ที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกเป็นกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกัน กลุ่มละประมาณ 4-5 คน โดยกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้เรียนรู้ในเนื้อหาสาระที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้แล้ว และให้ทำการทดสอบความรู้ที่ได้รับคะแนนที่ได้จากการทดสอบของสมาชิกแต่ละคนนำเอามาบวกเป็นคะแนนรวมของทีม ผู้สอนจะต้องใช้วิธีเสริมแรง โดยหลักการพื้นฐานของรูปแบบการเรียนแบบเป็นทีมของ Robert E. Slavin ประกอบด้วย 1) การให้รางวัลเป็นทีม (Team Rewards) 2) การจัดสภาพการณ์ให้เกิดความรับผิดชอบต่อส่วนบุคคลที่จะเรียนรู้ (Individual Accountability) และ 3) การจัดให้มีโอกาสเท่าเทียมกันที่จะประสบความสำเร็จ (Equal Opportunities For Success)

แนวคิดและทฤษฎีกลวิธี ADSAC

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Naw Yenphon, 1994; Suwan, 2011 and Phakdeebun, 2014) ผู้วิจัยสามารถกลวิธีดังกล่าว คือ กลวิธี ADSAC เป็นการพัฒนามาจากแก้โจทย์ปัญหาตามเทคนิคของโพลยา เป็นการจัดการเรียนการสอนแบบแก้ปัญหาที่เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ประกอบด้วยขั้นตอนการแก้ปัญหา 4 ขั้นตอน ดังนี้

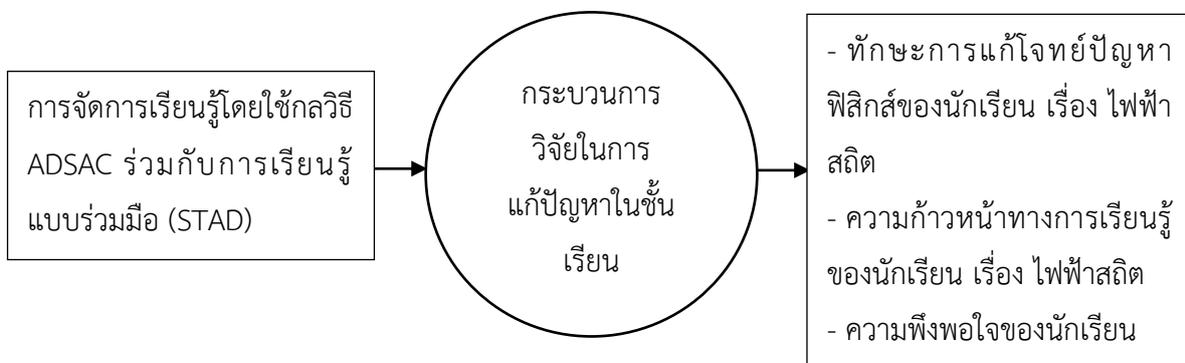
ขั้นตอนที่ 1 ขั้นทำความเข้าใจ เป็นการมองไปที่สาระของตัวปัญหาโดยพยายามเข้าใจปัญหา ต้องการอะไร ชัดเจนหรือไม่ มีข้อตกลงอะไรอยู่เบื้องหลังบ้าง มีคำศัพท์เฉพาะที่ต้องแปลความหมายหรือไม่ มีข้อมูลอะไรบ้างที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างไร หากเกิดความกำกวมหรือสับสน ควรใช้การเขียนสรุปหรือเขียนปัญหาที่กำหนดให้ใหม่ด้วยถ้อยคำของผู้แก้ไขปัญหาเอง ก็จะทำให้เข้าใจโจทย์ปัญหาคงขึ้น

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นวางแผน เป็นขั้นตอนที่ค้นหาความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลที่กำหนดให้กับสิ่งที่ต้องการหา ถ้าแก้ปัญหาไม่ได้ ควรอาศัยการวางแผนว่าเป็นโจทย์ปัญหาที่เคยแก้มาก่อนหรือไม่ รู้จักทฤษฎีที่จะแก้หรือไม่ ถ้าไม่สามารถแก้ได้ทันที ก็ควรพยายามแก้ปัญหาบางส่วนที่สัมพันธ์กันก่อนแล้วจึงหาสิ่งที่ไม่ทราบค่าอื่น ๆ ถัดไป ในขั้นวางแผนนี้ผู้แก้ปัญหาต้องใช้ประสบการณ์เดิมผสมผสานกันมากำหนดเป็นวิธีการซึ่งต้องพิจารณาว่าจะใช้วิธีการแก้ปัญหาแบบใดให้เหมาะสมกับโจทย์ปัญหานั้น ๆ เนื่องจากโจทย์ปัญหาบางอย่างอาจจะเลือกใช้กลวิธีใดวิธีหนึ่งหรือหลายวิธีด้วยกันได้ เช่น เดาและตรวจสอบ เขียนภาพ แผนภูมิ สร้างตาราง เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นดำเนินการตามแผน เป็นขั้นลงมือปฏิบัติตามแผน โดยการดำเนินการตามกลยุทธ์ที่เลือกไว้ คิดคำนวณจนกระทั่งได้คำตอบ ถ้าแก้ปัญหาไม่สำเร็จตามแผนที่วางไว้ผู้แก้ปัญหาต้องค้นหาสาเหตุแล้วใช้ประโยชน์จากความผิดพลาดครั้งแรกๆ ในการแก้ปัญหาคั้งใหม่

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นตรวจสอบ เป็นขั้นตอนที่ผู้แก้ปัญหาต้องมองย้อนกลับไปขั้นตอนต่าง ๆ ของกระบวนการแก้ปัญหาว่ามีความสมบูรณ์ถูกต้องเพียงใด เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น และขยายวิธีการแก้ปัญหาไปใช้ให้กว้างขวาง ขึ้นกว่าเดิม

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากร

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนวิทยาศาสตร์- คณิตศาสตร์ โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 6 ห้องเรียน รวม 245 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนวิทยาศาสตร์- คณิตศาสตร์ โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 40 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้วิธีการจับสลาก

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD)
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 1) ทักษะการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ของนักเรียน เรื่อง ไฟฟ้าสถิต
 - 2) ความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียน เรื่อง ไฟฟ้าสถิต
 - 3) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - 1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การแก้โจทย์ปัญหาด้วยกลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เรื่อง ไฟฟ้าสถิต
 - 1.2 ชุดฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ เรื่อง ไฟฟ้าสถิต โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ
2. เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล
 - 2.1 แบบทดสอบวัดความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ เรื่อง ไฟฟ้าสถิต
 - 2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ เรื่อง ไฟฟ้าสถิต โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD)

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือแต่ละชนิดตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธี ADSAC ในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เรื่อง ไฟฟ้าสถิต จำนวน 4 แผน มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้ 1) ผู้วิจัยได้ศึกษาระยะและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สาระฟิสิกส์ 2) ศึกษาเทคนิค วิเคราะห์วิธีการและขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ร่วมกับเทคนิควิธีการและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ การเรียนแบบร่วมมือ (STAD) 3) ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ฯ จำนวน 4 แผน 4) นำแผนการจัดการ

เรียนรู้ฯ ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน 5) จากนั้นนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าระดับความเหมาะสม ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าระดับความเหมาะสมของแผน 4.59 6) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และ 7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

2. ชุดฝึกทักษะการแก้ปัญหาโจทย์ฟิสิกส์ เรื่อง ไฟฟ้าสถิต โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้ 1) วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้วิชาฟิสิกส์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง ไฟฟ้าสถิต 2) ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดฝึกทักษะการแก้ปัญหาโจทย์ฟิสิกส์โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) 3) พิจารณาจุดประสงค์ แบ่งเนื้อหา กำหนดรูปแบบและขั้นตอนการสร้างชุดฝึกทักษะฯ 4) ออกแบบและสร้างชุดฝึกทักษะฯ จำนวน 4 ชุด 5) นำชุดฝึกทักษะให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน โดยใช้เกณฑ์การประเมินระดับความคิดเห็นจากแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คะแนนที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีค่าเฉลี่ย 4.90 มีเหมาะสมมากที่สุด 6) จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และเก็บรวบรวมข้อมูลในลำดับต่อไป

3. แบบวัดความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ เรื่อง ไฟฟ้าสถิต มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้ 1) วิเคราะห์หลักสูตร แผนการจัดการเรียนรู้ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้จุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหา หน่วยการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง ไฟฟ้าสถิต 2) สร้างแบบวัดความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ แบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เพื่อคัดเลือก 20 ข้อ 3) นำแบบทดสอบไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ (ชุดเดิม) จำนวน 3 ท่าน 4) นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าดัชนีความสอดคล้อง พบว่า ผลการประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 - 1.00 และได้ข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 20 ข้อ 5) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย จำนวน 40 คน (ที่ไม่ใช่ในกลุ่มตัวอย่าง) เพื่อหาค่า (p) และค่า (r) พบว่า มีค่า (p) ตั้งแต่ 0.25 ถึง 0.75 และมีค่า (r) ตั้งแต่ 0.25 ถึง 0.687) นำแบบทดสอบไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเดิม เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR - 20 โดยมีความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.92 และ 8) จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และเก็บรวบรวมข้อมูลในลำดับต่อไป

4. แบบสอบถามความพึงพอใจแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการแก้ปัญหาฟิสิกส์ เรื่อง ไฟฟ้าสถิต โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถาม ดังนี้ 1) ศึกษาทฤษฎีและวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยสร้างแบบวัดความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ 2) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจฯ จำนวน 7 ข้อ 3) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญ (ชุดเดิม) พิจารณาความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม ผลการประเมินมีค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามทั้งฉบับ มีค่าเท่ากับ 1.00 3) นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 7 ข้อ ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเดิม (ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง) แล้วนำมาหาคุณภาพ ดังนี้ นำแบบสอบถามความพึงพอใจมาหาค่าความเชื่อมั่นจากการ

สอบทั้งฉบับโดยใช้สัมประสิทธิ์อัลฟา มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.72 4) จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้เป็นต้นฉบับในการศึกษาวิจัยในขั้นตอนต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับ ดังนี้ 1) การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ตั้งแต่วันที่ 16 ธันวาคม 2567 ถึงวันที่ 3 มกราคม 2568 จำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 10 ชั่วโมง รวมชั่วโมงการปฐมนิเทศและการทดสอบวัดความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) ก่อนดำเนินการทดลอง ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) ด้วยแบบวัดความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ จำนวน 20 ข้อ เพื่อศึกษาความรู้เดิมของนักเรียนและครูตรวจเก็บคะแนนไว้ 3) ดำเนินการสอนโดยให้กลุ่มตัวอย่างใช้ชุดฝึกทักษะการแก้ปัญหาโจทย์ฟิสิกส์ เรื่อง ไฟฟ้าสถิต โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ จำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยทดลองสอนด้วยตนเอง 4) ครูชี้แจงและอธิบายขั้นตอนการศึกษาจากชุดฝึกทักษะฯ ให้นักเรียนเข้าใจตรงกันและมีความพร้อมที่จะศึกษาเนื้อหาจากชุดฝึกทักษะการแก้ปัญหาโจทย์ฟิสิกส์ 5) ดำเนินการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะฯ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งในแต่ละชุดจะให้นักเรียนร่วมกันทำภายในกลุ่มแล้วส่งเป็นรายบุคคล จากนั้นผู้วิจัยตรวจและเก็บคะแนน 6) เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดฝึกทักษะฯ ครบทั้งหมด 4 ชุดแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดิม มาทดสอบหลังเรียน (Post - test) กับกลุ่มตัวอย่างอีกครั้ง ทำการตรวจเก็บคะแนนแล้วนำไป วิเคราะห์ หาค่าทางสถิติ 7) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามความพึงพอใจฯ 8) วิเคราะห์หาคะแนนร้อยละของชุดฝึกทักษะฯ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง 9) หาค่าความก้าวหน้าทางการเรียนรู้หลังเรียน โดยวิเคราะห์จากผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดฝึกทักษะฯ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง 10) วิเคราะห์หาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการเรียนด้วยชุดฝึกทักษะฯ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ร้อยละ คะแนนความก้าวหน้า ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเกณฑ์ร้อยละ 70 (ที่มาของเกณฑ์จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษา พุทธศักราช 2551)

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ไฟฟ้าสถิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการ วิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 3 ข้อ ดังนี้

1. ผลการพัฒนาทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ เรื่อง ไฟฟ้าสถิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เปรียบเทียบคะแนนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า ทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการแก้โจทย์ปัญหา ด้วยกลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) ในชุดฝึกทักษะชุดที่ 1 (\bar{X} = 34.43 , S.D. = 2.32) ชุดฝึกทักษะชุดที่ 2 (\bar{X} = 37.08 , S.D. = 3.53) ชุดฝึกทักษะชุดที่ 3 (\bar{X} = 42.65 , S.D. = 2.96) ชุดฝึกทักษะ

ชุดที่ 4 ($\bar{X} = 40.98$, S.D. = 3.05) และคะแนนเฉลี่ยทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการแก้โจทย์ปัญหาด้วยกลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) ($\bar{X} = 38.71$, S.D. = 4.36) คิดเป็นร้อยละ 77.42 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ เรื่อง ไฟฟ้าสถิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เปรียบเทียบคะแนนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ชุดฝึกทักษะชุดที่	n	คะแนนเต็ม	เกณฑ์ (ร้อยละ 70)	\bar{X}	S.D.
1	40	50	35	34.43	2.32
2	40	50	35	37.08	3.53
3	40	50	35	42.65	2.96
4	40	50	35	40.68	3.05
รวม				38.71	4.36

2. ผลความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 เรื่อง ไฟฟ้าสถิตโดยใช้กลวิธี ADSAC ในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 0.70 พบว่า ผลความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการแก้โจทย์ปัญหาด้วยกลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เรื่อง ไฟฟ้าสถิต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 ผลการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นจริง คิดเป็นร้อยละ 46.38 และผลการเรียนรู้สูงสุดที่มีโอกาสเพิ่มขึ้นได้ คิดเป็นร้อยละ 65.32 แสดงว่าหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งผลให้ความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียน (Normalized gain) เท่ากับ 0.71 นักเรียนมีระดับความก้าวหน้าทางการเรียนรู้อยู่ในระดับสูง (High gain) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 0.70 ขึ้นไป ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 เรื่อง ไฟฟ้าสถิตโดยใช้กลวิธี ADSAC ในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 0.70

ผลการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นจริง Actual gain	ผลการเรียนรู้สูงสุดที่มีโอกาสเพิ่มขึ้นได้ Maximum possible gain	ความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ Normalized gain
46.38	65.32	0.71 (high gain)

3. ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 ต่อการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ เรื่อง ไฟฟ้าสถิต โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) พบว่า โดยภาพรวมผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนฯ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า นักเรียนได้รับความรู้และประสบการณ์จากกิจกรรมการเรียนการสอน โดยกระบวนการกลุ่มช่วยกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาโจทย์ฟิสิกส์ได้อย่างเป็นระบบ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ และชุดฝึกทักษะมีเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามลำดับ ปรากฏดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 ต่อการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ เรื่อง ไฟฟ้าสถิต โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD)

ข้อที่	หัวข้อประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1	ชุดฝึกทักษะมีเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.88	0.33	มากที่สุด
2	องค์ประกอบของชุดฝึกทักษะมีความชัดเจน ครบถ้วน ครอบคลุมสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้	4.75	0.54	มากที่สุด
3	โจทย์ปัญหามีความเหมาะสมกับสมรรถภาพของนักเรียน	4.73	0.45	มากที่สุด
4	ระยะเวลาที่มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ชุดฝึกทักษะ	4.65	0.62	มากที่สุด
5	สามารถพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ นำไปสู่แนวทางเพื่อหาคำตอบได้อย่างถูกต้อง	4.83	0.38	มากที่สุด
6	กระบวนการกลุ่มช่วยกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาโจทย์ฟิสิกส์ ได้อย่างเป็นระบบ	4.90	0.30	มากที่สุด
7	ความรู้และประสบการณ์จากกิจกรรมการเรียนการสอน และ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้	4.90	0.30	มากที่สุด
รวม		4.80	0.44	มากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) ผู้วิจัยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. **วัตถุประสงค์ข้อที่ 1** เพื่อพัฒนาทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ เรื่อง ไฟฟ้าสถิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เปรียบเทียบคะแนนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการแก้โจทย์ปัญหาด้วยกลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ทั้งนี้เป็นเพราะผู้ศึกษาได้พัฒนาแบบฝึกทักษะและแผนการจัดการเรียนรู้จนมีประสิทธิภาพ สามารถนำไปจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ทำให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ทักษะชีวิตและเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้เป็นอย่างดี จากเหตุผลดังกล่าวจึงส่งผลให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ทั้งนี้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและเข้ากลุ่มโดยการคละกันคือ เก่ง ปานกลาง อ่อน นักเรียนมีโอกาสที่จะพัฒนาทักษะและความสามารถของตนเองโดยได้รับความช่วยเหลือและแนะนำจากเพื่อน นักเรียนที่เรียนเก่งซึ่งอยู่ในกลุ่มเดียวกัน จะพยายามอธิบายให้นักเรียนที่เรียนปานกลางหรือนักเรียนที่เรียนอ่อนได้เข้าใจซึ่งเป็นการส่งเสริมให้อิสระและกระตุ้นนักเรียนให้ได้คิดและปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม การกล้าที่จะ

แสดงความคิดเห็น อภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน การมีทักษะการทำงานกลุ่ม มีความรับผิดชอบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อให้กลุ่มของตนเองนั้นได้รับการยอมรับและเกิดความภูมิใจที่ได้มีโอกาส มีความรับผิดชอบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่จะนำไปแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Suwannahitat, 2020 ; Lasit, 2022; Plaatphrom, 2019) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ กลวิธี ADSAC ร่วมมือด้วยเทคนิค STAD พบว่า ทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการแก้โจทย์ปัญหาด้วยกลวิธี ADSAC ร่วมกับ STAD หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีความสัมพันธ์กัน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนเรียนเป็นกลุ่ม เปิดโอกาสให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มทำให้นักเรียนช่วยเหลือกันในขณะเรียน ซักถามปัญหากันอย่างอิสระคนเก่งสามารถอธิบายให้เพื่อนในกลุ่มเข้าใจ และนักเรียนสามารถอภิปรายถึงข้อดีข้อเสียของการหาคำตอบในปัญหา

2. วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 เรื่อง ไฟฟ้าสถิตโดยใช้กลวิธี ADSAC ในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 0.70 พบว่า หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งผลให้ความก้าวหน้าทางการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 0.70 ขึ้นไป ทั้งนี้การใช้ ADSAC ร่วมกับ STAD ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาในทักษะการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ ในกรณีนี้การใช้ ADSAC ร่วมกับ STAD สร้างผลลัพธ์ที่มีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้สูง (High gain) ซึ่งเหมือนกับแนวทางที่พบในงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีผลดีต่อการพัฒนาและเรียนรู้ของนักเรียน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ในการแก้โจทย์ปัญหาด้วยกลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) ช่วยฝึกกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและความร่วมมือเพื่อช่วยเหลือกันทำงานตามหน้าที่ภายในกลุ่มของนักเรียนเอง ส่งผลให้นักเรียนเกิดทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์อย่างเป็นระบบ จนสามารถแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Lasit. (2022) และ Suwannahitat. (2020) พบว่า ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการแก้ปัญหาของโพลยาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฟิสิกส์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และการเรียนรู้ด้วยการทำงานร่วมกันทำให้เกิดการพัฒนาในทักษะการแก้ปัญหาฟิสิกส์ และสร้างผลลัพธ์ที่มีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้สูง (High gain) ส่งผลให้นักเรียนเกิดทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์อย่างเป็นระบบ จนสามารถแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ได้ด้วยตนเอง

3. วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 ต่อการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์เรื่อง ไฟฟ้าสถิต โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ เรื่อง ไฟฟ้าสถิต โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) ในการแก้โจทย์ปัญหาด้วยกลวิธี ADSAC ทำให้นักเรียนมีทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาดียิ่งขึ้น และความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียนอยู่ในระดับสูง (High gain) ส่งผลให้นักเรียนเกิดความพึง

พอใจ สอดคล้องกับแนวคิดของ Na Takuatung. (2002) และ Chonchob. (2006) พบว่า การใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการแก้ปัญหาตามเทคนิคของโพลยา ช่วยเสริมสร้างความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนฟิสิกส์ เนื่องจากการเรียนรู้มีความกระตือรือร้นและมีความร่วมมือระหว่างนักเรียนในกลุ่ม ซึ่งเหมือนกับผลการวิจัยนี้ที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เมื่อได้รับการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) และกลวิธีในการแก้โจทย์ปัญหา ADSAC

สรุปองค์ความรู้

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) มุ่งเน้นการแก้โจทย์ปัญหาการเรียนการสอนในรายวิชาฟิสิกส์ เรื่อง ไฟฟ้าสถิต โดยใช้กลวิธี ADSAC ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เห็นได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนเรียนเป็นกลุ่ม เปิดโอกาสให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มทำให้นักเรียนช่วยเหลือกันในขณะเรียน ซักถามปัญหากันอย่างอิสระคนเก่งสามารถอธิบายให้เพื่อนในกลุ่มเข้าใจ และนักเรียนสามารถอภิปรายถึงข้อดีข้อเสียของการหาคำตอบในปัญหาฟิสิกส์ได้ ซึ่งปัญหาฟิสิกส์เป็นปัญหาที่ทำหาย และมีปัญหาที่แปลกใหม่ซึ่งไม่เคยพบเห็นมาก่อน ความพยายามของนักเรียนแต่ละคนในการหาคำตอบจากปัญหาเดียวกัน จะทำให้เกิดความก้าวหน้าทีละน้อย และประสบการณ์ ที่มีค่าตั้งนั้นจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีความหมายมากกว่า แค่การเอานักเรียนมารวมกันทำงานเป็นกลุ่มย่อยเท่านั้น แต่เป็นการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อกลุ่มและส่วนรวมโดยการช่วยเหลือซึ่งกันและกันเห็นคุณค่าของความแตกต่างระหว่างบุคคล

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1) การแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์โดยใช้กลวิธี ADSAC ครูควรศึกษารายละเอียดแต่ละขั้นตอนให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ เพื่อจะได้ชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจแนวทางในการเขียนแสดงวิธีทำ

2) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) ครูควรสังเกตสมาชิกทุกคนภายในกลุ่มให้ได้มีส่วนร่วมในการแก้โจทย์ปัญหาร่วมกัน เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรเลือกโจทย์ปัญหาฟิสิกส์ที่มีความซับซ้อนและเชื่อมโยงกับความรู้ก่อนหน้าของนักเรียนเพื่อฝึกทักษะการบูรณาการความรู้ฟิสิกส์ร่วมด้วย

2) ควรสร้างและพัฒนาชุดฝึกทักษะวิชาฟิสิกส์ ในเนื้อหาอื่น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ที่กว้างขวางขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- Chonchob, A. (2006). *Development of learning achievement in physics and ability to solve physics problems of Mathayom 4 students using inquiry-based teaching methods by enhancing problem-solving according to Polya's technique* [Master's thesis, Burapha University]. (In Thai)
- Dechakup, P. (2001). *Learner-Centered Teaching: Concepts, Methods, and Teaching Techniques 2*. The Master Group Management Company Limited. (In Thai)
- Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology. (2008). *Organization of Science Learning Group in Basic Education Curriculum*. Ministry of Education Press. (In Thai)
- Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology. (2010). *Additional Subject Textbook, Physics, Mathayom 4-6*. SKK Ladprao. (In Thai)
- Khammanee, T. (2007). *Teaching Models: A Variety of Options*. Chulalongkorn University Press. (In Thai)
- Lertyaso, N. (2010). *Development of prose writing skills using collaborative teaching, CIRC technique, and writing exercises for Mathayom 1 students* [Master of Education Thesis, Silpakorn University]. (In Thai)
- Limsiri, A. (2013). *Innovation and Technology Management (6th ed.)*. Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University. (In Thai)
- Loifa, S. (1994). *Teaching Documents for Subject 215713 Problems and Methods in Teaching Mathematics*. Faculty of Education, Khon Kaen University. (In Thai)
- Maensonwan, S. (2013). *Mathematics Teaching Behavior 2 (2nd ed.)*. Ramkhamhaeng University. (In Thai)
- Ministry of Education. (2008). *Basic Education Core Curriculum B.E. 2551*. Ministry of Education Press. (In Thai)
- Naw Yenphon, P. (1994). "Solving Mathematical Problems," in *Collection of Subjects of Mathematics and Methods, Units 12-15*. Sukhothai Thammathirat Open University. (In Thai)
- Orcharee Na Takuatung. (2002). *The best development of teaching and learning*. Expert Netbooks. (In Thai)
- Paladprom, A. (2019). STAD collaborative learning management focusing on the use of agents to promote learning achievement and mathematical problem-solving ability on the subject of relationships and functions of Mathayom 4 students. *Academic Journal*. 12(4): 1906 – 3431. (In Thai)

-
- Phakdeebun, K. (2014). *A comparison of learning achievement in mathematics on the subject of linear equation systems of Mathayom 3 students between learning management using Polya's problem-solving process and 7-step inquiry learning management (7E)* [Master of Science Thesis, Burapha University]. (In Thai)
- Polya, G. (1957). *How To Solve It A New Aspect of Mathematical Method*. Doubleday. (In Thai)
- Suwan, S. (2011). *Development of the Ability to Solve Fraction Problems Using Polya's Problem-Solving Process For Grade 6 students of Lamphun Kindergarten School* [Master of Education Thesis, Chiang Mai University]. (In Thai)
- Suwannahitat, C. (2020). *Development of problem-solving skills with ADSAC strategies*. (Classroom research). Klong Yai Wittayakhom School. (in Thai)
- Thipkong, S. (2001). *Research on Mathematics Teaching, Academic Year 1978-1999*. Department of Education, Faculty of Education, Kasetsart University. (In Thai)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

5ES INQUIRY LEARNING PROCESS AND GAMIFICATION TECHNIQUE FOR DEVELOPMENT
OF ANALYTICAL THINKING AND LEARNING ACHIEVEMENT ON DNA TECHNOLOGY
OF MATHAYOMSUKSA 4 STUDENTS

ศุภิสรา สังข์ทอง¹, กิตติรัตน์ เกษตรสุนทร², มาสีเตาะ แวหามะ³, วศิณี ทาสสุวรรณ⁴ และ นิธิกร ธรรมชั้น⁵
Supissara Sangtong¹, Kittirat Kasetsoontorn², Masitoh Waehama³, Wasinee Thasuwan⁴
and Nitikorn Thammakhan⁵

¹นิสิตสาขาวิชาชีววิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

^{2,4}อาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

³ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนกันตังพิทยากร

⁵อาจารย์ ภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

¹Undergraduate, Department of Biology, Faculty of Education, Thaksin University

^{2,4}Lecturer, Faculty of Education, Thaksin University

³Teacher, Science and Technology subject group, Hatyai Wittayalai School

⁵Lecturer, English, Faculty of Education, Thaksin University

Corresponding Author e-mail: torn.fanclub@gmail.com

Received March 11, 2025; Revised March 31, 2025; Accepted April 4, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ประชากร ใช้ในการวิจัยได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนกันตังพิทยากร จังหวัดตรัง จำนวน 245 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 40 คน ซึ่งได้ได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า 1) ผลการคิดวิเคราะห์ของ

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีระดับนัยสำคัญ 0.05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจ ($\bar{x} = 4.63$, S.D. = 0.08) อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es); แนวคิดเกมมิฟิเคชัน; ทักษะการคิดวิเคราะห์; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

This research aimed to 1) compare analytical thinking and achievement of students before and after using the 5Es inquiry-based learning method with gamification concept, and 2) study the satisfaction towards the learning management. The population used in the research were 245 secondary school students in the 2024 academic year at Kantang Pittayakorn School, Trang Province. The sample consisted of 40 secondary school students in the 2024 academic year, which were selected by simple random sampling. The classroom was used as the experimental unit. The research instruments included the learning management plan using the 5Es inquiry-based learning method with gamification concept on DNA technology, analytical thinking skill test, academic achievement test, and satisfaction questionnaire. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, and t-test. The results of the research found that: The research results found that 1) The analytical thinking results of Mathayom 4 students before and after the 5Es inquiry-based learning program combined with the gamification concept found that 1) The analytical thinking results of Mathayom 4 students before and after the 5Es inquiry-based learning program combined with the gamification concept found that the students who received the 5Es inquiry-based learning program combined with the gamification concept had a significantly higher achievement after learning than before learning at a statistical level of 0.05, and 3) the students had the highest level of satisfaction. ($\bar{x} = 4.63$, S.D. = 0.08).

Keywords: 5Es Inquiry-Based Learning Model; Gamification Concepts; Critical thinking skills; Learning achievement

บทนำ

วิทยาศาสตร์เป็นรากฐานของความเข้าใจในธรรมชาติ เทคโนโลยี และนวัตกรรมที่ส่งผลต่อทุกมิติของมนุษย์และสังคมโลก นอกจากนี้ การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มุ่งหวังให้เกิดผลสัมฤทธิ์ต่อผู้เรียนมากที่สุด กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เพื่อให้กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ได้จัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปใช้ในการดำรงชีวิตหรือเพื่อนำไปบูรณาการร่วมกันของวิชาชีพร่วมกันที่ใช้วิทยาศาสตร์ต่อไปได้ อีกทั้งให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับกระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ การจัดกิจกรรมร่วมกับการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดเป็นเหตุเป็นผล คิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์วิจารณ์ มีทักษะสำคัญทั้งทักษะทางวิทยาศาสตร์และการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ รายวิชาชีววิทยาเป็นส่วนหนึ่งของวิทยาศาสตร์ โดยมุ่งเน้นให้ความรู้เกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตและกระบวนการต่าง ๆ ทางชีวภาพที่เกิดขึ้นในสิ่งมีชีวิตตั้งแต่ระดับเซลล์ไปจนถึงระบบนิเวศ ผ่านทักษะการทดลอง นอกจากนี้ วิชาชีววิทยายังช่วยสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและความหลากหลายทางชีวภาพซึ่งเป็นปัญหาสำคัญทางสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นในประเทศไทย (Ministry of Education, 2008)

การจัดการเรียนการสอนวิชาชีววิทยาสส่วนใหญ่ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่าเป็นวิชาที่มีความยาก เนื่องจากวิชาชีววิทยาเป็นวิชาที่มีเนื้อหาที่ซับซ้อน มีคำศัพท์เฉพาะทางที่เจาะจง มีความยากในการเชื่อมโยงความรู้ มีการทดลองและการปฏิบัติโดยต้องอาศัยการเรียนรู้ผ่านการท่องจำเป็นหลัก ซึ่งจากประสบการณ์สอนที่ผ่านมาของผู้วิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาอยู่ในเกณฑ์ที่ดีเมื่อทำการวัดประเมินด้วยข้อสอบแบบปรนัย แต่เมื่อทำการวัดประเมินผลด้วยข้อสอบแบบอัตนัย นักเรียนไม่สามารถที่จะเขียนคำอธิบายลงไปได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2565 โดยในรายวิชาวิทยาศาสตร์มีค่าเฉลี่ยระดับประเทศต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งพบว่าวิชาวิทยาศาสตร์ - ชีววิทยา มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่อันดับที่ 3 ที่คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (Sanlee, 2021) สอดคล้องกับผลการประเมินการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2566 โดยในรายวิชาวิทยาศาสตร์มีค่าเฉลี่ยระดับประเทศต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน โดยวิทยาศาสตร์ - ชีวภาพนั้นเป็นเนื้อหาที่มีความหลากหลายโดยต้องใช้ทั้งทักษะการทดลอง การสังเกต การอภิปราย การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีเหตุผล การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์เพื่อนำไปสู่กระบวนการทางวิทยาศาสตร์และเชื่อมโยงเนื้อหาไปยังเรื่องอื่น ๆ ต่อไป โดยในการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งประกอบด้วย ชั้นนำ ชั้นสอน และชั้นสรุป เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ไม่สามารถเชื่อมโยงการจัดการเรียนรู้ได้ครอบคลุมทั้งหมด เนื่องจากผู้เรียนขาดการพัฒนาความคิด วิเคราะห์ และการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อนำไปสู่การเชื่อมโยงในชีวิตจริง (Sanlee, 2021)

จากการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ (5Es) โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สามารถให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ นำไปสู่กระบวนการคิดและการแก้ไขปัญหาของ Ployiam.(2024) และ Fuangwong (2024) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ซึ่งการเรียนแบบสืบเสาะหา

ความรู้ (5Es) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อสร้างองค์ความรู้โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้ 1. ขั้นสร้างความสนใจ 2. ขั้นการสำรวจและค้นหา 3. ขั้นอธิบาย 4. ขั้นขยายความรู้ 5. ขั้นประเมินผล นอกจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ผู้วิจัยได้สนใจที่จะนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจของนักเรียนในการเรียนวิชาชีววิทยา (Amornrit, 2020) จึงมีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการศึกษา พบว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ใช้ปัญญาในการคิด ปรับโครงสร้างทางปัญญาใหม่และเกิดจินตนาการที่สร้างความเข้าใจได้ถูกต้อง นอกจากนี้แนวคิดเกมมิฟิเคชันยังช่วยสร้างบรรยากาศทางการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเกิดกระบวนการคิด สร้างความสนุกสนานระหว่างการทำกิจกรรม สร้างแรงจูงใจการเรียนรู้ ความรู้สึกรักอยากเอาชนะ และบรรลุในแต่ละระดับของเกม

จากสภาพการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัยในรายวิชาชีววิทยาที่ยังคงเป็นปัญหาในด้านการเรียนชีววิทยา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์และการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเป็นแนวทางในการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน สร้างความสนุกสนานภายในห้องเรียน สามารถให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด นำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
- 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้(5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

การทบทวนวรรณกรรม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงทดลองและงานวิจัยในชั้นเรียน 9 เรื่อง Sainui & Wachana, 2022 ; Ket-on & Thiamtan, 2013; Manoi, 2022; Sukhumthong, 2020; Phumsiro, 2022; Phuduangchit, 2020; Sanlee, 2021; Sritakaew, 2021 and Suwaphit, 2018) มีวัตถุประสงค์สอดคล้องกับ คือ เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ เพื่อศึกษาส่งเสริมความฉลาดทางวิทยาศาสตร์ เพื่อพัฒนาบทเรียน

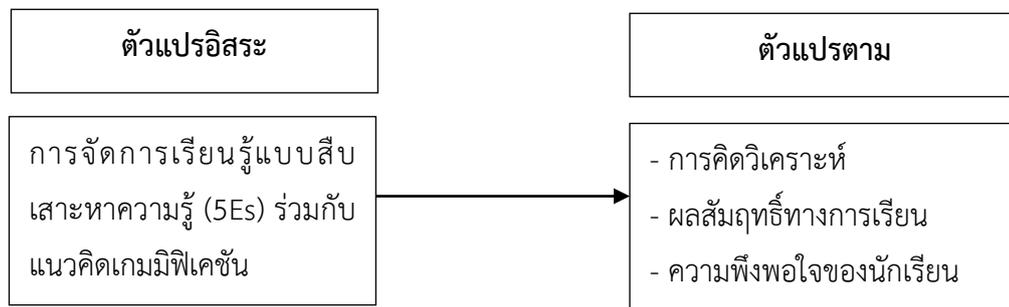
เพื่อสร้างและหาดัชนีประสิทธิผล เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์ เพื่อเปรียบเทียบทักษะ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ เพื่อศึกษาความพึงพอใจ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2, 4, และ 5 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม, การสุ่มอย่างง่าย, และเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวัดที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ บทเรียนออนไลน์, แผนการจัดการเรียนรู้, แบบวัดความสามารถในการวิเคราะห์, แบบประเมินทักษะ, แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า ทดสอบสมมติฐาน T-test และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยทั้งหมดมีความสอดคล้องกัน คือ งานวิจัยของ Sainui & Wajana. (2022) พบว่า (1) บทเรียนออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ (2) นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ (3) ความพึงพอใจของนักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด งานวิจัยของ Ket-on & Thiamtan (2023) พบว่า (1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน งานวิจัยของ Manoi (2022) พบว่า ระดับความฉลาดรู้ด้านวิทยาศาสตร์ของนักเรียนหลังเรียนอยู่ที่ระดับ 2 สูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับ 1b งานวิจัยของ Sukhumthong (2020) พบว่า (1) ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของโลกจะมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของโลกหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ (3) นักเรียนมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด งานวิจัยของ Phumsiro (2022) พบว่า (1) การสร้างการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5Es ร่วมกับแนวคิดการแก้โจทย์ปัญหาของโรจาร์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โมเมนตัมและการชน มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.52 ตามเกณฑ์ประสิทธิผล (2) การเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้สูงกว่าก่อนใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5Es ร่วมกับแนวคิดการแก้โจทย์ปัญหาของโรจาร์ (3) ระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก งานวิจัยของ Duangjit (2020) พบว่า (1) การจัดกิจกรรมการสอนโดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้(5E)ร่วมกับเทคนิค POE มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเคลื่อนที่และแรงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ และ (3) ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการ เรื่องการเคลื่อนที่และแรงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ งานวิจัยของ Sanlee (2021) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะแบบ 5E ร่วมกับเกม มีคะแนนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นสูงหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน งานวิจัยของ Srithakaew (2021) พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้

และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และ (2) ความสามารถในการตั้งปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ และงานวิจัยของ Suwaphit (2018) พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบสูงกว่าก่อนเรียน และ (2) ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบสูงกว่าก่อนเรียน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยขั้นพื้นฐาน (One Group Pretest – Posttest Design) ซึ่งมีรูปแบบ ดังนี้

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนและหลังทดลอง (One Group Pretest – Posttest Design)

กลุ่ม	สอบก่อนเรียน	การทดลอง	สอบหลังเรียน
E	T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

- E แทน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง
- T₁ แทน การทดสอบก่อนการทดลอง (Pre-test)
- X แทน การสอนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E)
- T₂ แทน การทดสอบหลังการทดลอง (Post-test)

ประชากร

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แผนการเรียนวิทยาศาสตร์- คณิตศาสตร์ โรงเรียนกันตังพิทยากร จังหวัดตรัง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 6 ห้องเรียน รวม 245 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แผนการเรียนวิทยาศาสตร์- คณิตศาสตร์ โรงเรียนกันตังพิทยากร จังหวัดตรัง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 40 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการทดลอง

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) การคิดวิเคราะห์ , 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน
3. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน
4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือแต่ละชนิดตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้ 1) ผู้วิจัยได้ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สาระชีววิทยา 2) ศึกษาเทคนิค วิธีการ และขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ 3) ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ฯ จำนวน 4 แผน 1 หน่วย 12 ชั่วโมง 4) นำแผนการจัดการเรียนรู้ฯ ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน 5) จากนั้นนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าระดับความเหมาะสมของแผนฯ ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าระดับความเหมาะสม 4.59 6) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และ 7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้ 1) วิเคราะห์หลักสูตร แผนการจัดการเรียนรู้ สารและมาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้จุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) สร้างแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ฯ แบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ 3) นำแบบทดสอบไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ (ชุดเดิม) ตรวจสอบลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา 4) นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 - 1.00 ซึ่งแสดงว่าข้อสอบวัดได้ครอบคลุมทั้งเนื้อหาและจุดประสงค์ 5) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนกันตังพิทยากร จังหวัดตรัง จำนวน 30 คน (ที่ไม่ใช่ นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง) พบว่า มีค่า p ตั้งแต่ 0.25 ถึง 0.75 และมีค่า r ตั้งแต่ 0.25 ถึง 0.68 6) นำแบบทดสอบไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเดิมฯ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR - 20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน ทั้งฉบับเท่ากับ 0.92 และ 7) จัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และเก็บรวบรวมข้อมูลในลำดับต่อไป

3. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้ 1) วิเคราะห์หลักสูตร แผนการจัดการเรียนรู้ สารและมาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้จุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) สร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ฯ 3) นำแบบทดสอบไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ (ชุดเดิม) 4) นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ข้อมูล ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 - 1.00 แสดงว่าข้อสอบวัดได้ครอบคลุมทั้งเนื้อหาและจุดประสงค์ 5) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปทดสอบกับนักเรียน (กลุ่มเดิม) พบว่า มีค่า p ตั้งแต่ 0.45 ถึง 0.75 และมีค่า r ตั้งแต่ 0.55 ถึง 0.85 6) นำแบบทดสอบไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเดิมฯ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR - 20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน ทั้งฉบับเท่ากับ 0.85 และ 7) จัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และเก็บรวบรวมข้อมูลในลำดับต่อไป

4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินความพึงพอใจฯ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้ 1) ศึกษาทฤษฎีและวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยสร้างแบบวัดความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ 2) สร้างแบบประเมินความพึงพอใจฯ จำนวน 3 ด้าน 12 ข้อ 3) นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ (ชุดเดิม) พิจารณาความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม ตรวจสอบความถูกต้องและความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข พบว่า ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามทั้งฉบับ มีค่าเท่ากับ 0.67 - 1.00 โดยผู้เชี่ยวชาญให้ปรับข้อคำถามให้ผู้วิจัยพยายามใช้คำพูดในการสร้างคำถามที่เข้าใจได้ง่าย ๆ และควรใช้คำถามที่ตรงประเด็นกับสาระที่ต้องการศึกษามากขึ้น 4) เลือก

แบบประเมินความพึงพอใจ จำนวน 12 ข้อ 5) นำแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 12 ข้อ ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (กลุ่มเดิม) แล้วนำมาหาคุณภาพ ดังนี้ นำแบบประเมินความพึงพอใจมาหาค่าความเชื่อมั่นจากการสอบทั้งฉบับโดยใช้สัมประสิทธิ์อัลฟาทั้งฉบับเท่ากับ 0.72 6) จัดพิมพ์ต้นฉบับในการศึกษาวิจัยในขั้นต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับ ดังนี้ 1) การศึกษาวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ตั้งแต่วันที่ 16 ธันวาคม 2567 ถึงวันที่ 3 มกราคม 2568 จำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 12 ชั่วโมง รวมชั่วโมงการปฐมนิเทศและการทดสอบการคิดวิเคราะห์ การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน และประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน 2) ก่อนดำเนินการทดลอง ให้กลุ่มตัวอย่างทำการทดสอบการคิดวิเคราะห์ การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Pre - test) เพื่อศึกษาความรู้เดิมของนักเรียนและครูตรวจเก็บคะแนนไว้ 3) ดำเนินการสอนโดยให้กลุ่มตัวอย่างใช้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ฯ ซึ่งผู้วิจัยทดลองสอนด้วยตนเอง 4) ครูชี้แจงและอธิบายขั้นตอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจตรงกันและมีความพร้อมที่จะศึกษาเนื้อหา 5) เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้แล้วเสร็จ ผู้วิจัยนำการทดสอบการคิดวิเคราะห์ การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มาทดสอบหลังเรียน (Post - test) กับกลุ่มตัวอย่างอีกครั้ง ทำการตรวจเก็บคะแนนแล้วนำไป วิเคราะห์ หาค่าทางสถิติ 6) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างตอบแบบประเมินความพึงพอใจ 7) วิเคราะห์หาคะแนนก่อนเรียน - หลังเรียน ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ 8) วิเคราะห์หามุมมองของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ฯ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสถิติวิเคราะห์ค่า Dependent Sample t-test ซึ่งมีสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ (Mean) และ (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยทำเสนอผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนมีคะแนนก่อนเรียนต่ำสุด เท่ากับ 0 คะแนน และคะแนนสูงสุดเท่ากับ 8 คะแนน สรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 2.36 คะแนน มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.18 และค่าเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 5.86 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.92 เมื่อทดสอบความต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการ

เรียนก่อนและหลังโดยใช้ค่า sig เท่ากับ 0.00 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนแตกต่างกัน ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (n=42)

การทดสอบ	คะแนนต่ำสุด	คะแนนสูงสุด	Mean	SD	t	Sig
ก่อนเรียน	0	4	1.18	1.18	21.29	0.00*
หลังเรียน	5	8	5.86	0.92		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้(5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีผลการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยนักเรียนมีคะแนนก่อนเรียนต่ำสุด เท่ากับ 1 คะแนน และคะแนนสูงสุดเท่ากับ 7 คะแนน สรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 1.86 คะแนน มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.90 และค่าเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 4.93 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.13 เมื่อทดสอบความต่างของการคิดวิเคราะห์ทางการเรียนก่อนและหลังโดยใช้ค่า sig เท่ากับ 0.00 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่าผลการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียนแตกต่างกัน ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (n=42)

การทดสอบ	คะแนนต่ำสุด	คะแนนสูงสุด	Mean	SD	t	Sig
ก่อนเรียน	1	5	1.86	0.90	17.89	0.00*
หลังเรียน	3	7	4.93	1.13		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เพื่อพิจารณาเป็นหลายด้าน ปรากฏว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด คือ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (n=42)

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	ระดับ
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.57	0.10	มากที่สุด
1. นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง	4.52	0.59	มากที่สุด
2. นักเรียนสามารถพัฒนาการคิดวิเคราะห์ได้มากยิ่งขึ้น	4.5	0.59	มากที่สุด
3. นักเรียนสามารถอธิบายหรือเชื่อมโยงความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม	4.55	0.50	มากที่สุด
4. นักเรียนสามารถนำกระบวนการคิดไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่นๆ	4.71	0.45	มากที่สุด
ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้	4.66	0.07	มากที่สุด
1. กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน	4.76	0.42	มากที่สุด
2. กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนมีอิสระในการเรียนรู้	4.67	0.47	มากที่สุด
3. กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีในรายวิชาชีววิทยา	4.60	0.53	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.64	0.47	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.65	0.07	มากที่สุด
1. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดี	4.57	0.62	มากที่สุด
2. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาได้มากยิ่งขึ้น	4.70	0.56	มากที่สุด
3. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถอธิบายหรือประยุกต์เนื้อหาในชีวิตประจำวันได้	4.73	0.57	มากที่สุด
4. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถบูรณาการความรู้ร่วมกับรายวิชาอื่นได้	4.61	0.75	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.63	0.08	มากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ผู้วิจัยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนแตกต่างกัน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ที่เน้นให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ โดยการแสวงหาและศึกษาค้นคว้า เพื่อสร้างองค์ความรู้ของตนเอง โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งมีครูผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกและสนับสนุน ทำให้ผู้เรียนสามารถค้นพบความรู้หรือแนวทางแก้ปัญหาได้ตัวเอง และสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้ หลักการ แนวคิด หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ไปเชื่อมโยงกับประเด็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจศึกษา ค้นคว้า และลงมือปฏิบัติ ด้วยตนเอง ตามความสามารถและความถนัดของตนเองอย่างเป็นอิสระ เมื่อใช้ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ทำให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียน และเปิดใจให้กับการเรียนมากขึ้น และผู้เรียนให้ความร่วมมือในกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับดีมาก เนื่องจากนักเรียนในวัยนี้ชื่นชอบการเล่นเกมส์ในชีวิตประจำวัน เพื่อความสนุกและผ่อนคลายจากการเรียนสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้และความสนุกสนานควบคู่กันไป รวมทั้งสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนได้อีกด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Sainui & Wachana, 2022; Ket-on & Thiamtan, 2013; Manoi, 2022; & Sukhumthong, 2020 พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดวิเคราะห์ในการคำถามระหว่างเรียน แล้วสามารถค้นหาคำตอบที่ได้จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำและให้การช่วยเหลือที่เกิดขึ้นระหว่างที่ทำการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนได้บรรลุเป้าหมาย เพื่อนำความรู้ที่ได้มาใช้ให้เกิดประโยชน์ นอกจากนี้การจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสืบเสาะหาความรู้เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง หรือสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ผู้สอนทำหน้าที่คอยสนับสนุนช่วยเหลือ หรือให้คำแนะนำเมื่อผู้เรียนพบปัญหาเมื่อร่วมใช้เกมมิฟิเคชันผู้สอนได้ทำการออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ทำภารกิจ มีการแข่งขันกันระหว่างกลุ่มให้ผู้เรียนเกิดแรงกระตุ้นและเกิดความสามัคคีกันภายในกลุ่ม ตลอดจนการดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียน

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้(5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีระดับนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่าผลการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียนแตกต่างกัน เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาและบริบทของผู้เรียน โดยมีการใช้กลไกหรือองค์ประกอบของการเล่นเกมส์ เช่น กฎ การสะสมคะแนนการเลื่อนระดับ และรางวัล เป็นต้น มาออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบในการออกแบบการจัดการเรียนรู้นั้นผู้สอนจะเป็นผู้ดำเนินการกำหนดเกณฑ์ในการเรียนและการให้คะแนนในชั้นเรียน โดยมีเหรียญเพื่อให้ผู้เรียนที่ทำตามเกณฑ์กฎ และกติกาที่ผู้สอนได้กำหนดไว้นำไปสะสมคะแนนเพื่อรับของรางวัล สอดคล้องกับงานวิจัยของ Phumsiro, 2022; Phuduangchit, 2020; Sanlee, 2021; Srithakaew, 2021 & Suwapit, 2018 พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้(5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับการเรียนรู้ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีส่วนร่วมภายในชั้นเรียน ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติค้นคว้าหา

ความรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนได้ออกแบบ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจฯ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจฯ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เพื่อพิจารณาเป็นหลายด้าน ปรากฏว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาการเรียน เนื่องจากมีการนำเกมมิฟิเคชันเข้ามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนตามแนวการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ทำให้ผู้เรียนสนุกที่จะเรียนรู้ ในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Sainui & Wachana, 2022; Ket-on & Thiamthan, 2013; Manoi, 2022; Sukhumthong, 2020; Phumsiro, 2022; Phuduangchit, 2020; Sanlee, 2021; Srithakaew, 2021 & Suwavit, 2018 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในด้านนี้มากที่สุด เนื่องจากบทเรียนออนไลน์ที่ผู้วิจัยออกแบบนั้น มีความยืดหยุ่น ผู้เรียนทบทวนเนื้อหาได้ตามต้องการมีการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ นักเรียนได้เรียนรู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองมากกว่าการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจจากแนวคิดเกมมิฟิเคชัน คือการนำเอาองค์ประกอบทั้งด้านกลไกของเกม มาประยุกต์ใช้ในการสร้างระบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปองค์ความรู้

การวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เห็นได้ว่า การเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5 E's of Inquiry-Based Learning) เป็นรูปแบบของการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ที่เน้นให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ โดยการแสวงหาและศึกษาค้นคว้า เพื่อสร้างองค์ความรู้ของตนเอง โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งมีครูผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกและสนับสนุน ทำให้นักเรียนสามารถค้นพบความรู้หรือแนวทางแก้ปัญหาได้ตัวเอง ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้ หลักการ แนวคิดหรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ไปเชื่อมโยงกับประเด็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจศึกษา ค้นคว้า และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เมื่อใช้ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ทำให้นักเรียนได้ผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียน และเปิดใจให้กับการเรียนมากขึ้น เนื่องจากนักเรียนในวัยนี้ชื่นชอบการเล่นเกมในชีวิตประจำวัน เพื่อความสนุกและผ่อนคลายจากการเรียนสามารถช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้และความสนุกสนานควบคู่กันไป รวมทั้งสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

- 1) ผู้สอนควรศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้(5Es) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน อย่างละเอียด เพื่อให้การเรียนการใช้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
- 2) ผู้สอนควรจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียนทั้งในส่วนเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อม เพื่อให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้มากยิ่งขึ้น
- 3) ผู้สอนควรวางแผนและจัดเวลาให้เหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นของกิจกรรมเกมเพื่อให้รูปแบบของการทำกิจกรรมสามารถดำเนินไปได้อย่างต่อเนื่อง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันนั้น ผู้วิจัยสังเกตพบว่า ผู้เรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นมาก ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปจึงควรศึกษาความพึงพอใจในการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
- 2) จากการศึกษาพัฒนาการของนักเรียนด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ในการวิจัยครั้งต่อไปจึงควรศึกษาผลการพัฒนาทักษะในแต่ละด้านของนักเรียนซึ่งอาจพิจารณาโดยการวิเคราะห์และสรุปผลด้านใดมีพัฒนาการมาก น้อยอย่างไรตามลำดับ

เอกสารอ้างอิง

- Amornrit, P (2020). Gamification and the Design of Distance Learning. *Office of Educational Technology, Sukhothai Thammathirat Open University*, 15(18), 9-11. (In Thai)
- Fuangwong, A (2024). Improving analytical thinking skills with the inquiry-based learning process (5E) that emphasizes analytical thinking of high school students. *Journal of Science and Science Education*, 7(2), 10-11. (In Thai)
- Ket-on, C and Thiamtan, T (2013). The Effects of Inquiry-Based Learning with Gamification Concept on Science Process Skills and Academic Achievement of Grade 5 Students. *Journal of Silpakorn Educational Research*, 15(2), 129 – 145. (In Thai)
- Manoi, S (2022). *Phenomenon-based learning management combined with gamification to promote science literacy on natural disasters on the surface of the earth for Mathayom 2 students* [Master's Independent study, Naresuan University]. (In Thai)
- Ministry of Education. (2008). *Basic Education Core Curriculum B.E. 2551*. Ladprao Teachers Council Printing House. (In Thai)

- National Institute of Educational Testing Service. (2022). *Report on the Results of the Basic Education National Test (O-NET) for the Academic Year 2022*. Niets. <https://newonetresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx> (In Thai)
- National Institute of Educational Testing Service. (2023). *Report on the Results of the Basic Education National Test (O-NET) for the Academic Year 2023*. Niets. <https://newonetresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx> (In Thai)
- Phuduangchit, K (2020). *Development of 5E Inquiry-Based Learning Activities with POE Techniques to Promote Academic Achievement and Integrated Science Process Skills on Motion and Force for Mathayom 2 Students* [Master's Thesis, Mahasarakham University]. (In Thai)
- Phumsiro, N (2022). *Development of 5Es Inquiry-Based Learning Model with Rojar's Problem Solving Concept to Promote Academic Achievement in the Topic of Momentum and Collision for Mathayom 4 Student* [Master's Independent Study, Naresuan University]. (In Thai)
- Ployiam, P (2024). Guidelines for 5E Inquiry-Based Learning Management with High-Level Questioning Techniques. *Kalasin University Journal of Humanities Social Science and Innovation*, 3(1), 14-15. (In Thai)
- Sainui, C and Wachana, A (2022). Development of Online Lessons Using 5E Inquiry-Based Learning Model with Gamification Concept to Promote Analytical Thinking Ability of Mathayom 4 Students. *Academic and Research Journal Northeastern University*, 12(1), 229 – 243. (In Thai)
- Sanlee, S. (2021). *The Effects of 5E Inquiry Learning Management with Games to Develop Advanced Scientific Process Skills on Work and Energy for Mathayom 2 Students*. (Classroom Discipline Report). Kamphaeng School. (In Thai)
- Sritakaew, P (2021). *The Effects of Paired Learning Management Based on the Concept of Gamification on Academic Achievement and the Ability to Set Mathematics Problems for Mathayom 5 Students* [Master's Thesis, Srinakharinwirot University]. (In Thai)
- Sukhumthong, C (2020). *Development of 5E Inquiry-Based Learning Activity Set with Science Games on Global Changes for Primary School Students* [Master's Thesis, Thaksin University]. (In Thai)

Suwaphit, N (2018). *The Effects of 5-Step Learning Cycle Learning Management Using Games on the Topic of Substance Properties on Academic Achievement and Science Process Skills of Grade 3 Students in Medium-Sized Opportunity Expansion Schools, Mueang District, Chumphon Province* [Master's Thesis, Nonthaburi: Sukhothai Thammathirat Open University]. (In Thai)

การศึกษากระบวนการตัดสินใจของคน Generation z ในการท่องเที่ยว
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

A STUDY ON THE DECISION-MAKING PROCESS OF GENERATION Z IN TRAVELING TO
PHRA NAKHON SI AYUTTHAYA PROVINCE

ธนัชฐา เริงสนาม¹, ศรันย์ ภูอินทร์ลม² และ ศุภกิตติ์ เศษรักษา³

Thanittha Reongsanam¹, Saran Puinlom² and Supakit Setraksa³

^{1,2}นักศึกษา หลักสูตรสาขาการโรงแรม วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมลบริหารธุรกิจ

³อาจารย์ที่ปรึกษา การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรสาขาการโรงแรม วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมลบริหารธุรกิจ

^{1,2}Students of the Hotel Management Program, Wimol Business Administration Technological College.

³Hotel Management Program, Wimol Business Administration Technological College.

Corresponding Author e-mail: 70002@Wbac.ac.th

Received February 26, 2025; Revised April 6, 2025; Accepted April 11, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษากระบวนการตัดสินใจของคน Generation Z ในการเลือกสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 2) เพื่อวิเคราะห์ความต้องการของนักท่องเที่ยว Generation Z ที่มีต่อการท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 3) เพื่อเสนอแนวทางในการปรับปรุงประสบการณ์ท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว Generation Z โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือนักท่องเที่ยว Generation Z จำนวน 385 คน ใช้วิธีคัดเลือกแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสอบถาม โดยวิเคราะห์ข้อมูลสถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติสำหรับการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่า 1.) นักท่องเที่ยว Generation Z ให้ความสำคัญกับการค้นหาข้อมูลออนไลน์ การประเมินตัวเลือก และพฤติกรรมหลังการท่องเที่ยว โดยเฉพาะการบอกต่อและรีวิวสถานที่ 2.) นักท่องเที่ยว Generation Z ต้องการข้อมูลที่ชัดเจน เข้าถึงง่าย สถานที่ท่องเที่ยวต้องมีความหลากหลาย มีกิจกรรมที่แปลกใหม่ และมีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน 3.) ควรพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพิ่มกิจกรรมที่ตอบโจทย์นักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ และใช้โซเชียลมีเดียในการประชาสัมพันธ์เพื่อดึงดูดความสนใจ

ผลการวิจัยช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยว Generation Z ซึ่งสามารถนำไปใช้พัฒนาแหล่งท่องเที่ยว การตลาดดิจิทัล และกลยุทธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น

คำสำคัญ: การตัดสินใจ; การท่องเที่ยว; เจนเนอเรชั่น Z; จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

Abstract

This research aims to 1) Study the decision-making process of Generation Z in selecting tourist destinations in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province. 2) Analyze the tourism preferences of Generation Z in Phra Nakhon Si Ayutthaya. 3) Propose strategies to enhance the tourism experience in Phra Nakhon Si Ayutthaya to align with the behavior of Generation Z tourists.

The study surveyed a sample group of 385 Generation Z tourists, selected through a simple random sampling method. A questionnaire was used as the research instrument, and the data was analyzed using descriptive statistics, including mean, standard deviation, and multiple regression analysis. The findings indicate that 1) Generation Z tourists emphasize online information searching, evaluating options, and post-travel behavior, particularly in terms of sharing reviews and recommendations. 2) Generation Z tourists seek clear and easily accessible information, diverse tourist attractions, unique activities, and well-equipped facilities. 3) To attract Generation Z tourists, digital platforms should be enhanced, new activities should be introduced to meet their interests, and social media should be leveraged for promotional purposes.

These research findings provide insights into the behavior and factors influencing Generation Z's travel decisions. The results can be utilized to improve tourist destinations, digital marketing strategies, and tourism promotion efforts to better align with the needs of this target group.

Keywords: Decision-making; Tourism; Generation Z; Phra Nakhon Si Ayutthaya Province

บทนำ

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นหนึ่งในภาคส่วนที่สำคัญของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวไทย โดยเฉพาะจังหวัดพระนครศรีอยุธยาซึ่งได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกจากองค์การยูเนสโก (กรมศิลปากร, 2543) ทำให้เป็นจุดหมายปลายทางสำคัญที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งในและต่างประเทศ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจะได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นจากนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ โดยเฉพาะกลุ่ม Generation Z แต่ยังมีข้อจำกัดด้านการเข้าถึงข้อมูลและการนำเสนอประสบการณ์ที่ตรงกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มนักท่องเที่ยว Generation Z มีพฤติกรรมการตัดสินใจที่แตกต่างจากรุ่นก่อน โดยพวกเขาให้ความสำคัญกับความสะดวกสบายในการเดินทาง การเข้าถึงข้อมูลแบบเรียลไทม์ และการมีส่วนร่วมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะ TikTok ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่มีอิทธิพลสูงสุดในการสร้างแรงบันดาลใจในการเดินทาง โดย 20% ของ Generation Z ใช้เวลาเล่นดูฟีด TikTok เพื่อค้นหาไอเดียท่องเที่ยวใหม่ ๆ ในขณะที่

Instagram มีสัดส่วนอยู่ที่ 14% (ThaiPR, 2025) นอกจากนี้ Generation Z ยังนิยมจองที่พักและตั๋วเครื่องบินในช่วงเวลาสุดท้าย โดย 20% ของพวกเขาจองตั๋วเครื่องบินล่วงหน้าน้อยกว่า 1 สัปดาห์ และมีแนวโน้มจองที่พักเพียงไม่กี่ชั่วโมงก่อนเข้าพัก ซึ่งสะท้อนถึงความต้องการในการท่องเที่ยวที่ยืดหยุ่นและเป็นไปตามอารมณ์

แม้ว่าโลกดิจิทัลจะมีบทบาทสำคัญในการวางแผนการเดินทาง แต่ Generation Z ยังคงให้ความสำคัญกับการแนะนำแบบปากต่อปากถึง 17% ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจท่องเที่ยว นอกจากนี้ พวกเขายังให้ความสำคัญกับการเดินทางร่วมกับคนรู้ใจ โดย 38% นิยมเดินทางกับคู่รัก และยังคงคำนึงถึงค่าใช้จ่ายในการเดินทาง โดยส่วนใหญ่เลือกที่พักที่มีค่าใช้จ่ายไม่เกิน 1,700 บาทต่อคนต่อคืน อย่างไรก็ตาม ข้อมูลจาก Ministry of Tourism and Sports (2023) ระบุว่าการท่องเที่ยวของจังหวัดพระนครศรีอยุธยายังคงพึ่งพานักท่องเที่ยวสูงวัยและกลุ่มทัวร์มากกว่านักท่องเที่ยวอิสระรุ่นใหม่ การขาดกลยุทธ์การตลาดที่เหมาะสมทำให้จำนวนนักท่องเที่ยว Generation Z ที่เดินทางมายังจังหวัดนี้มีแนวโน้มต่ำกว่าที่ควรจะเป็น ดังนั้น การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวให้ตอบโจทย์พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายนี้จึงเป็นสิ่งสำคัญต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวในพื้นที่

บทความนี้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม การตัดสินใจของนักท่องเที่ยว Generation Z ในการเลือกแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยเริ่มจากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับแนวคิดทางการตลาดดิจิทัล พฤติกรรมผู้บริโภคของ Generation Z และปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกแหล่งท่องเที่ยว ตลอดจนการอธิบายระเบียบวิธีวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล และการอภิปรายผลลัพธ์ พร้อมทั้งเสนอแนวทางพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเพื่อให้ตอบโจทย์นักท่องเที่ยวรุ่นใหม่

โดยผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อภาคอุตสาหกรรมท่องเที่ยว หน่วยงานภาครัฐ และผู้ประกอบการธุรกิจท่องเที่ยวในการปรับกลยุทธ์ทางการตลาดและพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวให้เหมาะสมกับพฤติกรรมของ Generation Z มากขึ้น โดยเฉพาะการเพิ่มแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อให้ข้อมูลที่เข้าถึงง่าย การพัฒนากิจกรรมที่มีความหลากหลายและตอบโจทย์นักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ และการใช้โซเชียลมีเดียเป็นเครื่องมือหลักในการประชาสัมพันธ์ ทั้งนี้ การเข้าใจแนวโน้มการท่องเที่ยวของ Generation Z จะช่วยให้หน่วยงานต่าง ๆ สามารถวางแผนกลยุทธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดพระนครศรีอยุธยาให้เติบโตอย่างมั่นคง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการตัดสินใจของคน Generation Z ในการเลือกสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
2. เพื่อวิเคราะห์ความต้องการของนักท่องเที่ยว Generation Z ที่มีต่อการท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
3. เพื่อเสนอแนวทางในการปรับปรุงประสบการณ์ท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว Generation Z

การทบทวนวรรณกรรม

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการตัดสินใจ

กระบวนการตัดสินใจของผู้บริโภคเป็นแบบจำลองที่ใช้ในการอธิบายขั้นตอนที่บุคคลใช้ในการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการ ซึ่ง Kotler & Keller (2016) ได้เสนอ กระบวนการตัดสินใจ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1.) การรับรู้ปัญหา (Problem Recognition) – เป็นจุดเริ่มต้นของการตัดสินใจ โดยผู้บริโภคตระหนักถึงความต้องการหรือปัญหาที่ต้องการแก้ไข เช่น ความต้องการท่องเที่ยวเพื่อพักผ่อนหรือแสวงหาประสบการณ์ 2.) การค้นหาข้อมูล (Information Search) – เมื่อเกิดความต้องการ ผู้บริโภคจะเริ่มหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ท่องเที่ยว รีวิวจากโซเชียลมีเดีย หรือคำแนะนำจากเพื่อนและครอบครัว 3.) การประเมินทางเลือก (Evaluation of Alternatives) – ผู้บริโภคทำการเปรียบเทียบทางเลือกที่มีอยู่ โดยใช้ปัจจัยต่าง ๆ เช่น ความน่าสนใจของสถานที่ ค่าใช้จ่าย ความสะดวกในการเดินทาง และความคิดเห็นของผู้ที่เคยไปเที่ยวมาก่อน 4.) การตัดสินใจเลือก (Purchase Decision) – หลังจากประเมินข้อมูลแล้ว ผู้บริโภคจะตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยว โดยอาจได้รับอิทธิพลจากโปรโมชั่น รีวิวออนไลน์ หรือแรงจูงใจจากสื่อโซเชียล และ 5.) พฤติกรรมหลังการตัดสินใจ (Post-Purchase Behavior) – หลังจากการเดินทาง ผู้บริโภคจะประเมินความพึงพอใจ ซึ่งอาจส่งผลต่อการบอกต่อ แชร์ประสบการณ์บนโซเชียลมีเดีย หรือกลับมาใช้บริการซ้ำ

กระบวนการนี้ช่วยอธิบายพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว Generation Z ในการเลือกสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา และสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากลยุทธ์การตลาดและบริการที่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายนี้ได้

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับ Generation Z

เจเนอเรชัน (Generation) หมายถึง กลุ่มบุคคลที่เกิดในช่วงเวลาเดียวกัน และมีประสบการณ์ร่วมกันทั้งในด้านความเชื่อ ค่านิยม การแสดงออกทางพฤติกรรม และการสื่อสารในสังคมในช่วงชีวิตที่ใกล้เคียงกัน (Phatsiri & Nattthida, 2020) การศึกษาเจเนอเรชันจะช่วยให้เข้าใจลักษณะเฉพาะของกลุ่มบุคคลในแต่ละช่วงเวลา โดยงานวิจัยนี้จะศึกษาเฉพาะ เจเนอเรชัน Z ซึ่งกลุ่มนี้มีความสำคัญในสังคมและจะเป็นผู้บริโภคหลักในอนาคต

เจเนอเรชัน Z คือ กลุ่มบุคคลที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2538 ถึง 2555 (Schroer, 2008) กลุ่มนี้เติบโตขึ้นมาพร้อมกับอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ซึ่งทำให้พวกเขาสามารถเชื่อมต่อกับโลกภายนอกได้ทันทีผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น การสื่อสารผ่านข้อความบนโทรศัพท์หรือคอมพิวเตอร์ (Phatsiri & Nattthida, 2020) โดยกลุ่มนี้มักเริ่มเข้าสู่วัยทำงาน มีความมุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จ และไม่ชอบกรอบหรือข้อจำกัดต่างๆ พวกเขาต้องการเห็นผลสำเร็จโดยเร็ว และเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเองในการบรรลุความสำเร็จในชีวิต

เจเนอเรชัน Z มีทัศนคติในการใช้ชีวิตที่ต้องการความสำเร็จอย่างรวดเร็ว เช่น ต้องมีบ้านและรถภายในอายุไม่เกิน 30 ปี นอกจากนี้ยังมีความเชื่อว่าความสำเร็จในชีวิตต้องอาศัยความพยายาม และพวกเขามักจะมีลักษณะของผู้ประกอบการที่ต้องการเริ่มต้นธุรกิจของตัวเอง หรือหาประสบการณ์ชีวิตตั้งแต่ยังไม่จบการศึกษา โดยมองว่าเป็นการสร้างประสบการณ์เพื่อการประสบความสำเร็จในอนาคต

ความสมดุลของชีวิตระหว่างงานและชีวิตส่วนตัว (Work-life Balance) คือ ความสามารถในการจัดการเวลาและกิจกรรมต่าง ๆ ให้เหมาะสมระหว่างการทำงานและการใช้ชีวิตส่วนตัว ไม่ว่าจะเป็นการดูแลครอบครัว การสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม หรือการทำกิจกรรมยามว่าง (Hathaitip, 2012) การสร้างสมดุลนี้ไม่ได้หมายความว่าต้องแบ่งเวลาให้เท่าๆ กันในแต่ละบทบาท แต่จะต้องพิจารณาคุณค่าของการทำงานและความพึงพอใจในชีวิตของแต่ละบุคคลในการตัดสินใจว่าควรจัดสรรเวลาอย่างไรให้เหมาะสม

จึงสามารถสรุปได้ว่า Generation Z คือกลุ่มที่เติบโตในยุคดิจิทัล โดยให้ความสำคัญกับประสบการณ์ที่มีเอกลักษณ์และสามารถแชร์ผ่านโซเชียลมีเดียได้ ดังนั้นสถานที่ท่องเที่ยวจะต้องตอบโจทย์ด้วยข้อมูลออนไลน์ที่เข้าถึงง่าย และกิจกรรมที่แตกต่างจากเดิม เพื่อดึงดูดให้กลุ่ม Generation Z ตัดสินใจได้ง่ายขึ้น

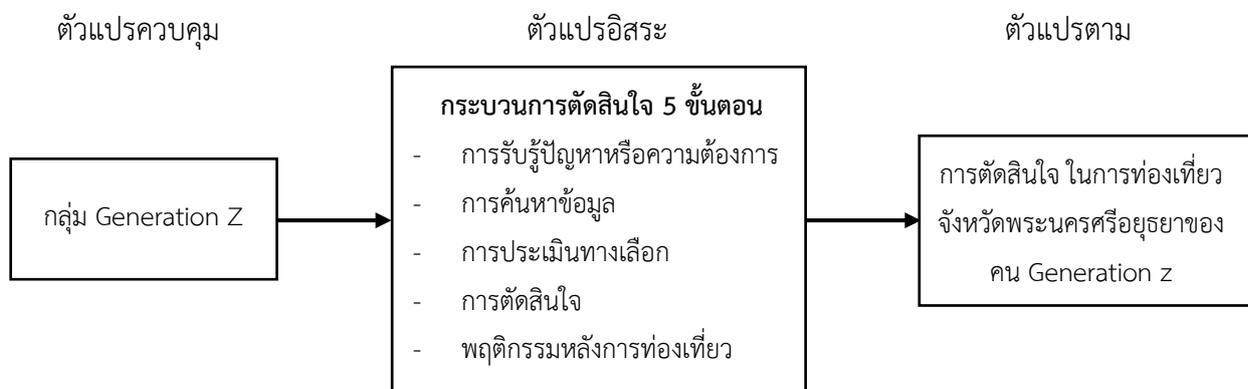
ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค

Sirivann & et al. (2017) อธิบายว่า พฤติกรรมผู้บริโภคคือกระบวนการที่ผู้บริโภคค้นหาข้อมูล ตัดสินใจซื้อ ใช้ และประเมินผลสินค้าและบริการที่คาดว่าจะตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของตนเอง ในขณะที่ Mueanjit (2018) มองว่า พฤติกรรมผู้บริโภคเป็นสาขาหนึ่งของการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับการซื้อขายสินค้าหรือบริการ ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนต่างๆ เช่น การแสวงหาและประเมินทางเลือก การเลือกซื้อ การใช้ และการกำจัดหรือปรับสภาพสินค้าและบริการหลังการใช้งาน

ผู้วิจัยจึงสรุปถึงพฤติกรรมผู้บริโภคของ Generation Z มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากกลุ่มรุ่นก่อนๆ โดยเน้นการค้นหาข้อมูลออนไลน์ เพื่อประเมิน เปรียบเทียบก่อนการตัดสินใจซื้อ รวมทั้งให้ความสำคัญกับประสบการณ์และการเชื่อมต่อผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสะท้อนถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับสินค้าและบริการในลักษณะที่มีการแชร์ประสบการณ์และข้อมูลให้ผู้อื่นได้เห็น จึงได้นำพฤติกรรมมาใช้ในการออกแบบรูปแบบของข้อสอบถามในเครื่องมือ เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมที่ใช้ในชีวิตประจำวันของ Generation Z

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยตาม ทฤษฎีของ Kotler & Keller (2016) ประกอบด้วย การรับรู้ปัญหา การค้นหาข้อมูล การประเมินทางเลือก การตัดสินใจเลือก และพฤติกรรมหลังการตัดสินใจ โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐาน

สมมติฐาน 1.1 การรับรู้ปัญหาหรือความต้องการมีผลต่อการตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาของคน Generation Z

สมมติฐาน 1.2 การค้นหาข้อมูลมีผลต่อการตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาของคน Generation Z

สมมติฐาน 1.3 การประเมินทางเลือกมีผลต่อการตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาของคน Generation z

สมมติฐาน 1.4 พฤติกรรมหลังการท่องเที่ยวมีผลต่อการตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาของคน Generation z

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ ศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มประชากร คือ Generation z ที่ได้รับการคำนวณจำนวนของกลุ่มตัวอย่างในกรณีที่ไม่ทราบจำนวนประชากรที่มีอย่างแน่ชัดหรือนับได้ จึงใช้สูตรของ W.G. Cochran ที่ระดับความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 ใช้วิธีการคัดเลือกแบบอย่างง่าย สำหรับผู้ที่เข้าถึงแบบสอบถามได้ผ่านทางออนไลน์ จำนวน 385 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้ คือ ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล ส่วนที่ 2 แบบสอบถามด้านพฤติกรรมการเข้าท่องเที่ยวของคน Generation z ในสถานที่ท่องเที่ยวจังหวัดพระนครศรีอยุธยา และส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับกระบวนการตัดสินใจ เป็นแบบสอบถามใช้ส่วนค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแบบการประยุกต์ใช้ลิเคิร์ต (Likert scale) และใช้มาตรวัดแบบอันตรภาคชั้น โดยมีหลักเกณฑ์ในการให้คะแนนคือ 5 = เห็นด้วยอย่างยิ่ง 4 = เห็นด้วย 3 = เห็นด้วยปานกลาง 2 = ไม่เห็นด้วย และ 1 = ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ทดสอบความเที่ยงตรงแบบสอบถาม (Validity) ประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านซึ่งมีประสบการณ์ในการด้านการจัดการการท่องเที่ยว จากการสำรวจค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามพบว่า มีค่า IOC ที่ 1.00 แสดงว่าแบบสอบถามสามารถใช้ในการสำรวจได้ จึงนำมาสอบถามในกลุ่มประชากรที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างที่ทำการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาในวิทยาลัยเทคโนโลยีวมลบริหารธุรกิจ จำนวน 30 คน เพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยจากการวิเคราะห์เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เมื่อนำมาคำนวณหาความเชื่อมั่นด้วย Cronbach's Alpha ได้ค่าเท่ากับ .872 ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง (มากกว่า .75) จึงนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง โดยรวบรวมข้อมูลผ่านช่องทางออนไลน์ ด้วย Google Forms ระหว่างเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2567 ถึง เดือนมกราคม พ.ศ. 2568 และนำข้อมูลเชิงปริมาณมาวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติสำหรับการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ

ผลการวิจัย

1. ศึกษากระบวนการตัดสินใจของคน Generation Z ในการเลือกสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการตัดสินใจ ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 385 คน ในภาพรวม อยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง คือมีค่าเฉลี่ย 4.56 ในแต่ละด้าน มีระดับความสำคัญโดยเรียงจากมากไปหาน้อยดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานปัจจัยการท่องเที่ยว

การตัดสินใจ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
การรับรู้ปัญหาหรือความต้องการ	4.52	.854	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
การค้นหาข้อมูล	4.55	.843	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
การประเมินทางเลือก	4.49	.912	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
การตัดสินใจ	4.59	.891	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
พฤติกรรมหลังการท่องเที่ยว	4.65	.986	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ภาพรวม	4.56	.847	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ปัจจัยด้านการตัดสินใจในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาในด้านพฤติกรรมหลังการท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ด้วยค่าเฉลี่ย 4.65 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญกับการประเมินผลหลังการท่องเที่ยว เช่น ความพึงพอใจและการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวต่อผู้อื่น ซึ่งสะท้อนถึงพฤติกรรมกลับมาท่องเที่ยวซ้ำและการเผยแพร่ข้อมูลเชิงบวกเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว

ปัจจัยด้านการตัดสินใจท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาโดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ด้วยค่าเฉลี่ย 4.59 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญกับปัจจัยต่างๆ เช่น ความน่าสนใจของสถานที่ท่องเที่ยวและการให้ข้อมูลที่ชัดเจน ซึ่งมีผลต่อการตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ปัจจัยด้านการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับจังหวัดพระนครศรีอยุธยาโดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ด้วยค่าเฉลี่ย 4.55 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญกับการค้นหาข้อมูลผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น เว็บไซต์หรือโซเชียลมีเดีย ซึ่งมีผลต่อการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ปัจจัยด้านการรับรู้ปัญหาหรือความต้องการในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาโดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ด้วยค่าเฉลี่ย 4.52 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญกับการรับรู้ถึงปัญหาหรือความต้องการของนักท่องเที่ยว เช่น ความสะดวกสบายและการเข้าถึงข้อมูลที่ตอบโจทย์ ซึ่งมีผลต่อการตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ปัจจัยด้านการประเมินทางเลือกในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาโดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ด้วยค่าเฉลี่ย 4.49 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญกับการประเมินทางเลือก

ต่างๆ เช่น ความหลากหลายของสถานที่ท่องเที่ยวและสิ่งอำนวยความสะดวกที่มีในแต่ละสถานที่ ซึ่งมีผลต่อการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

2. การวิเคราะห์ความต้องการของนักท่องเที่ยว Generation Z ที่มีต่อการท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่า กลุ่มนักท่องเที่ยวนี้ให้ความสำคัญกับหลายปัจจัยในการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยว โดยเฉพาะการค้นหาข้อมูลผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น เว็บไซต์และโซเชียลมีเดีย ซึ่งเป็นช่องทางที่พวกเขาคุ้นเคยในการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยว นอกจากนี้ ความพึงพอใจและการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวยังเป็นปัจจัยสำคัญที่กระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวซ้ำและการเผยแพร่ข้อมูลในเชิงบวกเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว รวมทั้งการที่สถานที่ท่องเที่ยวต้องมีความหลากหลายและมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่ตอบโจทย์ความต้องการของพวกเขา ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความต้องการที่เน้นไปที่การได้รับประสบการณ์ที่ไม่ซ้ำใครและตรงตามความคาดหวังในด้านข้อมูล ความสะดวกสบาย และความน่าสนใจของสถานที่

3. แนวทางในการปรับปรุงประสบการณ์ท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว Generation Z พบว่า นักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ให้ความสำคัญกับการค้นหาข้อมูลผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น เว็บไซต์และโซเชียลมีเดีย ซึ่งเป็นช่องทางที่พวกเขาคุ้นเคยและสะดวกในการเข้าถึงข้อมูล จึงควรมีการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ใช้งานง่ายและทันสมัยเพื่อดึงดูดความสนใจของกลุ่มนี้ นอกจากนี้ การมีข้อมูลที่ชัดเจนและตอบโจทย์ความสะดวกสบายในการเดินทางยังเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยกระตุ้นการเลือกสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยเฉพาะอย่างยิ่งสถานที่ท่องเที่ยวในเขตโบราณสถานที่มีความน่าสนใจสำหรับพวกเขาคิดเป็นร้อยละ 42.6 จากผู้ตอบแบบสอบถาม

จากผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว Generation Z พบว่า นักท่องเที่ยวมักเลือกท่องเที่ยวประมาณ 3-5 ครั้งต่อเดือนในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมาสูงถึงร้อยละ 55.1 โดยร้อยละ 55.1 มีครอบครัวเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลในการเลือกสถานที่ท่องเที่ยว ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับครอบครัว หรือมีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับทุกเพศทุกวัยจะช่วยเพิ่มโอกาสในการดึงดูดกลุ่มนักท่องเที่ยวมากขึ้น นอกจากนี้ การสร้างประสบการณ์ที่มีความหลากหลายและแปลกใหม่ในแต่ละสถานที่ท่องเที่ยว รวมถึงการมีกิจกรรมที่สามารถแชร์และรีวิวนผ่านโซเชียลมีเดียก็เป็นปัจจัยสำคัญในการกระตุ้นพฤติกรรมการกลับมาท่องเที่ยวซ้ำและการเผยแพร่ข้อมูลในเชิงบวกเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว

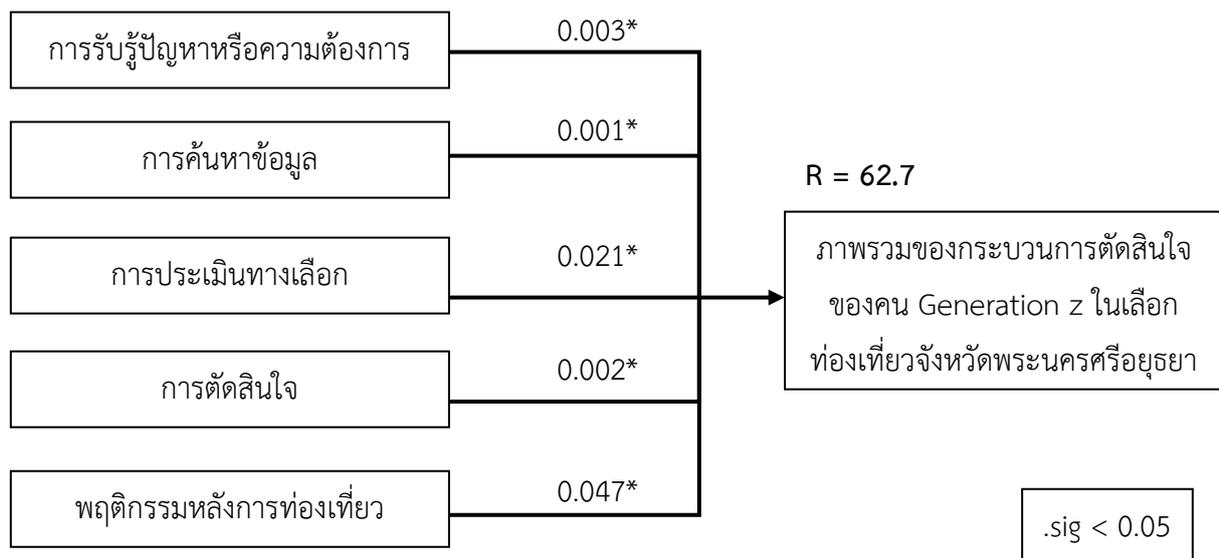
สรุปผลการทดสอบสมมติฐานเชิงอนุมาน โดยใช้การวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ (Multiple regression analysis) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 พบว่า กระบวนการตัดสินใจของคน Generation Z ในการเลือกสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ตามทฤษฎีของ Kotler & Keller (2016) ประกอบด้วย การรับรู้ปัญหา การค้นหาข้อมูล การประเมินทางเลือก การตัดสินใจเลือก และ พฤติกรรมหลังการตัดสินใจ มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลางที่ร้อยละ 62.7 ($R = 0.627$) สามารถอธิบายความแปรผันที่เกิดขึ้นกับกระบวนการตัดสินใจท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้ร้อยละ 41.20 ($R^2 = 0.412$) อีกร้อยละ 58.80 เป็นผลมาจากตัวแปรอื่น ๆ ที่ไม่ได้ศึกษา โดยมีผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ

	Collinearity Statistics		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	P-value
	Tolerance	VIF	B	Std. Error	Beta		
(ค่าคงที่)			1.471	.267		4.538	<.001*
การรับรู้ปัญหาหรือความต้องการ	.721	1.366	.215	.093	.204	3.765	.003*
การค้นหาข้อมูล	.684	1.452	.342	.058	.276	4.556	.001*
การประเมินทางเลือก	.628	1.388	-.078	.061	-.173	-2.951	.021*
การตัดสินใจ	.665	1.505	.298	.081	.254	4.210	.002*
พฤติกรรมหลังการท่องเที่ยว	.748	1.338	.078	.059	.127	2.013	.047*

a. Dependent Variable: ภาระบวการตัดสินใจ

*ระดับนัยสำคัญที่ระดับ .05 (p < .05)



ภาพที่ 2 สรุปผลการทดสอบ สมมติฐาน ภาระบวการตัดสินใจของคน Generation z ในมีผลต่อการตัดสินใจท่องเที่ยวจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้พบว่า ภาระบวการตัดสินใจของคน Generation Z ในการเลือกสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สอดคล้องกับแนวคิดของ Kotler & Keller (2016) ซึ่งได้เสนอโมเดลภาระบวการตัดสินใจของผู้บริโภคที่ประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ตั้งแต่การรับรู้ความต้องการ ไปจนถึงการตัดสินใจเลือกสถานที่และพฤติกรรมหลังการท่องเที่ยว โดยในกรณีของ Generation Z พวกเขาจะเริ่มจากการรับรู้ถึงความต้องการ เช่น ความต้องการท่องเที่ยวเพื่อพักผ่อนหรือแสวงหาประสบการณ์ใหม่ ๆ หลังจากนั้นพวกเขาจะหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวจากช่องทางออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ท่องเที่ยวและรีวิวจากโซเชียลมีเดีย ก่อนจะประเมิน

ทางเลือกต่าง ๆ เช่น ความน่าสนใจของสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก จนกระทั่งตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวที่เหมาะสมที่สุด ก่อนจะมีการประเมินความพึงพอใจหลังการท่องเที่ยว ซึ่งจะมีผลต่อการแนะนำสถานที่และการท่องเที่ยวซ้ำในอนาคต อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Kraftchick, Byrd, Canzini & Gladwell (2014) ที่พบว่า นักท่องเที่ยวมักเลือกสถานที่ท่องเที่ยวที่สามารถตอบสนองความต้องการในการผ่อนคลายและเข้าสังคม ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ตรงกับลักษณะของ Generation Z ที่นิยมค้นหาประสบการณ์ใหม่ ๆ ผ่านการท่องเที่ยวและมักเลือกสถานที่ที่สามารถแชร์ประสบการณ์ผ่านโซเชียลมีเดียได้ จากผลการศึกษาทั้งหมดนี้ สมมติฐานที่ตั้งไว้ว่า Generation Z จะให้ความสำคัญกับการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวจากข้อมูลออนไลน์และรีวิวจากบุคคลที่เชื่อถือได้ จึงได้รับการยืนยัน โดยข้อมูลจากช่องทางออนไลน์ เช่น เว็บไซต์และโซเชียลมีเดียมีบทบาทสำคัญในการช่วยให้พวกเขาตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยว และประสบการณ์จากคนรู้จักมีอิทธิพลสูงในการเลือกสถานที่ท่องเที่ยว ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการเติบโตในยุคดิจิทัลของ Generation Z ที่คุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีในการค้นหาข้อมูลและการแชร์ประสบการณ์ผ่านโซเชียลมีเดีย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Narangajavana et al. (2017) ที่ยืนยันถึงพฤติกรรมการหาข้อมูลผ่านโซเชียลมีเดียของนักท่องเที่ยว Generation Z ซึ่งพวกเขา มักเชื่อถือข้อมูลจากคนรู้จักมากกว่าข้อมูลจากแหล่งอื่น ๆ และเมื่อได้รับข้อมูลในเชิงบวกจากคนใกล้ตัว ก็จะส่งผลให้พวกเขาตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ ข้อมูลจากรีวิวออนไลน์และประสบการณ์จากคนรู้จักจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวได้ง่ายขึ้น

ส่วนการวิเคราะห์ความต้องการของนักท่องเที่ยว Generation Z ที่มีต่อการท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาพบว่า กลุ่ม Generation Z ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ที่สามารถแชร์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้และข้อมูลที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายจากช่องทางออนไลน์ เนื่องจากพวกเขาเติบโตมาในยุคดิจิทัล ซึ่งการเชื่อมต่อกับโลกภายนอกผ่านเทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น อินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ เป็นสิ่งที่ทำให้พวกเขามีความสะดวกในการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว โดยเฉพาะผ่านโซเชียลมีเดียหรือรีวิวจากบุคคลที่พวกเขาเชื่อถือ นอกจากนี้ พวกเขายังให้ความสำคัญกับกิจกรรมที่สามารถสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างจากการท่องเที่ยวแบบเดิม ๆ ที่สามารถแชร์กับเพื่อนๆ และผู้ติดตามในโซเชียลมีเดียได้ ตามที่ Strauss & Howe (1991) ระบุไว้ว่า เจเนอเรชัน Z เติบโตขึ้นในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร ทำให้พวกเขามีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลได้ทันที ซึ่งการท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาไม่เพียงแต่เป็นการพักผ่อนหรือเที่ยวชมสถานที่ แต่ยังเป็นโอกาสในการสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ และแชร์ประสบการณ์เหล่านั้นผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Instagram หรือ TikTok เพื่อให้เพื่อนๆ หรือผู้ติดตามได้รับรู้ถึงประสบการณ์ที่พวกเขามี และ Mueanjit (2018) ที่กล่าวถึงกระบวนการในการค้นหาข้อมูล ตัดสินใจซื้อใช้ และประเมินผลสินค้าและบริการ ผู้วิจัยพบว่า นักท่องเที่ยว Generation Z จะใช้เวลาค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ก่อนการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยว เช่น การตรวจสอบรีวิวจากเว็บไซต์ท่องเที่ยว หรือการขอคำแนะนำจากเพื่อนและคนในครอบครัวผ่านโซเชียลมีเดีย เมื่อได้รับข้อมูลและประเมินตัวเลือกแล้ว พวกเขาจะ

ตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวที่ตรงกับความต้องการ โดยมักให้ความสำคัญกับสถานที่ที่มีความแตกต่างและสามารถนำเสนอประสบการณ์ที่น่าสนใจ ซึ่งสามารถโพสต์หรือแชร์ได้ในโลกออนไลน์

ดังนั้นการออกแบบกิจกรรมหรือโปรโมชันการท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาสำหรับ Generation Z จึงควรมุ่งเน้นที่การนำเสนอประสบการณ์ที่สามารถแชร์และสร้างความสัมพันธ์ในโลกดิจิทัลได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Nanthinan (2018) พบว่า นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวจังหวัดพระนครศรีอยุธยามักเลือกสถานที่ท่องเที่ยวที่สามารถสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ได้ เช่น การถ่ายรูปที่โบราณสถานหรือวัดที่ปรากฏในละคร ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมของ Generation Z ที่นิยมแชร์ภาพและประสบการณ์ท่องเที่ยวผ่านโซเชียลมีเดียเพื่อแสดงออกถึงความเป็นตัวตน

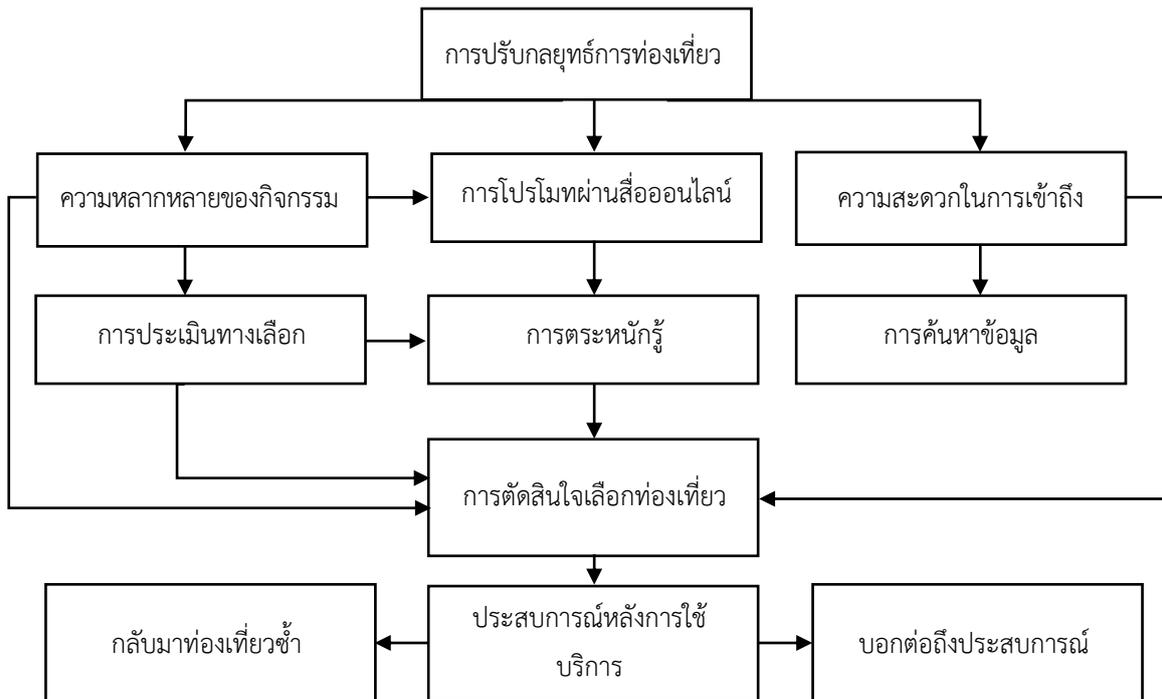
สำหรับแนวทางในการปรับปรุงประสบการณ์ท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว Generation Z พบว่า การพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวให้หลากหลายและตอบสนองความต้องการที่เน้นประสบการณ์ที่มีเอกลักษณ์และสามารถแชร์ได้ในโซเชียลมีเดีย โดยควรมีการจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การใช้แอปพลิเคชันสำหรับการสำรวจสถานที่ท่องเที่ยว การจัดกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานและความรู้ในลักษณะที่ Generation Z สามารถมีส่วนร่วมและนำประสบการณ์ไปแชร์ต่อบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดาย

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการโปรโมทแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียหรือแอปพลิเคชันต่างๆ จะช่วยดึงดูดความสนใจของ Generation Z ได้มากขึ้น เนื่องจากพวกเขามีความคุ้นเคยและนิยมใช้เทคโนโลยีในการค้นหาข้อมูลและตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยว รวมถึงการสร้างเนื้อหาที่มีความน่าสนใจ เช่น การจัดทำคอนเทนต์วิดีโอสั้น หรือการจัดกิจกรรมที่สามารถถ่ายรูปและแชร์ลงในโซเชียลมีเดียได้ จะช่วยกระตุ้นให้ Generation Z สนใจและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ ได้มากขึ้น นอกจากนี้ การทำความเข้าใจพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว Generation Z จะช่วยให้สามารถพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวให้ตอบสนองความต้องการของพวกเขาได้อย่างเต็มที่ โดยคำนึงถึงการสร้างสมดุลระหว่างการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ที่มีคุณค่าและการเชื่อมโยงกับเทคโนโลยี การนำเสนอข้อมูลและกิจกรรมที่สามารถตอบสนองการใช้ชีวิตที่รวดเร็วของ Generation Z และยังสามารถสร้างประสบการณ์ที่สามารถแชร์และแลกเปลี่ยนได้ในสังคมออนไลน์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Chollada & Rattanaporn (2015) ที่พบว่าเยาวชนไทยมีทัศนคติที่ดีต่อการท่องเที่ยวในอุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา โดยเฉพาะในเรื่องของการจัดการสถานที่ การป้องกันและอนุรักษ์ รวมถึงการให้บริการที่ตอบโจทย์ความต้องการของกลุ่มเยาวชน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการรับรู้ถึงคุณภาพของสถานที่ท่องเที่ยวและความพึงพอใจที่นักท่องเที่ยว Generation Z มองหาจากสถานที่ต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการส่วนตน ดังนั้นการพัฒนากลยุทธ์การตลาดที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของ Generation Z โดยใช้ข้อมูลเชิงลึกที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ จะช่วยเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของจังหวัดพระนครศรีอยุธยาในตลาดท่องเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศ และสามารถกระตุ้นการท่องเที่ยวในระดับที่ยั่งยืน อีกทั้งยังสามารถสร้างการเติบโตทางเศรษฐกิจในท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง

สรุปองค์ความรู้

จากผลการวิจัยพบว่า Generation Z ให้ความสำคัญกับการประเมินผลหลังการท่องเที่ยว เช่น การรีวิวสถานที่และการบอกต่อผ่านโซเชียลมีเดีย ดังนั้น การสร้างประสบการณ์ที่ประทับใจและสามารถแชร์ได้จึงเป็นปัจจัยสำคัญในการดึงดูดกลุ่มนี้ โดยกลยุทธ์การตลาดควรมุ่งเน้นการสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจและมีความชัดเจน เช่น การนำเสนอผ่านวิดีโอและแพลตฟอร์มออนไลน์ที่สามารถแสดงภาพและข้อมูลรายละเอียดของสถานที่ท่องเที่ยวได้

นอกจากนี้ Generation Z ยังนิยมค้นหาข้อมูลและทำการตัดสินใจผ่านช่องทางออนไลน์ ดังนั้น การพัฒนาเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อโปรโมทข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวจะช่วยให้เข้าถึงกลุ่มนี้ได้มากขึ้น โดยเน้นการให้ข้อมูลที่ชัดเจนเกี่ยวกับกิจกรรม โปรโมชัน และการรีวิวจากนักท่องเที่ยว เพื่อกระตุ้นความสนใจ อีกหนึ่งปัจจัยที่สำคัญคือ ความสะดวกสบายและการเข้าถึงข้อมูล ซึ่งการพัฒนาระบบข้อมูลที่ใช้ทำงานง่ายจะช่วยให้นักท่องเที่ยวรู้สึกว่าการตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นทางเลือกที่สะดวกและเหมาะสม



ภาพที่ 3 สรุปองค์ความรู้

การถ่ายทอดและนำไปใช้ประโยชน์จากผลการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว Generation Z ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จะช่วยให้เกิดการพัฒนาและยกระดับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นในวงวิชาการ ชุมชน สังคม เศรษฐกิจ และเชิงนโยบาย ดังนี้:

การขยายผลการวิจัยในวงวิชาการ: ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาด้านการท่องเที่ยว การตลาด และเทคโนโลยีดิจิทัลในมหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษา เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาในด้านการเข้าใจพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในยุคดิจิทัลและการใช้สื่อออนไลน์ในการโปรโมท

แหล่งท่องเที่ยว และสามารถนำมาช่วยในการแลกเปลี่ยนมุมมองผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว รวมถึงนักการตลาดและผู้ประกอบการท่องเที่ยว เพื่อให้เข้าใจและสามารถนำข้อเสนอแนะจากการวิจัยไปใช้ได้จริงในภาคการท่องเที่ยว

การวิจัยเพื่อใช้ประโยชน์ในชุมชน: นำผลการวิจัยมาปรับใช้ในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวที่ตอบสนองความต้องการของ Generation Z ชุมชนท้องถิ่นสามารถร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนในการออกแบบกิจกรรมที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ โดยเฉพาะกิจกรรมที่เน้นความยั่งยืนและการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างมีประสิทธิภาพโดยการใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีในการโปรโมทแหล่งท่องเที่ยว รวมถึงการสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว Generation Z เช่น การใช้โซเชียลมีเดียในการส่งเสริมกิจกรรมท่องเที่ยว

การวิจัยในสังคมและเศรษฐกิจ: ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าความหลากหลายและความสะดวกสบายในการเข้าถึงข้อมูลมีความสำคัญในการตัดสินใจท่องเที่ยว ดังนั้น การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวให้มีความหลากหลายและตอบสนองความต้องการของ Generation Z จะช่วยเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวและสร้างรายได้ให้กับเศรษฐกิจท้องถิ่น และการส่งเสริมสถานที่ท่องเที่ยวที่มีกระบวนการพัฒนาจะช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับจังหวัดพระนครศรีอยุธยา และสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวที่ให้ความสำคัญกับความยั่งยืน

เชิงนโยบาย: ควรมีนโยบายในการสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การพัฒนาแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ที่เข้าถึงง่าย เน้นการเข้าถึงและตอบสนองความต้องการของ Generation Z เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถค้นหาข้อมูลและทำการตัดสินใจท่องเที่ยวได้สะดวกและรวดเร็ว

การนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในหลายด้านทั้งในวงวิชาการ ชุมชน สังคม เศรษฐกิจ และนโยบาย จะช่วยผลักดันการพัฒนาการท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว Generation Z โดยเน้นที่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจ และการพัฒนากิจกรรมท่องเที่ยวที่ยั่งยืน ซึ่งจะช่วยเพิ่มจำนวนผู้เยี่ยมชมและสร้างรายได้ให้กับเศรษฐกิจท้องถิ่น

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบที่สำคัญเกี่ยวกับพฤติกรรมตัดสินใจของนักท่องเที่ยว Generation Z ซึ่งมักจะใช้เทคโนโลยีในการค้นหาข้อมูลและให้ความสำคัญกับประสบการณ์ที่สามารถแชร์ผ่านโซเชียลมีเดีย หน่วยงานหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาควรดำเนินการดังนี้

1. พัฒนาแหล่งท่องเที่ยวให้เป็นมิตรกับเทคโนโลยี โดยปรับปรุงเว็บไซต์และช่องทางออนไลน์ให้สามารถให้ข้อมูลที่ครบถ้วนและเข้าถึงง่าย
2. ใช้โซเชียลมีเดียเป็นเครื่องมือหลักในการประชาสัมพันธ์และสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักท่องเที่ยว
3. พัฒนากิจกรรมและประสบการณ์ที่สามารถสร้างความน่าสนใจและกระตุ้นให้เกิดการแชร์บนแพลตฟอร์มออนไลน์

4. ปรับปรุงสิ่งอำนวยความสะดวกให้เหมาะสมกับพฤติกรรมของ Generation Z ที่มุ่งเน้นความสะดวกสบายและความยืดหยุ่นในการเดินทาง

และเพื่อให้การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวของ Generation Z มีความครอบคลุมมากขึ้น ควรมีการวิจัยในประเด็นต่อไปนี้:

1. การพัฒนากลยุทธ์การตลาดดิจิทัลเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว Generation Z
2. วิธีการสร้างกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมและความยั่งยืนในแหล่งท่องเที่ยว
3. การใช้เทคโนโลยีและโซเชียลมีเดียในการโปรโมทแหล่งท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ
4. ศึกษาผลกระทบของรีวิวออนไลน์และการบอกต่อผ่านโซเชียลมีเดียที่มีต่อการตัดสินใจเดินทางของ

Generation Z

เอกสารอ้างอิง

- Chollada, M., & Rattanaporn, C. (2015). Attitudes and behaviors of Thai youth towards world cultural heritage sites: A case study of the Historic City of Ayutthaya. *Thai Journal of Tourism and Hospitality*, 10(2), 3–17. (in Thai)
- Hathaitip, L. (2012). *The study of factors affecting work-life balance at the Deposit Protection Agency* [Master's thesis, University of the Thai Chamber of Commerce]. (In Thai)
- Kraftchick, J., Bryd, E., Canziani, B., & Gladwell, N. (2014). Understanding beer tourist motivation. *Tourism Management Perspectives*, 12, 41-47. (in Thai)
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.
- Nanthinan, N. (2018). *Behavior and attitudes toward tourism in Phra Nakhon Si Ayutthaya province of Thai tourists after watching the television series "Bupphesanniwat"*. [Master's Independent study, Thammasat University]. (in Thai)
- Narangajavana, Y., et al. (2017). The influence of social media in creating expectations: An empirical study for a tourist destination. *Annals of Tourism Research*, 65, 60-70. (in Thai)
- Ministry of Tourism and Sports. (2023). *Tourism situation report in Thailand*. Ministry of Tourism and Sports. (in Thai)
- Mueanjit, J. (2018). *Consumer behavior and retail business*. C.E.D. Education.
- Phatsiri, T., & Nattthida, C. (2020). *Study on Generation Z behavior, factors, and development in the digital society*. Thammasat University Press. (in Thai)

- Schroer, D. (2008). *The next generation: A look at Generation Z*. Nextgenmarketing.
<https://www.nextgenmarketing.com>
- Sirivann, S., & et al. (2017). *Modern marketing management* (Revised edition 2017). Diamond in Business World. (In Thai).
- Strauss, W., & Howe, N. (1991). *Generations: The history of America's future, 1584 to 2069*. William Morrow.
- ThaiPR (2025, March 21). *Agoda reveals 5 travel trends of Gen Z that will shape the future of travel in Asia*. RYT9. <https://www.ryt9.com/s/prg/3585697> (in Thai)

หลักเกณฑ์การเสนอบทความและคำแนะนำสำหรับผู้นิพนธ์ เพื่อตีพิมพ์ในวารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการศึกษา

"วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการศึกษา" เป็นวารสารสำหรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการและผลงานวิจัยทางสังคมศาสตร์ของคณาจารย์ นักวิชาการ นิสิต นักศึกษาและผู้สนใจทั่วไป โดยแขนงวิชาที่เกี่ยวข้องซึ่งเป็นผลงานในเชิงบูรณาการด้านสหวิทยาการ รัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ สังคมวิทยาการพัฒนาชุมชน การพัฒนาสังคม นิติศาสตร์ การจัดการ บริหารธุรกิจ การศึกษา การบริหารการศึกษา และสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องทางสังคมศาสตร์ ทั้งนี้ผู้เขียนจะต้องคำนึงถึงจริยธรรมการวิจัย ไม่ละเมิดหรือคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ซึ่งทางวารสารได้กำหนดความซ้ำซ้อนของผลงาน ด้วยโปรแกรม CopyCatch ในระบบเว็บไซต์ของ ThaiJO ไม่เกินร้อยละ 20

การส่งบทความเข้าระบบออนไลน์ของวารสาร เพื่อได้รับการตีพิมพ์

การส่งในระบบ (Online Submission) สามารถส่งเข้าระบบออนไลน์ได้เว็บไซต์ ของวารสาร ได้ที่ <https://so09.tci-thaijo.org/index.php/JISSE>

การพิจารณาและคัดเลือกบทความ

บทความแต่ละบทความจะได้รับพิจารณาจากคณะกรรมการกลั่นกรองบทความวารสาร (Peer Review) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ต่อ 1 บทความ โดยบทความผู้นิพนธ์ภายนอกได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิภายในและผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ส่วนบทความผู้นิพนธ์ภายในได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกหน่วยงานที่จัดทำวารสาร มีความเชี่ยวชาญตรงตามสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง และได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการก่อนตีพิมพ์ ทั้งนี้จะมีรูปแบบที่ผู้พิจารณาบทความไม่ทราบชื่อผู้นิพนธ์บทความและผู้นิพนธ์บทความไม่ทราบชื่อผู้พิจารณาบทความเช่นเดียวกัน (Double-Blind Peer Review) ผ่านระบบ ThaiJo

กำหนดการตีพิมพ์เผยแพร่

กำหนดตีพิมพ์เผยแพร่เป็นประจำทุกปี ปีละ 6 ฉบับคือ

- ฉบับที่ 1 มกราคม - กุมภาพันธ์
- ฉบับที่ 2 มีนาคม - เมษายน
- ฉบับที่ 3 พฤษภาคม - มิถุนายน
- ฉบับที่ 4 กรกฎาคม - สิงหาคม
- ฉบับที่ 5 กันยายน - ตุลาคม
- ฉบับที่ 6 พฤศจิกายน - ธันวาคม

การใช้ภาษา

วารสารเปิดรับบทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยมุ่งเน้นให้บทความมีการใช้ภาษาที่ให้ความหมายที่ชัดเจนและมีความกระชับรัดกุม

ค่าธรรมเนียมการตีพิมพ์บทความ

ไม่มีค่าใช้จ่ายในการตีพิมพ์ เนื่องจากวารสารกำลังพัฒนาเพื่อขอรับการประเมินคุณภาพวารสารวิชาการเข้าสู่ฐานข้อมูล TCI จึงยังไม่มีกรเรียกเก็บค่าธรรมเนียมการตีพิมพ์บทความ ในทุกกรณี

การจัดเตรียมต้นฉบับ

1) ต้นฉบับบทความต้องมีความยาวไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 (รวมเอกสารอ้างอิง) พิมพ์บนกระดาษหน้าเดียว ภาษาไทยใช้ตัวอักษรแบบ TH SarabunPSK ตั้งค่าน้ำกระดาษโดยเว้นระยะขอบด้านบน 2.8 เซนติเมตร และด้านอื่น ๆ 2.5 เซนติเมตร ระยะห่างระหว่างบรรทัดเท่ากับ 1 เซนติเมตร และเว้นบรรทัดระหว่างแต่ละย่อหน้า การนำเสนอรูปภาพและตาราง ต้องนำเสนอรูปภาพและตารางที่มีความคมชัดพร้อมระบุหมายเลขกำกับรูปภาพไว้ด้านล่าง พิมพ์เป็นตัวหนาเช่นตาราง 1 หรือ Table 1 และ รูป 1 หรือ Figure 1 รูปภาพที่นำเสนอต้องมีรายละเอียดของข้อมูลครบถ้วนและเข้าใจได้โดยไม่ต้องกลับไปอ่านที่เนื้อความอีกครั้งลำดับของรูปภาพทุกรูปให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่อยู่ในต้นฉบับ โดยคำอธิบายต้องกระชับและสอดคล้องกับรูปภาพที่นำเสนอ

2) ชื่อเรื่องต้องมีภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พิมพ์ไว้หน้าแรกตรงกลาง

3) ชื่อผู้เขียน ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ระบุวุฒิการศึกษาสูงสุด พร้อมระบุ ตำแหน่งทางวิชาการ พิมพ์ด้วยตัวอักษรปกติอยู่ใต้ชื่อเรื่องโดยเรียงมาทางด้านขวา และให้ตัวเลขเป็นตัวยกท้ายชื่อผู้เขียนเพื่อแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับตำแหน่งทางวิชาการและชื่อหน่วยงาน

4) มีบทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ไม่เกิน 320 คำต่อบทคัดย่อ

5) กำหนดคำสำคัญ (Keywords) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (3 - 5 คำ)

6) การเรียงหัวข้อ หัวข้อใหญ่สุด ให้พิมพ์ชิดขอบด้านซ้าย หัวข้อย่อยเว้นห่างจากหัวข้อใหญ่ 3-5 ตัวอักษร เมื่อขึ้นหัวข้อใหญ่ควรเว้นระยะพิมพ์เพิ่มอีก 0.5 ช่วงบรรทัด ก่อนขึ้นหัวข้อย่อย

7) การใช้ตัวเลขคำย่อ และวงเล็บ ควรใช้ตัวเลขอารบิกทั้งหมดและใช้คำย่อที่เป็นสากลเท่านั้น (ระบุคำเต็มไว้ในครั้งแรก) การวงเล็บภาษาอังกฤษ ควรใช้ดังนี้ (Student centred learning)

8) การอ้างอิง ใช้การอ้างอิงระบบ APA 7th โดยในเนื้อหา และเอกสารอ้างอิงท้ายเรื่อง (References) ต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น โดยกรณีต้นฉบับเป็นภาษาไทย ขอให้ผู้เขียนแปลให้เป็นภาษาอังกฤษทุกรายการ

ระบบการอ้างอิง แบบ APA 7th

เอกสารที่นำมาอ้างอิงควรได้มาจากแหล่งที่มีการตีพิมพ์ชัดเจน อาจเป็นวารสาร หนังสือหรือข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตก็ได้ ทั้งนี้ ก่อนส่งต้นฉบับผู้เขียนบทความควรตรวจสอบถึงความถูกต้องของการอ้างอิงเอกสาร เพื่อป้องกันความล่าช้าในการตีพิมพ์บทความ เนื่องจากบทความที่การอ้างอิงไม่ถูกต้องจะไม่ได้รับการส่งต่อเพื่อพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิจนกว่าการอ้างอิงเอกสารจะได้รับการแก้ไขให้ถูกต้อง สำหรับการอ้างอิงเอกสารในบทความนั้น ใช้ระบบ APA 7th ให้ใช้ระบบตัวอักษรโดยใช้วงเล็บ เปิด-ปิด แล้วระบุชื่อ-นามสกุล ของผู้เขียนที่นำมาอ้างอิง กำกับท้ายเนื้อความที่ได้อ้างอิง เอกสารที่อ้างอิงในบทความจะต้องปรากฏในเอกสารอ้างอิงท้ายบทความทุกรายการ และเจ้าของบทความต้องรับผิดชอบถึงความถูกต้องของเอกสารที่นำมาอ้างอิงทั้งหมด โดยรูปแบบของการอ้างอิงเอกสารให้ใช้รูปแบบ APA (7th Edition) เป็นมาตรฐาน โดยสามารถตัวอย่างวิธีการเขียนเอกสารอ้างอิง ที่ถูกต้องเพิ่มเติมได้จากเว็บไซต์ของ APA <https://www.apastyle.org>

****การอ้างอิงในเนื้อหา และเอกสารอ้างอิงท้ายเรื่อง (References) ต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น โดยกรณีต้นฉบับเป็นภาษาไทย ขอให้ผู้เขียนแปลให้เป็นภาษาอังกฤษ ตามตัวอย่าง****

รูปแบบการนำบทความลงตีพิมพ์ลงในวารสาร

ต้นฉบับบทความที่เสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารให้อยู่ในรูปแบบของไฟล์เอกสาร *.docx ของ Microsoft Word Version 2010 หรือมากกว่า หากต้นฉบับประกอบด้วยภาพ ตาราง หรือสมการ ให้ส่งแยกจากไฟล์เอกสาร ในรูปแบบไฟล์ภาพ สกุล *.PDF*.JPG*.GIF หรือ *.bmp ความยาวของต้นฉบับต้องไม่เกิน 15 หน้า (รวมบทคัดย่อ ภาพ ตารางและเอกสารอ้างอิง) กองบรรณาธิการจะพิจารณาบทความเบื้องต้น เกี่ยวกับความถูกต้องของรูปแบบทั่วไป ถ้าไม่ผ่านการพิจารณาจะส่งกลับไปแก้ไข ถ้าผ่านจะเข้าสู่การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิเมื่อผลการประเมินผ่านหรือไม่ผ่านหรือมีการแก้ไข จะแจ้งผลให้ผู้เขียนทราบ โดยการพิจารณาบทความเพื่อลงตีพิมพ์ได้จะคำนึงถึงความหลากหลายและความเหมาะสม

สิทธิของบรรณาธิการ

ในกรณีที่กองบรรณาธิการหรือผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งได้รับเชิญให้เป็นผู้ทรงคุณวุฒิผู้ตรวจประเมินบทความมีความเห็นว่าควรแก้ไข กองบรรณาธิการจะส่งคืนเพื่อให้เจ้าของบทความแก้ไข โดยจะยึดถือข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิผู้ตรวจประเมินเป็นเกณฑ์หลัก และหรือขอสงวนสิทธิ์ที่จะพิจารณาไม่ตีพิมพ์ ในกรณีที่รายงานการวิจัย บทความทางวิชาการหรือบทความวิจัยไม่ตรงกับแนวทางของวารสาร หรือไม่ผ่านการพิจารณาของกองบรรณาธิการหรือผู้เชี่ยวชาญเมื่อบทความที่ได้รับการตีพิมพ์ผู้เขียนจะได้รับวารสาร ลิงก์ฉบับที่นำบทความลงตีพิมพ์ พร้อมกับหนังสือรับรองการตีพิมพ์บทความในวารสาร

ตัวอย่างรูปแบบการเขียนบทความวิจัย



ตัวอย่างรูปแบบการเขียนบทความวิชาการ



ตัวอย่างรูปแบบการเขียนรายการอ้างอิง

