



วารสารวิจัยรำไพพรรณี

Rajabhat Rambhai Barni Research Journal

ปีที่ 16 ฉบับที่ 3 ประจำปี 2565 (กันยายน-ธันวาคม) ISSN 1906-327X, ISSN 2697-4371 (Online)

ชื่อ	วารสารวิจัยรำไพพรรณี	
เจ้าของ	สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี	
ที่ปรึกษา	41 หมู่ 5 ถนนรศกคตี่ชมูล ตำบลท่าช้าง อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี 22000	
บรรณาธิการผู้ทรงคุณวุฒิ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไวภูณท์ ทองอ่วม	ศาสตราจารย์ ดร.ชนิตา รักษ์พลเมือง
บรรณาธิการ	ศาสตราจารย์ ดร.เปี่ยมศักดิ์ เมณะเศวต	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพื่องอรุณ ปรีดีติลล
กองบรรณาธิการ	รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริวิทย์ กุลโรจนภัทร	ดร.พิระ รัตนวิจิตร
	อาจารย์ ดร.สวสดี อุดมโภชน	มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
	รองศาสตราจารย์ ดร.สุรีย์มาศ สุขกลี	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
	ศาสตราจารย์ ดร.วิสาขา ภูจินดา	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
	ศาสตราจารย์ ดร.เทิดชาย ช่วยบำรุง	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
	รองศาสตราจารย์ ดร.จินณวัตร ปะโคทั้ง	มหาวิทยาลัยบูรพา
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญรอด บุญเกิด	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศชาย สถิตย์พนาวงศ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนรินทร์
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัชรกร พาหะนิษฐ์	มหาวิทยาลัยบูรพา
	อาจารย์ ดร.สุชาดา รัตนวานิชย์พันธ์	
	มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี	
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ รุจิรานุกูล	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภดล แสงแข
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสนญา กุลกลยา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวัลรัตน์ สมนึก
	อาจารย์ ดร.สีตางค์ เจริญวงศ์	นางสาวกรรณิกา สุขสมัย
	นางสาวนิตยา ต้นสาย	นางสาวปิยาภรณ์ กระจ่างศรี
	นางสาวชลลิตัน ผดุงสิน	นางสาวณัฐฐานี ดีชื่อ
	นางสาวปองรัตน์ บุญลาภ	นางภรณ์ทิพย์ สุภาภรณ์
กำหนดการตีพิมพ์	ปีละ 3 ฉบับ	
ขอบเขตวารสาร	วารสารวิจัยรำไพพรรณี เป็นวารสารระดับชาติที่ผ่านการรับรองผลการประเมินคุณภาพวารสารในฐานข้อมูล TCI กลุ่ม 2 (พ.ศ. 2563-2567) จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัยของคณาจารย์ นิสิตนักศึกษาในระดับปริญญาโท-เอก นักวิจัยจากหน่วยงานภายในและภายนอกต่าง ๆ สู่สาธารณชน รวมทั้งหน่วยงานอื่น ๆ ได้นำผลงานวิจัยที่ตีพิมพ์เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ เปิดรับบทความวิจัยในสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ รวมถึงสหวิทยาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสังคมและชุมชน โดยจัดทำเป็นวารสารราย 4 เดือน เผยแพร่ปีละ 3 ฉบับ	
	ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน)	จำนวน 20 บทความ
	ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม)	จำนวน 20 บทความ
	ฉบับที่ 3 (กันยายน-ธันวาคม)	จำนวน 20 บทความ
	โดยบทความที่ตีพิมพ์ทุกบทความผ่านการพิจารณาเห็นชอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Reviewed) ในสาขาวิชานั้น ๆ ไม่น้อยกว่า 3 ท่าน โดยเป็นการประเมินแบบ double-blinded review	

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ ประจำฉบับ (Peer Review)

รองศาสตราจารย์ ดร.สุรีย์มาศ สุขกสิ

รองศาสตราจารย์สุรีย์พร พานิชอัตรา

รองศาสตราจารย์ ดร.ถาวร นิยมเลี้ยง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุดมลักษณ์ ระพีแสง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรโชค พิษณุ อุสมบุรณ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เยาวเรศ ใจเย็น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภดล แสงแข

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนธยา กุลกัลยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิกันยา ประทุมยศ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คัมภีร์ ธีระเวช

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิระ ศรีมาลา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุษรา บรรจงการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิตติมา สิงหธรรม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภานิตา โพธิ์แก้ว

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรชัย เหลืองวาริ

อาจารย์ ดร.ณัฐชินช จุยกาวงค์

อาจารย์ ดร.สิตางค์ เจริญวงศ์

อาจารย์ ดร.เจนจบ สุขแสงประสิทธิ์

อาจารย์ ดร.นิศารัตน์ แสงแข

อาจารย์ ดร.บวรสรรค์ เกียรติารง

อาจารย์ ดร.สุนิตย์ตา เย็นทั่ว

รองศาสตราจารย์ ดร.ธันยวิษ วิเชียรพันธ์

อาจารย์ ดร.นนท์ฉัตร วีรานวดดี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์มาดา วิชาศิลป์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุษณีย์ ศิริสุนทรไพบุลย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ สิมมาทัน

อาจารย์ ดร.อุรปริย์ เกิดในมงคล

ดร.จตุพันธ์ รุจิรานุกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรกษ เก็จพิรุฬห์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิไล ทองแผ่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลักษณะพร คำดี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พอเจตน์ ธรรมศิริขวัญ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.ไชยะ เทพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดรณภพ เพียรจัด

อาจารย์ ดร.พรทิพย์ อันเกษม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เจตน์จรรย์ อาจไธสง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราภา พึ่งบางกรวย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาณนรงค์ มโนสุทธิฤทธิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชษฐ ศิริสวัสดิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนะวัฒน์ วรรณประภา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดลดาว วงศ์ธีระธรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี

มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยศิลปากร

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 2

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจันทบุรี

มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรพร สร้อยทอง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรุฒิ เพ็งพันธ์
อาจารย์ ดร.ประชา อินัน
อาจารย์ ดร.พรรณทิพา ตันตินัย
อาจารย์ ดร.ณัฐา คำชู
อาจารย์ ดร.ชนิษฐา พรหมเหลือ
อาจารย์ ดร.นิสรา คำมณี
อาจารย์ ดร.ศานิตา ต่ายเมือง

มหาวิทยาลัยบูรพา
มหาวิทยาลัยบูรพา
มหาวิทยาลัยบูรพา
มหาวิทยาลัยบูรพา
มหาวิทยาลัยบูรพา
มหาวิทยาลัยบูรพา
มหาวิทยาลัยบูรพา
โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

รายชื่อผู้พิจารณาตรวจสอบภาษาอังกฤษ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวรรณ อยู่ไสว
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรอยฝน ทวีชัย
อาจารย์วินิชา วงศ์ชัย
อาจารย์เอี่ยมพร รุ่งศิริ

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ออกแบบรูปเล่มและจัดพิมพ์ นางสาวนิตยา ตันสาย

ปีที่พิมพ์ พ.ศ. 2565 (ฉบับที่ 3)

พิมพ์ที่ ชลบุรีการพิมพ์ 194/28 ถนนพรหมาสตร ตำบลบางปลาสร้อย อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20000

บทบรรณาธิการ

วารสารวิจัยรำไพพรรณี (Rajabhat Rambhai Barni Research Journal) ของสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เป็นวารสารวิจัยที่เผยแพร่บทความวิจัยของนักวิจัย นิสิตนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา คณาจารย์ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยที่สนใจ เป็นวารสารราย 4 เดือน โดยเผยแพร่ปีละ 3 ฉบับ ได้แก่ ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน) ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม) และฉบับที่ 3 (กันยายน-ธันวาคม) แต่ละฉบับมีจำนวน 20 บทความ โดยวารสารฉบับนี้ถือเป็นปีที่ 16 ฉบับที่ 3 ประจำปี 2565 (กันยายน-ธันวาคม) ซึ่งบทความวิจัยที่ได้รับการคัดเลือกให้ตีพิมพ์ในวารสารนี้ ผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญตามสาขาวิชาไม่น้อยกว่า 3 ท่าน โดยเป็นการประเมินแบบ double-blinded review วารสารวิจัยรำไพพรรณีได้จัดอยู่ในฐานข้อมูล TCI ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 และได้มีการพัฒนาคุณภาพวารสารมาโดยตลอด กองบรรณาธิการวารสารได้ดำเนินการเผยแพร่วารสารวิจัยรำไพพรรณีไปยังเครือข่ายมหาวิทยาลัยและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ทั่วประเทศ เป็นประจำทุก 4 เดือน ปัจจุบันวารสารวิจัยรำไพพรรณี ได้ผ่านการรับรองผลการประเมินคุณภาพวารสารในฐานข้อมูล TCI รอบที่ 4 ในวารสารกลุ่ม 2 (พ.ศ. 2563-2567) และเพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการวารสารและเป็นการปรับปรุงคุณภาพวารสารให้มีความน่าสนใจมากขึ้น ทางวารสารได้เปิดรับบทความวิจัยสหวิทยาการ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ รวมถึงวิทยาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสังคมและชุมชน เพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ในฉบับนี้

กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้เขียนทุกท่านที่ส่งบทความวิจัยมาให้พิจารณาตีพิมพ์ ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิในการพิจารณาบทความ (Peer reviews) ทุกท่านที่ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขบทความวิจัยต่าง ๆ ให้มีความถูกต้อง และขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนสนับสนุนการจัดทำวารสารวิจัยรำไพพรรณี ฉบับนี้ให้เสร็จสมบูรณ์ด้วยดี หวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารวิจัยรำไพพรรณี ปีที่ 16 ฉบับที่ 3 ประจำปี 2565 (กันยายน-ธันวาคม) จะสามารถตอบสนองความสนใจของผู้อ่านทุกท่านได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้สามารถติดตามรายละเอียดและดาวน์โหลดแบบฟอร์มต่าง ๆ หรือสมัครส่งบทความวิจัยออนไลน์ได้ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/RRBR/index> ซึ่งกองบรรณาธิการวารสารจะดำเนินการรวบรวม คัดกรองบทความวิจัยเพื่อนำไปสู่การเผยแพร่ผลงานวิจัยอันจะส่งผลต่อการยกระดับคุณภาพการศึกษาต่อไป

รองศาสตราจารย์ ดร.สุรีย์มาศ สุขกลี
บรรณาธิการวารสารวิจัยรำไพพรรณี



รูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน The Model of Professional Learning Community in the Border Patrol Police Schools

มัทนียา พงศ์สุวรรณ*, กฤษณี สงสวัสดิ์

Mattaniya Phongsuwan, Kritsanee Songsawat

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี จังหวัดสุราษฎร์ธานี 84100

Faculty of Education, Suratthani Rajabhat University, Suratthani 84100 Thailand

*Corresponding author E-mail: mattaniya.pho@sru.ac.th

(Received: December 27 2021; Revised: March 25 2022; Accepted: March 30 2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง รูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพบริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน มีขั้นตอนดำเนินการวิจัย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อการพัฒนาแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพและเอกสารประกอบแบบ โดยการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ร่วมกับการศึกษาสภาพปัจจุบันของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพในโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน ด้วยการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจากกองกำกับการตำรวจตระเวนชายแดนที่ 41 ครูใหญ่และครูผู้สอนโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน รวมจำนวน 34 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยการสังเคราะห์ร่างแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพบริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน และตรวจสอบคุณภาพรูปแบบที่พัฒนาขึ้นโดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ขั้นตอนที่ 3 การนำเสนอแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพต่อผู้เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน มีสมาชิกของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพประกอบด้วย 1) ระดับโรงเรียน ได้แก่ ครูใหญ่ ครูผู้สอน และบุคลากรอื่นในโรงเรียน 2) ระดับกองกำกับการตำรวจตระเวนชายแดน (ระดับ กก.ตชด.) ได้แก่ ผบ.ร้อย ตชด. (ที่ทำหน้าที่กำกับติดตามการดำเนินงานของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน) และผู้ที่ได้รับมอบหมาย 3) หน่วยงานสนับสนุนในด้านการพัฒนาครูและการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียน มีคณาจารย์คณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ จากสถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่ และ 4) ชุมชน ได้แก่ กรรมการสถานศึกษา ผู้นำท้องถิ่น และตัวแทนผู้ประกอบการ โดยมียุทธศาสตร์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพบริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน ดังนี้ 1) การมีวิสัยทัศน์และค่านิยมร่วม 2) ชุมชนกลายมิตตามวิถีของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน 3) การส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน 4) ภาวะผู้นำสร้างทีมรวมพลัง 5) โครงสร้างสนับสนุนชุมชนการเรียนรู้ และในการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) การสร้างวิสัยทัศน์และค่านิยมร่วม ระดับกองกำกับการตำรวจตระเวนชายแดน และระดับโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน 2) การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียน และสร้างกลุ่มชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน 3) การลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน และ 4) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และทบทวนการปฏิบัติงาน

คำสำคัญ : รูปแบบ, ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ, โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน



Abstract

The study of “The Model of Professional Learning Community in the Border Patrol Police Schools” aimed to explore and develop a pattern promoting profession learning community in the context of Border Patrol Police Schools. The study was conducted through 3 phases. In phase 1, the related concepts and theories were reviewed in order to develop the pattern that promotes profession learning community in Border Patrol Police Schools and related documents; focusing on basic information review and analysis as well as exploring current conditions of the Border Patrol Police Schools by semi – structured interviewing the sample group which was 34 informants from Region 41 Border Police Bureau, principals and teachers in Border Police Patrol Schools. In phase 2, the pattern promoting profession learning community in the Border Patrol Police Schools was drafted and sent to the specialists for quality review. In phase 3, the pattern was presented to related sectors.

This study has showed that in the pattern promoting profession learning community in the Border Patrol Police Schools, the members of the learning community include 1) schools – principals, teachers, and other school personnel; 2) Border Patrol Bureau – the bureau commander (responsible for monitoring operations in the schools), and authorized officers; 3) teacher development and learning management supporting agencies – lecturers of the Faculty of Education in local universities; and 4) local community – education institute committees, community leaders, and parent representatives. The significant elements contributing the profession learning community in the context of Border Patrol Police Schools consist of 1) common vision and value; 2) local community supporting the operations of the schools; 3) learning supports for learners; 4) team leadership; and 5) learning community supporting structure. To establish the profession learning community in the Border Patrol Police Schools, 4 steps are recommended to follow: 1) creating common vision and value in the levels of Border Police Bureau and Border Patrol Police Schools; 2) figuring the learning goals of learners and building the profession learning community in the schools; 3) working and learning from the operation; and 4) exchanging and reviewing the operation.

Keywords : Model, Professional Learning Community, Border Patrol Police Schools



บทนำ

แนวคิดเรื่อง “ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” ได้ถูกพัฒนาขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยภาคส่วนนอกวงการการศึกษา ประกอบด้วย บริษัทเอกชนชั้นนำขนาดใหญ่ เช่น บริษัทแอปเปิล บริษัทไมโครซอฟ บริษัทวอลต์ดิสนีย์ องค์การวิชาชีพระดับประเทศ และสำนักงานด้านการศึกษาของรัฐ รวมตัวและก่อตั้งเป็นเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills) หรือเรียกย่อ ๆ ว่า เครือข่าย P21 หน่วยงานเหล่านี้มีความกังวลและเห็นความจำเป็นที่เยาวชนจะต้องมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกแห่งศตวรรษที่ 21 จึงได้พัฒนาวิสัยทัศน์และกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ขึ้น สามารถสรุปทักษะสำคัญอย่างย่อ ๆ ที่เด็กและเยาวชนควรมีได้ว่า ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมหรือ 3R และ 4C ซึ่งมีองค์ประกอบ คือ 3 R ได้แก่ Reading (การอ่าน) การเขียน (Writing) และคณิตศาสตร์ (Arithmetic) ส่วน 4 C คือ Critical Thinking (การคิดวิเคราะห์) Communication (การสื่อสาร) Collaboration (การร่วมมือ) และ Creativity (ความคิดสร้างสรรค์) รวมถึงทักษะชีวิตและอาชีพ ทักษะด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี และการบริหารจัดการ ด้านการศึกษาแบบใหม่ (สกล สุวรรณพิสิทธิ์, 2555) และเนื่องจากองค์ความรู้ของโลกขยายขอบเขตเพิ่มพูนขึ้นแบบเท่าทวีคูณ กอปรกับประสิทธิภาพของเทคโนโลยีที่ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงความรู้เหล่านั้นได้ในเวลาเพียงลัดมือเดียว ดังนั้น การศึกษาในศตวรรษที่ 21 จึงต้องเตรียมคนออกไปเป็นคนที่ทำงานที่ใช้ความรู้ (knowledge worker) และเป็นบุคคลพร้อมเรียนรู้ (learning person) (วิจารณ์ พานิช, 2555: 18) ในส่วนของครูก็ต้องพัฒนาตนเองให้มีทักษะของการเรียนรู้ด้วย และในขณะเดียวกันก็ต้องมีทักษะในการทำหน้าที่ครูในศตวรรษที่ 21 โดยครูจะต้องเปลี่ยนบทบาทจากครูสอน (teacher) มาเป็นครูฝึก (coach) หรือครูผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน (learning facilitator) ห้องเรียนต้องเปลี่ยนจากห้องสอน (classroom) มาเป็นห้องทำงาน (studio) (วิจารณ์ พานิช, 2555: 134)

เมื่อครูต้องเปลี่ยนบทบาทในการสอน การทำงานต่าง ๆ ร่วมกันในโรงเรียนจึงต้องปรับเปลี่ยน แนวคิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community) หรือ PLC จึงเกิดขึ้น เพื่อให้ให้นักการศึกษาได้ร่วมมือกันทำงาน แบ่งปันแนวปฏิบัติที่ดี และผสมผสานทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เข้ากับการปฏิบัติในห้องเรียน จัดระบบโรงเรียนให้กลายเป็นชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพสำหรับครู ที่สามารถสร้างห้องเรียนตามโมเดลซึ่งจะส่งเสริมการเรียนรู้แห่งศตวรรษใหม่ได้ดีที่สุด และกระตุ้นให้นักการศึกษาสนับสนุนการแบ่งปันความรู้ระหว่างชุมชนผู้ปฏิบัติงาน โดยใช้ทั้งการสื่อสารแบบตัวต่อตัว การสื่อสารผ่านโลกเสมือน หรือทั้งสองแบบผสมกัน

(เบลล์นิกา, เจมส์ และแบรนต์, รอน, 2554: 147-148) มองจากมุมหนึ่ง ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community) หรือ PLC คือ เครื่องมือสำหรับให้ครูรวมตัวกันเป็นชุมชน (community) ทำหน้าที่เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) ขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงในระดับปฏิบัติการการเรียนรู้ เป็นการปฏิรูปที่เกิดขึ้นภายใน คือ ครูร่วมกันดำเนินการ เพื่อให้การปฏิรูปการเรียนรู้ดำเนินคู่ขนาน และเสริมแรงกันทั้งจากภายในและจากภายนอก (วิจารณ์ พานิช, 2555: 135) การเปลี่ยนผ่านโรงเรียนสู่การเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพที่เอื้ออำนวยต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษาและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อให้เกิดการร่วมมือร่วมพลังในการพัฒนาการปฏิบัติงานของตนเองเพื่อสร้างความเข้มแข็งทางวิชาการและวิชาชีพนั้นจะต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการทัศน์ของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพทั้งในมิติการศึกษาไทยและต่างประเทศเพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้ประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ในช่วงที่ผ่านมา มีนักวิชาการและนักวิจัยของไทยให้ความสนใจและศึกษาประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community) หรือ PLC เช่น การพัฒนารูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพสำหรับครูประถมศึกษา (ปองทิพย์ เทพอารีย์ และ มารุฒ พัฒนาผล, 2557) โรงเรียนแห่งชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูเพื่อการพัฒนาวิชาชีพครูที่เน้นผู้เรียนเป็นหัวใจสำคัญ (วรลักษณ์ ชูกำเนิด และเอกรินทร์ สังข์ทอง, 2557) รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 บริบทโรงเรียนในประเทศไทย (วรลักษณ์ ชูกำเนิด เอกรินทร์ สังข์ทอง และชวลิต เกิดทรัพย์, 2557) และคุณลักษณะของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพในบริบทการศึกษาไทย (อนุสรณ์ สุวรรณวงศ์, 2559) เป็นต้น ซึ่งการศึกษาดังกล่าวเป็นการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community) หรือ PLC ที่จะนำมาปรับใช้ในบริบทของประเทศไทย และบางส่วนก็เป็นการศึกษาหรือถอดบทเรียนของการใช้แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community) หรือ PLC ที่เกิดขึ้นในโรงเรียนต่าง ๆ ซึ่งในประเด็นดังกล่าว ควรจะต้องมีการศึกษา พัฒนาและนำไปปรับใช้ในวงกว้าง

โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนเป็นโรงเรียนสังกัดกองบัญชาการตำรวจตระเวนชายแดน สำนักงานตำรวจแห่งชาติ มีจำนวน 204 แห่ง ตั้งกระจายอยู่ตามพื้นที่ชายแดนและห่างไกลคมนาคมทั่วประเทศไทย แม้จะมีที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ห่างไกล แต่บทบาทหน้าที่การพัฒนาเด็กก็ยังคงมีความสำคัญไม่ต่างจากโรงเรียนในพื้นที่อื่น ๆ ของประเทศไทย จากผลการสอบ O-NET ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนในปีการศึกษา 2558 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยกลุ่มสาระภาษาไทย คณิตศาสตร์ และ



ภาษาอังกฤษ ต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ ทั้งที่โรงเรียนมีอัตราส่วนครูต่อนักเรียน 1:20 จากผลการวิจัยของ Hord (1997) (อ้างถึงใน วรลักษณ์ ชูกำเนิด และเอกรินทร์ สังข์ทอง, 2557: 94-95) ยืนยันว่าการดำเนินการในรูปแบบ PLC (Professional Learning Community) นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงคุณภาพทั้งด้านวิชาชีพและผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนใน 2 ประเด็นหลักคือ ประเด็นที่ 1 ผลดีต่อครูผู้สอน พบว่า PLC ส่งผลต่อครูผู้สอน กล่าวคือ ลดความรู้สึกโดดเดี่ยวงานสอนของครู เพิ่มความรู้สึกผูกพันต่อพันธกิจและเป้าหมายของโรงเรียนมากขึ้น และประเด็นที่ 2 มีผลดีต่อผู้เรียน คือ สามารถลดอัตราการตกซ้ำชั้นและจำนวนชั้นเรียนที่ต้องเลื่อนหรือชะลอการจัดการเรียนรู้ให้น้อยลง อัตราการขาดเรียนลดลง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาวิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และวิชาการอ่านที่สูงขึ้นอย่างเด่นชัดเมื่อเทียบกับโรงเรียนแบบเก่า สุดท้ายคือ มีความแตกต่างด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มนักเรียนที่มีภูมิหลังไม่เหมือนกันและลดลงชัดเจน ดังนั้น หากโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนดำเนินงานตามรูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพตามบริบทของโรงเรียนแล้ว น่าจะเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญที่จะช่วยพัฒนาโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน ทั้งการดำเนินงานของครู และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาและพัฒนารูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพบริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพตามบริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน ผู้วิจัยได้ศึกษาและพัฒนารูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพสำหรับบริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน โดยแบ่งการดำเนินการวิจัยเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อการพัฒนารูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพและเอกสารประกอบรูปแบบ โดยมีการดำเนินงาน ดังนี้

1. การศึกษาแนวคิดทฤษฎี ข้อมูลพื้นฐานและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ
2. การสำรวจและวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับรูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพและแนวการจัดการศึกษาตามบริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน เพื่อการพัฒนารูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน โดยมีประชากรในการวิจัยเป็นกลุ่มผู้บริหารการศึกษา ประกอบด้วย ผบ.ร้อย ตชด.412

ครูใหญ่หรือผู้ช่วยครูใหญ่ และกลุ่มครูผู้ปฏิบัติการสอนในโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน สังกัดกองกำกับการตำรวจตระเวนชายแดนที่ 41 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 11 โรงเรียน เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ ผบ.ร้อย ตชด.412 ครูใหญ่หรือผู้ช่วยครูใหญ่ และกลุ่มครูผู้ปฏิบัติการสอนโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน สังกัดกองกำกับการตำรวจตระเวนชายแดนที่ 41 ประจำปีการศึกษา 2561 ผบ.ร้อย ตชด.412 จำนวน 1 คน ครูใหญ่หรือผู้ช่วยครูใหญ่ จำนวน 4 คน และครูผู้ปฏิบัติการสอน จำนวน 29 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างสำหรับการวิจัยรูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน จำนวน 3 ชุด สำหรับใช้สัมภาษณ์ ผบ.ร้อย ตชด.412 ครูใหญ่หรือผู้ช่วยครูใหญ่ และกลุ่มครูผู้ปฏิบัติการสอนในโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน

3. การวิเคราะห์และสรุปผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและสภาพปัจจุบันของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนตามความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้ปฏิบัติการสอนในโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้

1. การสังเคราะห์โครงสร้างและจัดทำร่างรูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพตามบริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการประเมินผลคุณภาพของรูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพตามบริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนจากผู้ทรงคุณวุฒิ
3. การตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพตามบริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน โดยการศึกษาความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้บริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนที่พัฒนาขึ้น
4. การวิเคราะห์และสรุปผลคุณภาพของรูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ

ขั้นตอนที่ 3 การนำเสนอรูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพแก่โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องรับทราบผลการวิจัยพัฒนารูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพที่พัฒนาขึ้น

ผลการวิจัย

โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน หรือ โรงเรียน ตชด. เป็นโรงเรียนสังกัดกองบัญชาการตำรวจตระเวนชายแดน สำนักงาน



ตำรวจแห่งชาติ มีจำนวน 204 แห่ง ตั้งกระจายอยู่ตามพื้นที่ชายแดน และทางไกลคมนาคมทั่วประเทศไทย มีกลุ่มเป้าหมายที่สำคัญ คือ เด็กและเยาวชนในถิ่นทุรกันดารไกลคมนาคมหรือมีปัญหา ความมั่นคงเป็นเป้าหมายหลัก ประชาชนหรือชุมชนในเขตบริการ ของโรงเรียน ตชด. เป็นเป้าหมายรอง ทั้งนี้เพราะความสำเร็จของ การพัฒนาเด็กและเยาวชนขึ้นกับการพัฒนาชุมชน โรงเรียนจึงต้อง พัฒนาทั้งเด็กและเยาวชนควบคู่กับการพัฒนาชุมชนซึ่งเป็นเขต บริการของโรงเรียน โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนดำเนินงานตาม กรอบแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนในถิ่นทุรกันดารตามพระราชดำริ สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ฉบับที่ 5 พ.ศ. 2560 - 2569 โดยได้กำหนด เป้าหมายหลักในการดำเนินงานไว้ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการจัด การเรียนการสอน ในเป้าหมายหลักที่ 3 เสริมสร้างศักยภาพของเด็ก และเยาวชนทางวิชาการและทางจริยธรรม ประกอบด้วย 4 เป้าหมาย มุ่งเน้นการแก้ปัญหาวิกฤตเรื่องภาษาไทย พัฒนาครูผู้สอนให้สามารถ ใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลายเพื่อพัฒนาศักยภาพ พื้นฐานของเด็กนักเรียนด้านภาษาไทย วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และภาษาอังกฤษ รวมทั้งทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและทักษะ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อื่น ๆ ควบคู่กับการปลูกฝังคุณธรรมและ จริยธรรม การเตรียมความพร้อมสำหรับประชาคมอาเซียนและ สนับสนุน ผลักดันให้ครูมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

การดำเนินงานที่ผ่านมาได้มีการพัฒนาศักยภาพของครู โดยการฝึกอบรมเพิ่มพูนความรู้และทักษะประจำปี การส่งเสริม ให้ครูมีวุฒิทางการศึกษาสูงขึ้น การส่งเสริมการใช้ห้องสมุด การสนับสนุนปัจจัยที่จำเป็นต่อการจัดการเรียนการสอน เช่น อาคาร สถานที่ สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่จำเป็น การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และการสื่อสารมาช่วยในการจัดการศึกษา เพื่อส่งเสริมให้ผู้ปฏิบัติ งานทุกระดับได้เพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ และพัฒนาศักยภาพ ของตนเอง การประชุมวิชาการและเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวาระ ต่าง ๆ ได้เปิดโอกาสให้ผู้ปฏิบัติงานพยายามคิดค้นนวัตกรรม พัฒนา รวบรวมผลงานหรือองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์จริง ของผู้ปฏิบัติงานมาแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้งานพัฒนา ไปได้กว้างขวางและดียิ่งขึ้น

การดำเนินงานของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน มีลักษณะเด่น คือ มีความสัมพันธ์อันดีกับผู้ปกครองและชุมชน ที่โรงเรียนตั้งอยู่ ความสัมพันธ์ของครูในโรงเรียนเป็นลักษณะของพี่น้อง ทั้งระหว่างครูใหญ่กับครูในโรงเรียน และระหว่างครูด้วยกันเอง เรียก ได้ว่า มีความสัมพันธ์แบบกัลยาณมิตร แต่ข้อจำกัดหนึ่งของโรงเรียน ตำรวจตระเวนชายแดน คือ บุคลากรของโรงเรียนซึ่งทำหน้าที่ครูนั้น โดยอาชีพหลัก คือ ตำรวจ หลายคนไม่ได้จบสายครู แต่เป็นครูด้วยใจ และทำงานด้วยประสบการณ์การเป็นครูที่สั่งสมมา หลายคนเป็นครู บรรจุใหม่ ที่ยังขาดความมั่นใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่

นักเรียน แต่ก็ได้รับโอกาสในการพัฒนาตนเอง ด้วยการเข้ารับ การอบรม การศึกษาต่อ รวมถึงการนิเทศติดตามจากคณาจารย์ ของสถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่ ซึ่งเป็นการนิเทศติดตามงานด้านการ จัดการเรียนการสอน สื่อและสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ในส่วนของ นักเรียนนั้น ส่วนหนึ่งมาจากครอบครัวที่พ่อแม่แยกทางกัน ต้อง อาศัยอยู่กับปู่ย่าตายาย ขาดการดูแลเอาใจใส่ นักเรียนบางส่วนย้าย ตามผู้ปกครองที่เคลื่อนย้ายการจ้างงานตามฤดูกาล ส่งผลให้ การเรียนไม่ต่อเนื่อง นักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์และเชื้อชาติอื่น ซึ่งเคยชิน กับการใช้ภาษาของตัวเอง มีปัญหาการสื่อสารภาษาไทยไม่ถึงระดับ ที่เพียงพอต่อการเรียนรู้ที่ดี มีปัญหาการปรับตัวในการเรียน

การทำงานของครูตำรวจตระเวนชายแดนมีการร่วมมือกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทั้งในด้านความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาสาระวิชา ด้าน ประสบการณ์การจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ก่อให้เกิด ประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของการ เป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ การปฏิบัติงานในโรงเรียนตำรวจ ตระเวนชายแดนที่เป็นฐานการการออกแบบรูปแบบแห่งการเป็น ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพบริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน ได้แก่

1. การประชุมหรือพูดคุยเพื่อทบทวนการปฏิบัติงาน และ การบริหารจัดการของโรงเรียนครูผู้สอนและผู้บริหารโรงเรียน
2. การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ผู้นำและสมาชิกในชุมชน ต่อการดำเนินงานด้านการศึกษาของโรงเรียนตำรวจตระเวน ชายแดน
3. การสร้างความร่วมมือเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทาง วิชาชีพ การแลกเปลี่ยนหรือร่วมลงทุนทางด้านทรัพยากร และ การเกื้อหนุนเป็นกัลยาณมิตรสะท้อนการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ระหว่างโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนกับสถาบันการศึกษาอื่นหรือ หน่วยงานอื่น ๆ
4. แนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองและวิชาชีพครู
5. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้บังคับบัญชา หรือ ผู้บริหาร ครู และบุคลากรภายนอกที่ทำหน้าที่สนับสนุนการจัด การเรียนการสอนในโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน
6. บรรยากาศการทำงานที่สะท้อนการเป็นชุมชน การเรียนรู้ทางวิชาชีพ

การพัฒนารูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ บริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนจะเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วย เพิ่มศักยภาพการปฏิบัติงานของครูเพื่อช่วยพัฒนาคุณภาพการเรียน การสอน โดยมีรายละเอียดของรูปแบบ ดังนี้

รูปแบบแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพบริบท ของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน ประกอบด้วยประเด็นต่าง ๆ ดังนี้



สมาชิกของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน

1. ระดับโรงเรียน ได้แก่ ครูใหญ่ ครูผู้สอนและบุคลากรอื่นในโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน
2. ระดับกองกำกับการตำรวจตระเวนชายแดน (ระดับ กก.ตชด.) ได้แก่ ผบ.ร้อย ตชด. (ที่ทำหน้าที่กำกับติดตามการดำเนินงานของ ร.ร.ตชด.) และผู้ที่ได้รับมอบหมายทำหน้าที่แทนติดตามการดำเนินงานของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน
3. หน่วยงานสนับสนุน ในส่วนของการพัฒนาครูและการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียน มีอาจารย์จากคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ สถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่ที่โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนตั้งอยู่ เช่น มหาวิทยาลัยราชภัฏต่าง ๆ
4. ชุมชน กรรมการสถานศึกษา ผู้นำท้องถิ่น และตัวแทนผู้ปกครอง มีนักเรียนจากชุมชนเข้ามารับบริการ

องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพบริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน

1. การมีวิสัยทัศน์และค่านิยมร่วม สมาชิกในชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์ของผู้ร่วมวิชาชีพและผู้เกี่ยวข้องไปสู่การกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจโครงการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและการจัดการศึกษาผ่านการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
2. ชุมชนกัลยาณมิตรตามวิถีของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน เป็นชุมชนที่ดำเนินงานด้วยความเอาใจใส่และรับฟังซึ่งกันและกัน เป็นการทำงานร่วมกันด้วยบรรยากาศแห่งความเป็นมิตร ความเป็นพี่น้อง เน้นความสัมพันธ์ของการทำงานในแนวราบมากกว่าการทำงานแนวดิ่งที่มีการสั่งการเชิงสายงานหรือระบบบังคับบัญชา ทำให้เกิดความรู้สึกไว้วางใจ สามารถเปิดใจพูดคุยปรึกษาหารือและทำงานร่วมกัน
3. การส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นการให้ความสำคัญแก่ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนและดำเนินการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง โดยใช้ครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การชี้แนะและพี่เลี้ยง
4. ภาวะผู้นำสร้างทีมรวมพลัง เป็นการร่วมมือของผู้บริหาร ผู้สอน ชุมชน ในการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้ความสามารถในวิชาชีพ การจัดการเรียนรู้ และการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมาย ผู้บริหารสนับสนุนทรัพยากรต่าง ๆ เพื่อให้การดำเนินงานของชุมชนเป็นไปได้อย่างดี รวมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้สอนเป็นผู้นำและตัดสินใจทางวิชาการ
5. โครงสร้างสนับสนุนชุมชนการเรียนรู้ โครงสร้างที่สนับสนุนการก่อเกิดและคงอยู่ของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ มีลักษณะ คือ ลดความเป็นองค์การที่ยึดวัฒนธรรมแบบราชการ

หันมาใช้วัฒนธรรมแบบกัลยาณมิตรทางวิชาการแทน และเป็นวัฒนธรรมที่ส่งเสริมวิสัยทัศน์ การดำเนินการที่ต่อเนื่องและมุ่งมั่นความยั่งยืน จัดปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนตามบริบทชุมชน มีโครงสร้างองค์การแบบไม่รวมศูนย์ เพื่อลดความขัดแย้งระหว่างครูผู้ปฏิบัติงานสอนกับฝ่ายบริหารให้น้อยลง มีการบริหารจัดการ และการปฏิบัติงานในสถานศึกษาที่เน้นรูปแบบการทำงานเป็นทีม การจัดสรรปัจจัยสนับสนุนให้เอื้อต่อการดำเนินการของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ เช่น เวลา วาระ สถานที่ ขนาดชั้นเรียน ขวัญกำลังใจ ข้อมูลสารสนเทศและอื่น ๆ ตามความจำเป็นและบริบทของแต่ละชุมชน โดยเฉพาะการเอาใจใส่สิ่งแวดล้อมให้เกิดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข มีรูปแบบการสื่อสารด้วยใจ เปิดกว้างให้พื้นที่อิสระในการสร้างสรรค์ของชุมชน เน้นความคล่องตัวในการดำเนินการจัดการกับเงื่อนไขความแตกต่าง และมีระบบสารสนเทศของชุมชนเพื่อการพัฒนาวิชาชีพ

กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน

การสร้างสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน ประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. การสร้างวิสัยทัศน์และค่านิยมร่วม ระดับกองกำกับการตำรวจตระเวนชายแดน และระดับโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน
2. การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียน และสร้างกลุ่มชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน
3. การลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน
4. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และทบทวนการปฏิบัติงาน

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาสภาพและบริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนสังกัดกองกำกับการตำรวจตระเวนชายแดนที่ 41 พบว่า มีสภาพปัญหาสอดคล้องกับพงษ์ศักดิ์ ศิริพงษ์ (2555) ที่ได้ศึกษาสภาพปัญหาของการจัดการพัฒนาคุณภาพนักเรียนในโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนสังกัดกองกำกับการตำรวจตระเวนชายแดนที่ 32 พบว่า มีปัจจัยจากพื้นที่ที่โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนตั้งอยู่ในถิ่นทุรกันดาร มีระยะทางห่างไกล งบประมาณในการจัดการศึกษามีจำนวนจำกัด การประสานงานล่าช้า ไม่ทันต่อเหตุการณ์และสถานการณ์ มีการโยกย้ายและสับเปลี่ยนครุบ่อย เพื่อเป้าหมายการปฏิบัติงานที่ในการเป็นผู้พิทักษ์สันติราษฎร์มากกว่าการสอน ครูขาดความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนการสอน และการจัดทำเอกสารประกอบการสอน นักเรียนมีปัญหาการใช้ภาษาในการสื่อความหมายเนื่องจากส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ และขาดวัสดุอุปกรณ์ สื่อการสอน



ที่จำเป็นต่อการจัดการจัดการเรียนการสอน ซึ่งแม้ว่าจะศึกษาในพื้นที่ต่างภูมิภาค แต่ก็มีสภาพปัญหาบางด้านไม่แตกต่างกัน แม้ในพื้นที่ภาคใต้ตอนบนอาจจะมีปัญหาการสื่อสารความหมายของนักเรียนซึ่งมาจากกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ น้อยกว่าภาคอื่น แต่ก็เชื่อว่า จะไม่มีปัญหา เนื่องจากในโรงเรียนมีนักเรียนต่างด้าวที่มาจากประเทศเพื่อนบ้าน ติดตามผู้ปกครองที่เข้ามาทำงาน นอกจากนี้ โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับนักเรียน เข้ารับการศึกษาขั้นพื้นฐานแล้ว โรงเรียนยังเป็นแหล่งเรียนรู้สำคัญของชุมชนอีกด้วย โดยมีการทำงานร่วมกับชุมชน เป็นแหล่งความรู้ และเป็นพี่เลี้ยงให้แก่ชาวบ้านในชุมชนเพื่อดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ดังนั้น จุดเด่นหนึ่งของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน คือ ความสัมพันธ์อันดีกับชุมชน

การดำเนินงานในโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนมีความเฉพาะซึ่งต่างจากโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานสังกัดหน่วยงานอื่น ๆ เนื่องจากโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนดำเนินการตาม แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนในถิ่นทุรกันดาร ตามพระราชดำริสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ฉบับที่ 5 (สำนักงานโครงการสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, 2560) ซึ่งประกอบด้วย 8 เป้าหมายหลัก ดังนี้

เป้าหมายหลักที่ 1 เสริมสร้างสุขภาพของเด็กตั้งแต่ในครรภ์มารดา

เป้าหมายหลักที่ 2 เพิ่มโอกาสทางการศึกษา

เป้าหมายหลักที่ 3 เสริมสร้างศักยภาพของเด็กและเยาวชนทางวิชาการและทางจริยธรรม

เป้าหมายหลักที่ 4 เสริมสร้างศักยภาพของเด็กและเยาวชนทางการงานอาชีพ

เป้าหมายหลักที่ 5 ปลูกฝังจิตสำนึกและพัฒนาศักยภาพของเด็กและเยาวชนในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

เป้าหมายหลักที่ 6 เสริมสร้างศักยภาพของเด็กและเยาวชนในการอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของท้องถิ่นและของชาติไทย

เป้าหมายหลักที่ 7 ขยายการพัฒนาจากโรงเรียนสู่ชุมชน

เป้าหมายหลักที่ 8 พัฒนาสถานศึกษาเป็นศูนย์บริการความรู้

โดยเฉพาะเป้าหมายหลักที่ 3 เสริมสร้างศักยภาพของเด็กและเยาวชนทางวิชาการและทางจริยธรรม ประกอบด้วย 4 เป้าหมาย คือ มุ่งเน้นการแก้ปัญหาวิกฤตเรื่องภาษาไทย พัฒนาครูผู้สอนให้สามารถใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลายเพื่อพัฒนา ศักยภาพพื้นฐานของเด็กนักเรียนด้านภาษาไทย วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และภาษาอังกฤษ รวมทั้งทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อื่น ๆ ควบคู่กับ

การปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรม การเตรียมความพร้อมสำหรับประชาคมอาเซียน และสนับสนุน ผลักดันให้ครูมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เป้าหมายดังกล่าวนี้สามารถนำมากำหนดเป็นจุดมุ่งหมายหลักในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพในโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน

เนื่องจากที่ตั้งของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนตั้งอยู่ตามแนวชายแดนหรืออยู่ในพื้นที่ห่างไกล ครูตำรวจตระเวนชายแดน ซึ่งไม่ได้มีภูมิลำเนาอยู่ใกล้ที่ตั้งของโรงเรียนจึงต้องพักอาศัยอยู่ในโรงเรียน ส่งผลให้ครูตำรวจตระเวนชายแดนมีความสนิทสนมกัน แม้ว่าในช่วงหลังครูตำรวจตระเวนชายแดนจะมาจากโครงการครูครูทายาท ครูหลายคนเป็นศิษย์เก่าโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน ที่ตนมาปฏิบัติงาน มีโอกาสทำงานร่วมกับครูของตน โดยมีครูของตนเป็นครูพี่เลี้ยง มีครูรุ่นพี่ที่มีประสบการณ์การสอนเป็นพี่เลี้ยง ให้คำปรึกษา ในโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนจึงมีบรรยากาศความสัมพันธ์ระหว่างกันแบบกัลยาณมิตร ครูกับศิษย์ที่กลับมาเป็นครู การเป็นพี่น้องตำรวจตระเวนชายแดน การเป็นเพื่อนร่วมงาน บรรยากาศความสัมพันธ์ที่เป็นมิตร การล้อมวงกินข้าวเช้าหรือกลางวันร่วมกัน เปิดใจพูดคุยกัน ทำงานร่วมกันทั้งแบบทางการและไม่เป็นทางการสิ่งเหล่านี้เป็นพื้นฐานในการสร้างให้เกิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพขึ้นในโรงเรียนได้อย่างดี สอดคล้องกับ Sergiovanni (1994 อ้างถึงใน วรลักษณ์ ชูกำเนิด และเอกรินทร์ สังข์ทอง, 2557: 100) ที่ว่า PLC เป็นกลุ่มที่มีวิสัยสัมพันธ์ต่อกัน เป็นกลุ่มที่เหนียวแน่นจากภายใน ใช้ความเป็นกัลยาณมิตรเชิงวิชาการต่อกัน ทำให้ลดความโดดเดี่ยวระหว่างปฏิบัติงานสอนของครู เชื่อมโยงปฏิสัมพันธ์กันทั้งในเชิงวิชาชีพและชีวิต มีความศรัทธาร่วมอยู่ร่วมกันแบบสังฆะ ถือศีล หรือหลักปฏิบัติร่วมกัน โดยยึดหลักพรหมวิหาร 4 เมตตา กรุณา มุทิตา อุเบกขา เป็นชุมชนที่ยึดหลักวินัยเชิงบวก เชื่อมโยงการพัฒนา PLC ไปกับวิถีชีวิตตนเองและวิถีชีวิตชุมชนอันเป็นพื้นฐานสำคัญของสังคมฐานการพึ่งพาตนเอง (สุรพล ธรรมมรดี และคณะ, 2553) มีบรรยากาศการทำงานที่เปิดเผย สร้างพื้นที่ปลอดภัยใช้อ่านจากถนัด โดยทุกคนแสดงความคิดเห็นของตนได้โดยอิสระ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 บริบทโรงเรียนในประเทศไทยของวรลักษณ์ ชูกำเนิด (2557) ซึ่งกล่าวถึงองค์ประกอบหนึ่งของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ คือ ชุมชนกัลยาณมิตรตามวิถีไทย เป็นชุมชนแห่งการเอาใจใส่ และรับฟัง รวมถึงการทำงานร่วมกันด้วยบรรยากาศความเป็นมิตรที่ยึดเหนี่ยวกันไว้ด้วยความรู้สึกแบบเกื้อกูลเอื้ออาทร เน้นความสัมพันธ์กันในแนวราบ แยกเช่นคนในครอบครัวเดียวกันมากกว่าแนวตั้งเชิงสายงาน ทำให้เกิดความรู้สึกไว้วางใจสามารถเปิดใจเข้าหากัน เป็นเบื้องต้น ซึ่งชุมชนกัลยาณมิตรมีลักษณะสำคัญ 4 ด้าน ดังนี้ (1) การหล่อเลี้ยงธรรมชาติการอยู่ร่วมกันแบบเกื้อกูลของคน



ในองค์กร (2) เปลี่ยนจากอยู่แบบเป็นทางการสู่ บรรยากาศการอยู่ร่วมกันแบบครอบครัว (3) เปลี่ยนจากวัฒนธรรมแบบปกป้องสู่วัฒนธรรมแห่งความไว้วางใจ และการรับฟัง (4) การเปลี่ยนผ่านจากความขัดแย้งสู่วัฒนธรรมเคารพความแตกต่าง

กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูบริบทโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนของงานวิจัยฉบับนี้ ประกอบด้วย

- 1) การสร้างวิสัยทัศน์และค่านิยมร่วม ระดับกองกำกับการตำรวจตระเวนชายแดน และระดับโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน
- 2) การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียน และสร้างกลุ่มชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน
- 3) การลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน 4) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และทบทวนการปฏิบัติงาน ซึ่งสอดคล้องกับงานของชูกาตี พวงสมจิตร (2560) ที่เสนอแนวทางการนำ PLC มาใช้ในโรงเรียนตามแนวทางของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ 4 ขั้นตอน ที่เรียกว่า PAOR ได้แก่ ขั้นวางแผน (Planning) ขั้นลงมือปฏิบัติ (Action) ขั้นสังเกตผลการปฏิบัติ (Observation) และขั้นสะท้อนผล (Reflection) มาเป็นกรอบในการดำเนินงานได้ โดยแต่ละขั้นตอนมีขั้นตอนย่อยดังนี้

1. ขั้นวางแผน (Planning) มีขั้นตอนสำคัญ 2 ขั้นตอน คือ

1.1 การสร้างวิสัยทัศน์ พันธกิจและเป้าหมายร่วม เป็นขั้นตอนที่ผู้บริหาร ครูในโรงเรียนพูดคุย แลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อให้เห็นปัญหา ความต้องการ ความพร้อมในการดำเนินการ ซึ่งนำไปสู่การสร้างวิสัยทัศน์ พันธกิจและเป้าหมายร่วมกัน ซึ่งขั้นตอนนี้จะช่วยให้สมาชิกของชุมชนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมาย ก่อให้เกิดการยอมรับ เข้าใจในสภาวะการณ์และเกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

1.2 การวางแผนพัฒนาเป็นขั้นตอนที่สมาชิกทุกคนร่วมกันถกแถลง ให้เหตุผลว่ากลุ่มควรมุ่งเป้าการทำ PLC ไปที่เรื่องใด ปัญหาใด หรือนวัตกรรมใด โดยขั้นตอนนี้ กลุ่มต้องประคับประคองให้การทำ PLC เป็นกิจกรรมพัฒนาครูที่มุ่งสู่เป้าหมายสุดท้าย คือ การพัฒนาผู้เรียนเป็นหลัก และเมื่อได้ประเด็นในการทำ PLC สำหรับรอบนี้แล้ว กลุ่มจึงช่วยกันวางแผนงานโดยละเอียดว่ากลุ่มจะดำเนินการอย่างไร จะแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันอย่างไร จะสร้างเครือข่ายอย่างไร ช่วงเวลาที่เหมาะสมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ควรเป็นช่วงใด นวัตกรรมที่ใช้ควรเป็นอะไร และทรัพยากรที่ต้องการคืออะไรบ้าง

2. ขั้นลงมือปฏิบัติ (Action) เป็นขั้นตอนที่กลุ่มทำกิจกรรมตามแผนที่วางไว้ ที่สำคัญคือ การมาพบกันตามเวลาที่กำหนด นำประสบการณ์ของแต่ละคนมาแลกเปลี่ยนกัน ทำให้สมาชิกแต่ละคนได้เล่าความประทับใจ ปัญหา ความภาคภูมิใจ แนวปฏิบัติที่ดี แนวปฏิบัติที่ไม่ประสบความสำเร็จ ฯลฯ ให้สมาชิก

ได้รับทราบ ทำให้แต่ละคนไม่โดดเดี่ยว และสามารถเลือกแนวที่ดีของเพื่อนไปประยุกต์ใช้ในงานของตนเองได้

3. ขั้นสังเกตผลการปฏิบัติงาน (Observation) เมื่อการดำเนินงานผ่านไประยะหนึ่ง สมาชิกแต่ละคนนำผลการปฏิบัติมาเสนอในวงสนทนาโดยเทียบกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ว่า สิ่งใดบ้างที่ทำได้ดี สิ่งใดบ้างที่มีปัญหา ซึ่งขั้นนี้นิยมใช้การทบทวนระหว่างปฏิบัติงาน ที่เรียกว่า AAR (After Action Review) เป็นเครื่องมือในการสังเกตผลการปฏิบัติงาน

4. ขั้นสะท้อนผล (Reflection) เป็นขั้นของการสะท้อนผลการพัฒนาความรู้ความสามารถของครูผ่านผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้แก่ ตัวครูที่เป็นสมาชิกของชุมชน นักเรียน ผู้บริหาร ผู้ปกครอง กรรมการสถานศึกษาฯ เป็นต้น ซึ่งผลที่ได้คือ ข้อมูลย้อนกลับที่สมาชิกรับมาใช้ปรับปรุงการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

เนื่องจากการดำเนินงานของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนอยู่ภายใต้การดูแลและกำกับติดตามของกองกำกับการตำรวจตระเวนชายแดน ดังนั้นกระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพในโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนโดยเฉพาะขั้นตอนที่ 1 การสร้างวิสัยทัศน์และค่านิยมร่วม และขั้นตอนที่ 4 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และทบทวนการปฏิบัติงาน จึงต้องดำเนินงานในขั้นตอนนี้ระดับกองกำกับการตำรวจตระเวนชายแดน และระดับโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน เพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องในระบบกองกำกับการได้รับทราบข้อมูลการดำเนินงาน ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และให้การสนับสนุนการดำเนินงานของชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพครูในโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน ทั้งนี้ควรเป็นการทำงานในลักษณะของความพร้อมและความสมัครใจ ลดการบังคับบัญชาซึ่งเป็นการทำงานในแนวตั้ง

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การพัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพต้องใช้ความสมัครใจของครู ควรดำเนินการอย่างต่อเนื่องเป็นวงรอบแต่ละภาคเรียนและต่อเนื่องแต่ละปีการศึกษา

2. ผลการวิจัยฉบับนี้เป็นกรณีศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างจากกองกำกับการตำรวจตระเวนชายแดนที่ 41 และโรงเรียน ตชด. ในสังกัด ซึ่งสามารถนำรูปแบบที่ได้ไปปรับใช้กับโรงเรียน ตชด. ในพื้นที่อื่นได้ เพราะลักษณะเด่นหลายประการของโรงเรียน ตชด. ที่เอื้อต่อการเป็นชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพแม้ต่างภูมิภาคแต่มีลักษณะร่วมกัน เช่น การดำเนินงานตามแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนในถิ่นทุรกันดาร ตามพระราชดำริสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ฉบับที่ 5 ความสัมพันธ์แบบกัลยาณมิตรของพี่น้องตำรวจในโรงเรียน ตชด. ความสัมพันธ์ชุมชน เป็นต้น



3. คณาจารย์จากคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ จากสถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่ที่โรงเรียน ดชด. ตั้งอยู่ อาทิ มหาวิทยาลัยราชภัฏต่าง ๆ ซึ่งทำหน้าที่เป็นอาจารย์นิเทศก์ เป็นวิทยากรให้ความรู้ เป็นพี่เลี้ยงดูแลและให้คำปรึกษา สามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพของโรงเรียน ดชด. ได้โดยถือเป็นสมาชิกหนึ่งในกลุ่ม PLC ที่เรียกว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบแผนแห่งการเป็นชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพตามบริบทของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน ได้รับงบประมาณสนับสนุนจากทุนอุดหนุนการวิจัยจากเงินงบประมาณแผ่นดิน ประจำปีงบประมาณ 2561 มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

- ชูชาติ พวงสมจิตร. (2560). ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพและแนวทางการนำมาใช้ในสถานศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ.* 10 (มกราคม-มิถุนายน): 34-41.
- เบลล์กันกา, เจมส์ และแบรนด, รอน. (2554). *ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21 [21st century skills : Rethinking how students learn]* (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิปจิตตฤกษ์, แปล). กรุงเทพมหานคร: โอเพ่นเวิลด์ส.
- ปองทิพย์ เทพอารีย์ และมารุฒ พัฒนาผล. (2557). การพัฒนาแบบแผนชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพสำหรับครูประถมศึกษา. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย.* 6 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 284-296.
- พงษ์ศักดิ์ ศิริพงษ์. (2555). ยุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพนักเรียนในโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- วรลักษณ์ ชูกำเนิด และเอกรินทร์ สังข์ทอง. (2557). โรงเรียนแห่งชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูเพื่อการพัฒนาวิชาชีพครูที่เน้นผู้เรียนเป็นหัวใจสำคัญ. *วารสารวิทยบริการมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.* 25 (มกราคม-เมษายน): 93-102.
- วรลักษณ์ ชูกำเนิด เอกรินทร์ สังข์ทอง และชวลิต เกิดทรัพย์. (2557). รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 บริบทโรงเรียนในประเทศไทย. *วารสารหาดใหญ่วิชาการ.* 12 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 123-134.
- วรลักษณ์ ชูกำเนิด. (2557). *รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 บริบทโรงเรียนในประเทศไทย.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21.* กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สกล สุวรรณพิสิทธิ์. *ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คืออย่างไร.* [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.qtf.or.th/home/Contents/417>. 2555.
- สำนักงานโครงการสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี. (2560). *แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนในถิ่นทุรกันดารตามพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี.* กรุงเทพมหานคร: บริษัท แอคทีฟ พรินท์ จำกัด.
- อนุสรณ์ สุวรรณวงศ์. (2559). คุณลักษณะของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพในบริบทการศึกษาไทย. *วารสารปัญญาภิวัฒน์.* 8 (มกราคม-เมษายน): 163-175.
- Sergiovanni, T. (1994). *Building community in schools.* San Francisco, CA: Jossey Bass.



**การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์
เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**

**Development of Learning Activity Package Using Phonics Instruction to Promote
English Pronunciation on Short vowels for Primary Education Grade 1 Students**

ฉวีวรรณ วัฒนานุกิจ*, สุนิตต์ดา เย็นท้ว, พัชรินทร์ รุจิรานุกุล

Chaweewan Wattananukit, Sunitta Yentour, Patcharin Rujiranukul

ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี 22000

Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University, Chanthaburi 22000 Thailand

*Corresponding author E-mail: sunitta.y@rbru.ac.th

(Received: December 29 2021; Revised: March 13 2022; Accepted: March 29 2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ และ 4) เพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดบ่อไร่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 30 คน เครื่องมือ ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ จำนวน 7 ชุด ดังนี้ ชุดที่ 1 เรื่อง Short vowels ชุดที่ 2 เรื่อง Short a ชุดที่ 3 เรื่อง Short e ชุดที่ 4 เรื่อง Short i ชุดที่ 5 เรื่อง Short o ชุดที่ 6 เรื่อง Short u และ ชุดที่ 7 เรื่อง Phonics fun 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) แบบวัดผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 5) แบบวัดเจตคติ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 86.40/87.50 2) นักเรียนที่เรียนโดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์มีผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนที่เรียนโดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักเรียนที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ มีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ สามารถพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษให้ดีขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีความมั่นใจในการอ่านออกเสียงเพิ่มขึ้นจากเดิม และเห็นความสำคัญต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์, ผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ



Abstract

The purposes of this research were: 1) to develop of learning activity package using phonics instruction to promote English pronunciation on short vowels for Primary education grade 1 students with an effectiveness according to the 80/80 criterion, 2) to compare the results English pronunciation before and after learning with the learning activity package using phonics instruction, 3) to compare the learning achievement before and after learning with the learning activity package using phonics instruction, and 4) to evaluate students' attitudes towards learning English. The sample group used in this research was 30 students in Primary education grade 1 students at Chumchonwatborai School in the first semester of academic year 2021. The sample of 30 students was selected by purposive sampling. The research instruments consisted of 1) 7 sets of learning activities by using Phonics were : set 1, Short vowels, set 2, short a, set 3, short e, set 4, Short i, set 5, Short o, set 6, Short u, set 7, Phonics fun, 2) a learning activities lesson plan, 3) the English pronunciation test, 4) achievement test, and 5) students' attitude questionnaire. The statistics used for analyzing the collected data were : mean, standard deviation, and t-test.

The results found that: 1) development of learning activity package using phonics instruction to promote English pronunciation on short vowels for Primary education grade 1 students had an efficiency of 86.40/87.50, 2) the students who learned with the learning activity package using phonics instruction had results English pronunciation of post-learning higher than pre-learning with statistical significance at the .05 level, 3) the students who learned with the learning activity package using phonics instruction had learning achievement of post-learning higher than pre-learning with statistical significance at the .05 level, 4) the students who learned English with the learning activity package using phonics instruction had attitude questionnaire at the high level. The result of this research showed that the use of learning activity package using phonics instruction can improve English pronunciation, resulting in greater confidence among students in reading aloud and realizing the importance of learning English.

Keywords : Learning Activity Package Using Phonics Instruction, English Pronunciation



บทนำ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลกและตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศและใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อการสื่อสารได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 1)

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในประเทศไทยที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบันประสบกับปัญหาความแตกต่างของระบบเสียงระหว่างภาษาไทยที่เป็นภาษาแม่กับระบบเสียงภาษาอังกฤษ ซึ่งในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศนั้น การรู้จักแต่คำศัพท์และโครงสร้างประโยคเพียงอย่างเดียวยังไม่เพียงพอ ถ้าผู้เรียนไม่สามารถแปลงเสียงที่เจ้าของภาษาฟังแล้วสามารถเข้าใจได้ ก็ยังไม่ถือว่าสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้ ซึ่งจะเห็นว่า การอ่านออกเสียงเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้ หากนักเรียนอ่านไม่ได้ก็จะเป็นอุปสรรคในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก (บำรุง ไตรรัตน์, 2544: 53)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก อีกทั้งยังกำหนดคุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในด้านการออกเสียง คือ “ผู้เรียนสามารถระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียง และสะกดคำง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน” ซึ่งในการเรียนรู้ภาษานั้นเป็นสิ่งที่ดีและสำคัญที่จะฝึกให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่ถูกต้องตั้งแต่เริ่มต้นเพื่อเป็นแนวทางให้เกิดการพัฒนาตนเองในภายภาคหน้า (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 9)

สำหรับคนไทยนั้นก็มีปัญหามากมายในการออกเสียง เนื่องจากมาจากความแตกต่างระหว่างระบบเสียงภาษาอังกฤษกับระบบเสียงภาษาไทย ทั้งนี้เนื่องจากประการแรก เสียงภาษาอังกฤษบางเสียงไม่มีในภาษาไทย เช่น เสียง / v / เสียง / z / เสียง / s / เสียง / ʃ / และเสียง / t ʃ / ประการที่สองคือ เสียงบางเสียงในภาษาอังกฤษคล้ายกับเสียงในภาษาไทย แต่มีประเด็นที่แตกต่างกันหลายอย่าง เช่น เสียง / r / ในภาษาอังกฤษที่เทียบได้กับเสียง / ร / ในภาษาไทย แต่เวลาออกเสียง / ร / นั้น ปลายลิ้นจะแตะกับเพดาน

ปาก ส่วนเสียง / r / ในภาษาอังกฤษนั้น ปลายลิ้นไม่ต้องแตะเพดานปาก ปลายลิ้นจะม้วนค่อนไปทางหลังและกระดกขึ้น และประการสุดท้ายเสียงควบกล้ำในภาษาอังกฤษหลายเสียงที่ไม่มีในภาษาไทย เช่น / sp /, / tr /, / -ts /, / -lz / เป็นต้น (พิณทิพย์ ทวยเจริญ, 2544: 8)

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้นสอดคล้องกับปัญหาที่พบในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ ดังจะเห็นได้จากรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6) ปีการศึกษา 2562 ผลปรากฏว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลการทดสอบทางการศึกษาระดับประเทศ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 34.42 ระดับจังหวัด มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 34.43 โรงเรียนในศูนย์เครือข่ายทับทิมสยาม มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 42.17 โรงเรียนชุมชนวัดบ่อไร่ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 27.55 ซึ่งไม่ผ่านเกณฑ์ตามที่โรงเรียนกำหนดและยังมีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าระดับประเทศ ระดับจังหวัดและระดับศูนย์เครือข่าย (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562: 2) สอดคล้องกับงานวิจัยจากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด (Harvard University, 2014: 6-10) ที่กล่าวว่า ในการเรียนภาษาใหม่ตอนที่อายุน้อยกว่าเท่าไรยิ่งดี เพราะเด็กสามารถพัฒนาทัศนคติ ความคิด และการเรียนรู้ของตนเองและผู้อื่นในช่วงก่อนโตเป็นวัยรุ่น แต่ในปัจจุบันนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่ต่ำกว่าเกณฑ์ จากรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2562 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 32.84 (โรงเรียนชุมชนวัดบ่อไร่, 2562: 3) ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์การประเมินคุณภาพ ทางการศึกษาที่กำหนดไว้

ชุดกิจกรรม เป็นสื่อการสอนซึ่งประกอบด้วยสื่อประสมที่ถูกรวบรวมไว้อย่างสมบูรณ์ เหมาะกับเนื้อหาวิชาและจุดประสงค์เพื่อใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน (ณเอก อึ้งเสื่อ, 2555: 57) ทั้งนี้ชุดกิจกรรมยังมีประโยชน์มากมาย อาทิเช่น ได้รับความสนใจของผู้เรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา และสร้างแรงจูงใจให้ตนเองและที่สำคัญชุดกิจกรรมเกิดจากการนำวิธีเชิงระบบมาใช้ และได้ผ่านการทดลองใช้ จึงทำให้การสอนมีประสิทธิภาพ (บุญแก้ว ครอบหาเวช, 2545: 7) และจะยังมีประสิทธิภาพมากขึ้นไปอีก เมื่อจัดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการสอนแบบโฟนิกส์ (phonics) ซึ่งเป็นการสอนระบบเสียงในภาษาที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างรูปตัวพยัญชนะ เสียงสระ และเป็นระบบที่นำมาใช้ในการสอนอ่านออกเสียง ผู้เรียนจะสามารถอ่านออกเสียงได้ โดยสังเกตความสัมพันธ์ระหว่างรูปและเสียงตัวอักษร (Spafford and Grosser, 2005: 104) ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นในกระบวนการสอนอ่านเบื้องต้น มักใช้สอนในระดับเบื้องต้นหรือระดับประถมศึกษา (Jannuzzi, 1997: 186) เป็นการกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจในบทเรียน ทำให้มี



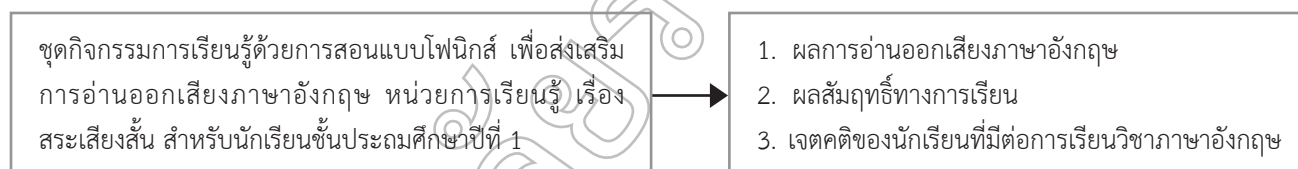
ประสิทธิภาพในการสอนการอ่านออกเสียง และการเรียนรู้คำศัพท์เป็นอย่างดี

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อพัฒนาความสามารถในการออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้องชัดเจนและยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำที่ผู้เรียนออกเสียงนั้น ตลอดจนจดจำได้อย่างรวดเร็ว เพื่อนำไปสู่การเตรียมความพร้อมที่จะเรียนวิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นที่สูงขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีรายละเอียดดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ศูนย์เครือข่ายทับทิมสยาม จำนวน 9 โรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 257 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดบ่อไร่ อำเภอบ่อไร่ จังหวัดตรัง ศูนย์เครือข่ายทับทิมสยาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถม

3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น

4. เพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น

สมมติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น มีผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1. ผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ศึกษาตรัง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โดยผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 30 คน โดยพิจารณาจากนักเรียนที่มีคุณลักษณะตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1, แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 แผน เวลา 18 ชั่วโมง, แบบวัดผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) จำนวน 20 ข้อ, แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และแบบวัดเจตคติ จำนวน 15 ข้อ



การหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบและพัฒนา ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยศึกษาทบทวนข้อมูลพื้นฐานด้านต่าง ๆ ที่ได้จากการวิเคราะห์จากขั้นตอนที่ 1 จากนั้นสังเคราะห์และร่างรูปแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากข้อมูลพื้นฐานที่ได้วิเคราะห์ไว้ กำหนดองค์ประกอบและรายละเอียดของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ คู่มือสำหรับครูและนักเรียน เนื้อหาสาระและสื่อการวัดและประเมินผล จากนั้นนำร่างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ประเมินความเหมาะสมและความถูกต้องของภาษา เนื้อหาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556: 121) ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อหาค่าประสิทธิภาพ โดยทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลบ่อพลอยราษฎร์รังสรรค์ ที่ไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ ซึ่งได้ค่าประสิทธิภาพ คือ 86.40/87.50

2. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หาคุณภาพโดยนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ ประเมินผลแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556: 121) ซึ่งผลการวิเคราะห์ได้คะแนนเฉลี่ย 4.65 มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด แล้วจึงนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดบ่อไร่ จำนวน 30 คน

3. แบบวัดผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หาคุณภาพโดยนำแบบวัดผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา รวมทั้งประเมินความสอดคล้องของแบบวัดผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเท่ากับ 1.00 โดยนำแบบวัดผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ที่ได้มาตรฐานให้คะแนนข้อละ 1 คะแนน สำหรับการอ่านออกเสียงพยัญชนะต้น สระและพยัญชนะท้าย รวมเป็นค่าได้ถูกต้อง และให้ 0 คะแนน สำหรับการอ่านออกเสียงพยัญชนะต้น สระ และ

พยัญชนะท้าย รวมเป็นค่าไม่ถูกต้อง โดยให้นักเรียนอ่านให้ฟังทีละคน และผู้วิจัยเป็นผู้ตรวจให้คะแนน โดยเป็นข้อสอบชุดเดียวกัน ทั้งก่อนทดลองและหลังทดลอง แล้วจึงนำไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดบ่อไร่ จำนวน 30 คน นำคะแนนมาวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.27 - 0.60 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27 - 0.93 และค่าความเชื่อมั่น จากสูตร คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (KR-20) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556: 106) เท่ากับ 0.94

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หาคุณภาพโดยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของคำถามและคำตอบ รวมทั้งประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มาวิเคราะห์ได้ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.43 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.33 - 0.67 และค่าความเชื่อมั่น จากสูตรคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (KR-20) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556: 106) เท่ากับ 0.90 แล้วจึงนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดบ่อไร่ จำนวน 30 คน

5. แบบวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หาคุณภาพโดยนำแบบวัดเจตคติ เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ความถูกต้องและรูปแบบ ซึ่งเป็นข้อคำถามทั้งทางบวกและทางลบ จำนวน 15 ข้อ ซึ่งแต่ละข้อคำถามกำหนดค่าคะแนนแต่ละอันดับ ดังนี้ ข้อคำถามที่มีลักษณะทางบวกจะให้คะแนนเริ่มจาก 5 คะแนนไปถึง 1 คะแนน ส่วนข้อคำถามที่มีลักษณะทางลบ จะให้คะแนนเริ่มจาก 1 คะแนนไปถึง 5 คะแนน รวมทั้งประเมินความสอดคล้องของแบบวัดเจตคติ นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และค่าความเชื่อมั่น จากสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α) ของครอนบาค (Cronbach) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551: 94) เท่ากับ 0.83 แล้วจึงนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดบ่อไร่ จำนวน 30 คน

6. ผู้วิจัยได้ดำเนินการยื่นเสนอเพื่อขอพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์ต่อคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ก่อนที่จะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง และได้รับการรับรองเลขที่ IRB2-119/2564



การเก็บข้อมูลในการวิจัย เก็บข้อมูลโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโพนิกส์ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ค่าทางสถิติ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบโดยใช้ค่าคะแนนที่ t - test (Dependent Sample)

ผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโพนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลไว้แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโพนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโพนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ประสิทธิภาพ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้		
		$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (E_1)	70	60.47	10.11	86.40
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	20	17.50	1.91	87.50

ตารางที่ 1 พบว่า ผลรวมของคะแนนระหว่างเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 60.47 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.40 แสดงว่า มีประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (E_1) เท่ากับ 86.40 และคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.50 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.50 แสดงว่า มีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 87.50 ดังนั้น ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโพนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่าน

ออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 86.40/87.50

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโพนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโพนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น

ผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ	คะแนนเต็ม	ร้อยละ	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	20	31.83	6.37	1.30	30.31	0.00*
หลังเรียน	20	87.33	17.47	1.80		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโพนิกส์ มีคะแนนก่อนเรียนร้อยละ 31.83 ค่าเฉลี่ย 6.37 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.30 และหลังเรียน ร้อยละ 87.33 ค่าเฉลี่ย 17.47 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.80 แสดงว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโพนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น



ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	คะแนนเต็ม	ร้อยละ	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	20	37.17	7.43	1.85	31.32	0.00*
หลังเรียน	20	87.50	17.50	1.91		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนร้อยละ 37.17 ค่าเฉลี่ย 7.43 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.85 และหลังเรียน ร้อยละ 87.50 ค่าเฉลี่ย 17.50 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.91 แสดงว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 ผลการวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น

ตารางที่ 4 ผลการวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น

ข้อคำถาม	$\bar{X}$	S.D.	แปลความหมาย	ลำดับ
1. วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่น่าสนใจ	4.27	0.85	มาก	3
2. ข้าพเจ้ามีความสุขที่ได้เรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติม	3.93	0.89	มาก	11
3. วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน	4.07	0.81	มาก	8
4. วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ทำให้เป็นคนกล้าแสดงออก	4.17	0.69	มาก	4
5. ข้าพเจ้ารู้สึกสดชื่นเมื่อทำงานวิชาภาษาอังกฤษ	4.03	0.75	มาก	9
6. วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ฝึกฝนได้ง่าย	3.83	0.97	มาก	12
7. การเรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่น่าเบื่อหน่าย	3.97	1.08	มาก	10
8. ข้าพเจ้ารู้สึกไม่ชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	4.11	0.94	มาก	6
9. วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่เรียนรู้ได้ยากมาก	4.10	0.87	มาก	7
10. ข้าพเจ้ามีความสุขมากเมื่อได้เรียนวิชาภาษาอังกฤษ	3.70	1.00	มาก	15
11. ข้าพเจ้ารู้สึกภูมิใจ เมื่อข้าพเจ้าสามารถอ่านภาษาอังกฤษได้	4.30	0.78	มาก	2
12. ข้าพเจ้ารู้สึกกลัวทุกครั้งเมื่อถึงเวลาสอบวิชาภาษาอังกฤษ	3.80	1.01	มาก	13
13. ข้าพเจ้ารู้สึกสนุกในการฝึกออกเสียงเพิ่มเติมนอกห้องเรียน	4.13	0.81	มาก	5
14. ข้าพเจ้าอยากให้เพิ่มชั่วโมงวิชาภาษาอังกฤษ	3.77	0.88	มาก	14
15. ข้าพเจ้ามีความสุขและสนุกที่ได้ทำกิจกรรมภาษาอังกฤษร่วมกับเพื่อน ๆ	4.43	0.72	มาก	1
สรุปรวม	4.04	0.87	มาก	

จากตารางที่ 4 พบว่า เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.87 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับจากข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดไปหาน้อย ได้ดังนี้ ข้าพเจ้า

มีความสุขและสนุกที่ได้ทำกิจกรรมภาษาอังกฤษร่วมกับเพื่อน ๆ มีค่าเฉลี่ย 4.43 อยู่ในระดับมาก ข้าพเจ้ารู้สึกภูมิใจ เมื่อข้าพเจ้าสามารถอ่านภาษาอังกฤษได้ มีค่าเฉลี่ย 4.30 อยู่ในระดับมาก วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่น่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย 4.27 อยู่ในระดับมาก และลำดับสุดท้าย ข้าพเจ้ามีความสุขมากเมื่อได้เรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ย 3.70 อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ



สรุปและอภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยอภิปรายผลจากข้อค้นพบในการวิจัยได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่สร้างขึ้นมีค่าเท่ากับ 86.40/87.50 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 7 ชุด ประกอบด้วย ชุดที่ 1 เรื่อง The short vowels ชุดที่ 2 เรื่อง Short a ชุดที่ 3 เรื่อง Short e ชุดที่ 4 เรื่อง Short i ชุดที่ 5 เรื่อง Short o ชุดที่ 6 เรื่อง Short u และ ชุดที่ 7 เรื่อง Phonics fun เป็นชุดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษได้ ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้จากการทำชุดกิจกรรมนี้ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน เกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจ และการจดจำ อีกทั้งชุดกิจกรรมใช้การจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีสื่อการเรียนการสอนที่น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนในการแสวงหาความรู้จากชุดกิจกรรม และมีกระบวนการเรียนการสอนที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน มีลำดับขั้นตอนของเนื้อหาที่เรียงจากง่ายไปหายากตามลำดับที่ละน้อย โดยใช้คำศัพท์พื้นฐานประกอบภาพการ์ตูนที่สามารถสร้างความสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความพอใจ สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ จนเกิดความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของลัดดา ศุขปริดี (2543: 34) ที่กล่าวว่า ชุดกิจกรรมมีความสำคัญต่อการเรียนและผู้เรียน เพื่อพัฒนาความก้าวหน้าในการเรียน ถือว่าเป็นการเสริมแรงในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้ ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ จะมีคำแนะนำให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติตามจึงทำให้สะดวกต่อการเรียนด้วยตนเอง โดยชุดกิจกรรมจะถูกแบ่งเป็นเรื่องย่อย ๆ มีเนื้อหาเรียงลำดับต่อเนื่องกันจากง่ายไปหายาก และมีความสมบูรณ์ในตัวเอง ช่วยให้พัฒนาความก้าวหน้าในการเรียนได้อย่างไม่มีขีดจำกัด ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้เป็นที่พึงพอใจของผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของก๊อ พิสุทธิ (2561: 67) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดฝึกทักษะโฟนิกส์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนต่างอยพัฒนาศึกษา ผลการวิจัยพบว่าชุดฝึกทักษะโฟนิกส์ออนไลน์ เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ 84.68/84.19 และมีค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.7522 และสอดคล้องกับงานวิจัยของสาวิตรี อานมณี (2562: 153) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เสียงโฟนิกส์ สำหรับนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำโฟนิกส์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 86.79/85.00 เป็นไปตามเกณฑ์ 85/85 ที่กำหนดไว้

2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการสอนแบบโฟนิกส์ เป็นวิธีการสอนที่สร้างผลลัพธ์ให้ผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงได้อย่างรวดเร็วที่สุด ด้วยการใช้เทคนิคการถอดรหัสเสียงของแต่ละตัวอักษร โดยผู้เรียนจะต้องเข้าใจเสียงของตัวอักษรต่าง ๆ และอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง จึงจะสามารถผสมเสียงออกมาเป็นคำได้ การสะกดคำด้วยวิธีโฟนิกส์ เป็นการสอนเด็กให้รู้จักเสียงที่ถูกต้องของตัวอักษร ไม่ได้เป็นเพียงการท่องจำตัวอักษร แต่เป็นการเรียนรู้เสียงและเป็นการฝึกผสมคำให้ถูกต้อง ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ที่มีกระบวนการตั้งแต่การแยกหน่วยเสียงในคำฝึกสะกดคำ และการอ่านออกเสียงคำโดยผู้สอนเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการฝึกแยกหน่วยเสียงอย่างทั่วถึง และจัดกิจกรรมการอ่านออกเสียง ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกสะกดคำด้วยความสนุกสนานด้วย โดยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อในการสอนอ่านออกเสียง จึงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจจนสามารถอ่านออกเสียง และจดจำคำศัพท์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของเอลเดรจ์ (Eldrege, 2005: 42-43) กล่าวว่า โฟนิกส์เป็นยุทธวิธีหนึ่งที่เด็กใช้ในการสังเกตแยกแยะคำ (Word Identification) ด้วยการอาศัยวิธีการออกเสียง ซึ่งเด็กต้องมีความรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษร ความสามารถในการแบ่งแยกหน่วยเสียงและความสามารถในการประสมหน่วยเสียง เพื่อออกเสียงเป็นคำ มักใช้ในการสอนระดับเบื้องต้นหรือระดับประถมศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นุสรีย์ กันยา (2559: 126) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำภาษาอังกฤษด้วยวิธีโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคพหุสัมผัส ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการอ่านออกเสียงคำภาษาอังกฤษก่อนเรียน โดยได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.43 คิดเป็นร้อยละ 41.45 และ หลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 23.26 คิดเป็นร้อยละ 77.54 ซึ่งไม่น้อยกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสอดคล้องกับงานวิจัยของจรรุวรรณ ไหมเลี้ยง (2560: 55) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีโฟนิกส์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงและจำความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธี



โฟนิกส์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีโฟนิกส์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น จำนวน 10 แผน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากสระภาษาอังกฤษทั้ง 5 ตัว ก็คือ a, e, i, o, u มีการพัฒนาผู้เรียนในด้านการอ่านออกเสียง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของสปาลฟอร์ด และกรอสเซอร์ (Spafford and Grosser, 2005: 104) กล่าวว่า การสอนแบบโฟนิกส์ควรเริ่มจากพื้นฐานการสะกดคำ ที่นำสระภาษาอังกฤษมาผสมกับเสียงพยัญชนะให้เกิดเป็นคำด้วยวิธีโฟนิกส์ พร้อมทั้งใช้วิธีการฝึกเชื่อมโยงเสียงของคำและภาพที่มีความหมายให้ตรงกับเสียงได้ ตลอดจนการฝึกอ่านออกเสียงในระดับคำ เป็นจังหวะช้า ๆ (Chant) โดยคำศัพท์ที่เลือกใช้ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนและผู้สอนที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาสามารถออกเสียงตามได้ง่าย และตรงกับตัวชี้วัดในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในวงคำศัพท์ที่เด็กประถมศึกษาควรรู้จัก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รุ่งนาศิริสวัสดิ์ (2561: 86-87) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ หลังการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 พบว่านักเรียนมีคะแนนผ่านเกณฑ์ (ร้อยละ 70) จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 94.73 และมีนักเรียนมีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 5.26

4. เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สระเสียงสั้น อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ มีการใช้สีสัน รูปแบบตัวอักษร และขนาดตัวอักษร ที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน มีภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหา มองเห็นได้ชัดเจน วัตถุประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สนใจและมีความชอบที่จะเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ เกิดความคิดรวบยอด สรุปลองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ส่งเสริมผู้เรียนให้รู้จักการใช้สื่อและแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อศึกษาเพิ่มเติม ทำให้ชุดกิจกรรมมีความน่าสนใจ ดึงดูดต่อการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของดวงแสง ณ นคร (2549: 228) กล่าวว่า การสอนโดยใช้ชุดกิจกรรม ย่อมทำให้มีคุณประโยชน์ต่อการเพิ่ม

คุณค่าในการเรียนการสอน โดยชุดกิจกรรมที่มีองค์ประกอบเล่มสีสัน รูปภาพน่าสนใจ จะช่วยสร้างความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนสนใจการเรียนตลอดเวลา ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการที่จะเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพิสนธิ์ ศรีดำรงฤทธิ์ (2558: 56) ได้ทำการวิจัยเรื่อง รูปแบบการเรียนรู้ เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษและประสพการณ์การเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง : กรณีศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม ผลการวิจัยพบว่า เจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย มีดังนี้

1.1 การจัดการเรียนการสอนแบบโฟนิกส์ ผู้สอนควรมีความสามารถในการอ่านออกเสียงที่เป็นต้นแบบให้กับผู้เรียนอยู่ในระดับดี เพื่อช่วยปรับปรุงและชี้แนะวิธีการอ่านออกเสียงที่ถูกต้องให้กับผู้เรียนได้

1.2 ในการสอนออกเสียงบางเสียงที่ไม่มีในภาษาไทย ผู้เรียนต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจนาน อันเนื่องมาจากการวางตำแหน่งฟันและเปล่งลมออกมาไม่ถูกต้อง ทำให้ไม่สามารถเปล่งเสียงออกมาได้อย่างถูกต้อง ดังนั้นแล้วผู้สอนควรแสดงภาพตำแหน่งการเกิดเสียงและการเปล่งลมให้ผู้เรียนเข้าใจในการออกเสียงมากยิ่งขึ้น

1.3 ในการจัดการเรียนการสอน หากครูผู้สอนมีเทคนิค วิธีการสอนจัดเป็นลำดับให้ง่ายต่อการเรียนรู้ รวมทั้งมีสื่อที่ดึงดูดความสนใจ จะยิ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้อย่างยิ่ง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการวิจัยครั้งนี้เนื้อหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนยังอยู่ในส่วนของการออกเสียงตัวอักษรและคำศัพท์เท่านั้น ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการอ่านที่ไม่เน้นแต่เพียงแค่ระดับคำ แต่ควรเพิ่มในระดับประโยคสั้น ๆ เป็นลำดับต่อไป เพื่อหาศักยภาพของการสอนแบบโฟนิกส์ว่าสามารถพัฒนาการอ่านของผู้เรียนได้ถึงระดับใด

2.2 ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์เพิ่มมากขึ้นในทุกระดับชั้น โดยเน้นเนื้อหาให้เหมาะสมในแต่ละระดับชั้น เพื่อความเข้าใจในหลักการของการเรียนการสอนแบบโฟนิกส์และเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านให้ดียิ่งขึ้นไป



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงฯ.
- ก๊อ กุสพ. (2561). การพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดฝึกทักษะโฟนิกส์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนต่างอยพัฒนาศึกษา. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- จารุวรรณ ไม้เลี้ยง. (2560). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีโฟนิกส์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงและจำความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- ณเอก อังเสอ. (2555). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่องงานประดิษฐ์ใบตอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ดวงแสง ณ นคร. (2549). **การใช้สื่อการสอน**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- นุสรีย์ กันยา. (2559). การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำภาษาอังกฤษด้วยวิธีโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคพหุสัมผัสของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2544). **วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ**. กรุงเทพมหานคร: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พินทิพย์ ทวยเจริญ. (2544). **การพูดภาษาอังกฤษตามหลักภาษาศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พิสนธิ์ ศรีตรงฤทธิ์. (2558). รูปแบบการเรียนรู้เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ และประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง : กรณีศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รุ่งนภา ศิริสวัสดิ์. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- โรงเรียนชุมชนวัดบ่อไร่. (2562). รายงานการประเมินตนเองของโรงเรียนชุมชนวัดบ่อไร่. ตราด: โรงเรียนชุมชนวัดบ่อไร่.
- ลัดดา สุขปรีดี. (2543). **เทคโนโลยีทางการเรียนการสอน**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. **สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (O-net)**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx>. 2563.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2551). **ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**. กทม: ประสานการพิมพ์.
- สาวตรี อานมณี. (2562). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เสียงโฟนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- Eldredge, J.L. (2005). **Teach decoding : Why and how**. 2nd ed. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Harvard University. (2014). **Enhancing and Practicing Executive Function Skills with Children from Infancy to Adolescence**. Cambridge: Center on the Developing Child of Harvard University.
- Jannuzzi, C. **Key concepts in literacy : Phonic vs. whole languages. Literacy across cultures**. [Online]. Available : <http://www.2.aasa.ac.jp/dcdzcus/LAC97-Phonics.html>. 2020.
- Spafford, C.A. and Grosser, G.S. (2005). **Dyslexie and reading difficulties : Research and resource guide for working with all struggling readers**. 2nd ed. Boston: Pearson Education.



การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ด้วยแนวคิดแรงบันดาลใจจากคุณค่าของวรรณกรรม The Development of Film Tourism Destinations with the Inspiration of Literary Value Concept

กฤษณ พันธ์เสนา*, ศิริเพ็ญ ดาบเพชร

Kuntol Petchsena, Siripen Dabphet

ภาควิชาการท่องเที่ยว คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์ และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก 65000

Department of Tourism, Faculty of Business Economic and Communication,

Naresuan University, Phitsanulok 65000 Thailand

*Corresponding author E-mail: petchsena@gmail.com

(Received: January 25 2021; Revised: March 15 2022; Accepted: March 29 2022)

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแรงบันดาลใจจากคุณค่าของวรรณกรรมที่ส่งผลต่อการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ และเพื่อเสนอแนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ด้วยแรงบันดาลใจจากคุณค่าของวรรณกรรม เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ ได้แก่ เจ้าหน้าที่หน่วยงานภาครัฐและประชาชนท้องถิ่น รวม 42 คน ในแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ 3 ประเภท ได้แก่ แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ซึ่งเป็นสถานที่จริง แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่อยู่ในนวนิยาย และแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้น และใช้การจำแนกชนิดข้อมูลและการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษาพบว่า แรงบันดาลใจจากวรรณกรรมในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ ประกอบด้วย 1) สร้างอัตลักษณ์ให้กับพื้นที่ 2) สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 3) สร้างสิ่งดึงดูด (ธีม) 4) สร้างแรงบันดาลใจ และ 5) นำเสนอประสบการณ์การท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับจินตนาการ สำหรับแนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ คือ 1) นำจุดเด่นของวรรณกรรมที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์/ละครมาใช้ในการสร้างเอกลักษณ์ให้กับแหล่งท่องเที่ยว 2) พัฒนาแหล่งท่องเที่ยวให้สามารถตอบสนองกับจินตนาการของนักท่องเที่ยว และ 3) ความร่วมมือของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับแหล่งท่องเที่ยว

คำสำคัญ : การท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์, แรงบันดาลใจจากคุณค่าของวรรณกรรม, แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์

Abstract

The objectives were to examine the Inspiration from literary value in developing film tourism destinations and to provide guidelines for the development of film tourism destinations with the inspiration of literary values. Qualitative research method used in this study was in-depth interviews. The key informants were 42 government officials and local people and drawn from 3 types of film tourism destinations: real place, fictional place, and built place. Typological analysis and content analysis were used to analyze the data.

The results of the study found that the inspiration of literatures in developing film tourism destinations were to 1) create destination identity 2) create learning environment 3) create tourist attractions (theme) 4) create inspiration and 5) provide tourism experiences to satisfy tourists' fantasy. The guidelines of film tourism destination development were to 1) use the strengths of literature presenting through movies/tv series to create a unique identity for destinations 2) develop tourism destinations to meet tourists' imagination and 3) cooperate of tourism stakeholders in destinations.

Keywords : film tourism, inspiration of literary value, film tourism destination



บทนำ

การท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ (Film Tourism หรือ Movie-induced Tourism หรือ Film-induced Tourism) เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่นำเอาวัฒนธรรมสมัยนิยมที่ได้รับการถ่ายทอดผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น ละคร ภาพยนตร์ และสารคดี มาใช้ในการดึงดูดนักท่องเที่ยว (Radomskaya, 2020) โดยเฉพาะวรรณกรรมเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมประเภทหนึ่งที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์/ละคร และนำมาใช้ในการสร้างแหล่งท่องเที่ยวที่เรียกว่า แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ การท่องเที่ยวและวรรณกรรมจึงมีการเชื่อมโยงกันอย่างชัดเจน ดังที่ สุกัธรา บุญปัญญาโรจน์ (2563: 82) ได้กล่าวไว้ใน “วรรณกรรมกับการท่องเที่ยว: เศรษฐกิจ (การท่องเที่ยว) สร้างสรรค์จากฐานรากวัฒนธรรม” ว่า “ปัจจุบันยุทธศาสตร์ทางวัฒนธรรม (Soft Power) ถูกนำมาเป็นองค์ประกอบหนึ่งของขีดความสามารถของแต่ละประเทศและยังถือเป็นแนวทางการส่งเสริมเศรษฐกิจยุคใหม่ที่เรียกว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) อันเป็นแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจที่ถูกนำมาใช้เป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์หลักในการพัฒนาประเทศของหลาย ๆ ประเทศ” ดังนั้นวรรณกรรมที่โดดเด่นในพื้นที่หรือวรรณกรรมที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นวรรณคดีที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายมักจะถูกนำมาดัดแปลงเพื่อการท่องเที่ยว เช่นเดียวกันกับแนวคิดการใช้วรรณกรรมเพื่อการท่องเที่ยวของ Robinson and Andersen (2004) คือการใช้ข้อมูลของกวีหรือนักประพันธ์ สถานที่ที่แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของความเป็นของแท้และดั้งเดิม ตัวละคร หรือตัวเอกของเรื่อง ซึ่งมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย และวัฒนธรรม ประเพณีที่ปรากฏในวรรณกรรมเป็นทรัพยากรเพื่อการท่องเที่ยว

สำหรับประเทศไทยนั้นได้รับการจัดอันดับเป็นประเทศที่มีขีดความสามารถทางวัฒนธรรมเป็นอันดับต้น ๆ ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ดังนั้น การดัดแปลงวรรณกรรมเพื่อนำมาใช้ในการท่องเที่ยวจึงเป็นแนวทางหนึ่งในการส่งเสริมเศรษฐกิจของประเทศ การดัดแปลงวรรณกรรมที่มีความโดดเด่นเพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยวผ่านการเชื่อมโยง ตลอดจนวิเคราะห์อิทธิพลทางสังคมวัฒนธรรมที่ส่งทอดถึงกันในลักษณะของสหวิทยาการแล้วดัดแปลงเป็นแหล่งท่องเที่ยวตามบริบทปัจจุบัน ซึ่งสังคมไทยเป็นสังคมพหุวัฒนธรรมทำให้ในแต่ละพื้นที่หรือแต่ละชุมชนในสังคมไทยล้วนมีเรื่องเล่า นิทาน ตำนาน รวมทั้งประวัติศาสตร์ของชุมชนที่บอกถึงเอกลักษณ์ของกลุ่มคนในพื้นที่ และแหล่งท่องเที่ยวที่อยู่ในชุมชนสามารถดึงเนื้อหาสำคัญหรือสื่อความหมายถึงความโดดเด่นของวรรณกรรมนั้น ๆ ได้อย่างน่าสนใจ ทั้งนี้ภาพยนตร์/ละครหลากหลายเรื่องที่ถูกนำมาสร้างนั้นก็ได้รับอิทธิพลจากวรรณกรรม ทั้งบทกวี นวนิยาย และเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อ่านอยากเห็นภาพเสมือนจริงของเรื่องราวเหล่านั้นจนเรียกร้องให้มีการสร้างเป็นละคร/ภาพยนตร์

หรือผู้จัดละคร ผู้กำกับ มีความชื่นชอบในวรรณกรรมนั้น ๆ จนสร้างภาพชิ้นงานนั้นให้มีชีวิตขึ้นมา กล่าวได้ว่าได้รับแรงบันดาลใจจากคุณค่าของวรรณกรรม (The Inspiration from Literary Value) ซึ่งหมายถึง การที่ผู้ประพันธ์ถ่ายทอดอารมณ์มายังผู้อ่านและผู้อ่านตีความวรรณกรรมนั้น ๆ ออกมา เช่น อารมณ์โศก อารมณ์รัก อารมณ์โกรธ เคียดแค้น ส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างงานในศาสตร์ต่าง ๆ ตามการสรรค์สร้างของผู้อ่าน เช่นเดียวกับแหล่งท่องเที่ยวหลายแห่งที่นำเอาเรื่องราวจากวรรณกรรมมาใช้ในการนำเสนอแหล่งท่องเที่ยว (Radomskaya, 2020) จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นถึงความเชื่อมโยงบางอย่างของวรรณกรรมกับแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์และอาจกล่าวได้ว่าวรรณกรรมเป็นผู้เบิกทางแก่การท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ (Connell, 2012) โดยเฉพาอย่างยิ่งเมื่อแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์หลายแห่งมีพื้นฐานมาจากความโด่งดังของวรรณกรรมที่ถูกนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์/ละครทำให้เกิดนักท่องเที่ยวตามรอยไปยังสถานที่ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์/ละคร โดยนักท่องเที่ยวจะออกตามรอยกวีหรือนักประพันธ์ ตัวละคร ฉากในเรื่อง วิถีชีวิตของตัวละคร ในเนื้อเรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวหลายแห่งจึงมีทั้งนักท่องเที่ยวตามรอยวรรณกรรมและนักท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์/ละคร

อย่างไรก็ตาม การดัดแปลงวรรณกรรมเพื่อการท่องเที่ยวต้องคำนึงถึงการบริหารจัดการท่องเที่ยวอันเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน ซึ่งลำพังเพียงแค่เนื้อหาของวรรณกรรมอย่างเดียวยังไม่เพียงพอ ดังนั้นจำเป็นต้องใช้วิธีการทางด้านการตลาดและการสื่อสารให้เหมาะสมกับพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องทำความเข้าใจในองค์ประกอบของเรื่องเล่า คือ โครงเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่อง ตัวละคร ฉาก และแนวคิด (อิรวดี ไตลังคะ, 2543) และนำเอาหลักการของศิลปะการเล่าเรื่องราว (storytelling) ที่ต้องเข้าใจเรื่อง วิธีการสื่อสารและเข้าใจกลุ่มเป้าหมายมาดัดแปลงใช้ประโยชน์ (สุกัธรา บุญปัญญาโรจน์, 2563) ประเด็นที่สำคัญอีกประการหนึ่งของแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์คือ ความยั่งยืนของแหล่งท่องเที่ยวเนื่องจากแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์บางแห่งนั้นสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยี่ยมชมได้เพียงแค่นี้อยู่เวลาสั้น ๆ (Hoppen, Brown, & Fyall, 2014; Watson, 2006) โดยเฉพาะแหล่งท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมเฉพาะเมื่อละคร/ภาพยนตร์นั้น ๆ ออกฉาย เช่น ในปี พ.ศ. 2561 บริเวณอุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยาซึ่งเป็นสถานที่ถ่ายละครเรื่อง “บุพเพสันนิวาส” มีนักท่องเที่ยวตามรอยละครไปเที่ยวชมสถานที่ที่เป็นจำนวนมาก แต่ในปัจจุบันนักท่องเที่ยวที่ตามรอยละครได้ลดลงอย่างเห็นได้ชัด แต่ในขณะที่แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์บางแห่ง เช่น แหล่งท่องเที่ยวหลายแห่งในสหราชอาณาจักรเป็นแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงในระดับโลก ทั้งบ้านเชคสเปียร์

สถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์แอ็คชั่น ฟุตเตอร์ เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีนักท่องเที่ยวเดินทางไปเที่ยวชมอย่างสม่ำเสมอ แหล่งท่องเที่ยวเหล่านี้ยังถูกนำไปประจักษ์ไว้ในหนังสือแนะนำเที่ยว แผนที่ทางหลวง และนำมาทำเป็นของที่ระลึก ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถหาซื้อเป็นของฝากของที่ระลึกได้ (Herbert, 2001; Watson, 2006) จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงปัญหาด้านการจัดการของแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วนเพื่อให้สามารถสร้างความยั่งยืนให้กับแหล่งท่องเที่ยว

ทั้งนี้ นักวิชาการหลายท่าน (Bidaki & Hosseini, 2014; Driscoll, 2018; Young, 2015) ได้เสนอแนวทางในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์โดยเห็นว่า ผู้นำในพื้นที่ ได้แก่ เจ้าหน้าที่ภาครัฐและประชาชนท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเนื่องจากเป็นเจ้าของพื้นที่ เช่นเดียวกับความคิดเห็นของ Bass and Avolio (1994) ที่กล่าวถึงความสำคัญของผู้นำที่มีต่อการดำเนินงานให้ประสบความสำเร็จ โดยผู้นำมีส่วนเกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ทั้งทางตรงและทางอ้อม เนื่องจากเป็นผู้พัฒนาแหล่งท่องเที่ยวและสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของนักท่องเที่ยว ซึ่งแนวทางหนึ่งในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์คือการนำคุณค่าของวรรณกรรมหรือจุดเด่นของภาพยนตร์/ละครมาใช้ในการดึงดูดนักท่องเที่ยว (Hoppen, Brown, & Fyall, 2014) โดยเฉพาะอย่างยิ่งวรรณกรรมที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์/ละครจะเป็นที่รู้จักและสามารถจูงใจนักท่องเที่ยวให้มายังแหล่งท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี เนื่องจากความประทับใจที่มีต่อภาพยนตร์/ละครนั้น ๆ (Juškelyte, 2016) ดังนั้น การศึกษาครั้งนี้จึงได้ศึกษาวรรณกรรมที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์/ละคร และมีลักษณะสอดคล้องกับประเภทของแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ตามแนวคิดของ Bidaki และ Hosseini (2014) ในการศึกษาถึงแรงบันดาลใจจากคุณค่าของวรรณกรรมในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์จากมุมมองของผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์จากวรรณกรรม ผลที่ได้จากการศึกษาจะทำให้ทราบถึงแนวทางการนำวรรณกรรมที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์/ละครมาใช้ในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ ตลอดจนการเชื่อมโยงกับวรรณกรรมกับแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนำเสนอประสบการณ์การท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแรงบันดาลใจจากคุณค่าของวรรณกรรมในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์
2. เพื่อเสนอแนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ด้วยแรงบันดาลใจจากคุณค่าของวรรณกรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) สอบถามผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ 3 ประเภท ตามแนวคิดของ Bidaki และ Hosseini (2014) ได้แก่ แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ซึ่งเป็นสถานที่จริง (Real place) หมายถึง สถานที่ที่มีความสัมพันธ์กับชีวิตของนักเขียน คือ “อนุสาวรีย์สุนทรภู่” ตำบลชากพง อำเภอกะเลัง จังหวัดระยอง ที่เป็นสถานที่ที่สุนทรภู่เคยใช้ชีวิตอยู่ และเป็นสถานที่ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมและละครเรื่อง “พระอภัยมณี” แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่อยู่ในนวนิยาย (Fictional place) คือ “ตลาดร้อยปีชุมแสง” ตำบลชุมแสง อำเภอลำลูกเกด จังหวัดนครสวรรค์ จากละครเรื่อง “กรงกรรม” และแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้น (Built place) คือ “ตลาดไทยย้อนยุคบ้านระจัน” ตำบลบางระจัน อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี จากละครเรื่อง “บางระจัน” ที่มีความเชื่อมโยงกับวีรกรรมของชาวบ้านบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี

ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) ในการศึกษา ได้แก่ เจ้าหน้าที่ภาครัฐ และประชาชนท้องถิ่น ได้ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบไม่ทราบความน่าจะเป็น (Non-probability sampling) ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยเจ้าหน้าที่หน่วยงานภาครัฐใช้การคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) คือ เป็นผู้ที่มีบทบาทในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ในพื้นที่ทั้งในส่วนนโยบายและ/หรือส่วนปฏิบัติ จำนวนเจ้าหน้าที่หน่วยงานภาครัฐพื้นที่ละ 4 คน รวม 12 คน สำหรับประชาชนในพื้นที่ที่มีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ เป็นผู้ที่อาศัยอยู่ในบริเวณแหล่งท่องเที่ยวอย่างน้อย 5 ปี อยู่ในรัศมี 5 กิโลเมตรจากแหล่งท่องเที่ยว และเป็นผู้เกี่ยวข้อง/ไม่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นในพื้นที่อย่างชัดเจน (Jurowski & Gursoy, 2004) จำนวนกลุ่มตัวอย่างของประชาชนในแต่ละพื้นที่ที่ข้อมูลอิ่มตัวจากการสัมภาษณ์พื้นที่ละ 10 คน รวม 30 คน รวมทั้งสิ้น 42 คน

ในการเก็บข้อมูลนั้นได้ประสานไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อขอเข้าสัมภาษณ์ผู้มีส่วนรับผิดชอบในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ทางโทรศัพท์และส่งหนังสือนัดหมายอย่างเป็นทางการเพื่อสัมภาษณ์ ระยะเวลาสัมภาษณ์ใช้เวลาประมาณ 45 นาที - 1 ชั่วโมง โดยมีการบันทึกข้อมูลด้วยการบันทึกเสียงและจดบันทึกเพื่อเก็บประเด็นสำคัญต่าง ๆ หลังจากสิ้นสุดการสัมภาษณ์แล้วได้ขอให้กลุ่มตัวอย่างแนะนำเจ้าหน้าที่/คนในชุมชนที่เกี่ยวข้องกับแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์คนต่อไป วิธีดังกล่าวเป็นการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักที่เรียกว่า การเลือกตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling) สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลได้ใช้วิธีการตีความ (Interpretation) ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์โดยการจำแนกชนิดข้อมูล (Typologies Analysis) เป็นการวิเคราะห์และหาความ



สัมพันธ์ของ วลี คำ และประโยคที่ได้จากการสัมภาษณ์ และใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ในการเรียบเรียงจัดกลุ่ม วิเคราะห์ สังเคราะห์ และอธิบายด้วยเทคนิคเชิงพรรณนาเป็นลำดับต่อไปเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย และได้กำหนดรหัส Gov ให้กับเจ้าหน้าที่ภาครัฐ และรหัส LR ให้กับประชาชนในท้องถิ่น

ผลการวิจัย

วัตถุประสงคที่ 1

จากการวิเคราะห์แรงบันดาลใจของเจ้าหน้าที่ภาครัฐและประชาชนในพื้นที่ต่อการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์จากแรงบันดาลใจของคุณค่าวรรณกรรม พบว่า แรงบันดาลใจที่ได้จากวรรณกรรมที่นำมาใช้ในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ทั้งสามประเภทสามารถแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1) การสร้างอัตลักษณ์ให้กับพื้นที่ 2) การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 3) การสร้างสิ่งดึงดูด (ฮิม) 4) การสร้างแรงบันดาลใจ และ 5) การนำเสนอประสบการณ์การท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับจินตนาการ มีรายละเอียดดังนี้

การสร้างอัตลักษณ์ให้กับพื้นที่ หมายถึง การนำของดีในชุมชนมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ โดยพิจารณาจากประเภทของแหล่งท่องเที่ยวว่ามีจุดเด่นอะไรที่สามารถนำมาเป็นจุดขายให้กับแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์จากการศึกษาพบว่า สิ่งที่เป็นจุดเด่นของพื้นที่ที่นิยมนำมาใช้ในการดึงดูดนักท่องเที่ยว ได้แก่ ตัวบุคคล กลุ่มบุคคล ตัวละคร หรือตัวสถานที่ท่องเที่ยวที่มีความสำคัญที่อาจเชื่อมโยงกับตัวผู้ประพันธ์/ตัวละครเอกหรือตัวละครสำคัญในเรื่อง วัฒนธรรม วิถีชีวิต และชนบประเพณีต่าง ๆ ดังคำสัมภาษณ์

“ในการประชาสัมพันธ์สถานที่ให้เป็นที่รู้จักนั้น ใช้ท่านสุนทรภู่เป็นจุดขายของสถานที่นี้ เพราะท่านสุนทรภู่เป็นที่รู้จักกันทั่วไปของคนไทย” (Gov01)

“ติดป้ายตรอกเรณู ตลาดร้อยปี ฟันปูให้เป็นตลาดจริง” (LR014)

“ได้สร้างความประทับใจ ฟังพอใจในความย้อนยุคและอินไปกับพื้นที่ ได้เห็นการแสดงที่ทำให้ภูมิใจกับความกล้าของวีรชนทั้ง 11 คน*** มีการสร้างโรงภาพยนตร์ฉายเรื่องบางระจัน มีพิพิธภัณฑ์เอาของเก่ามาให้ดู” (LR021)

ซึ่งนอกจากการนำชีวประวัติที่เน้นในจุดเด่นด้านต่าง ๆ ของบุคคลมาใช้ในการสร้างอัตลักษณ์ให้กับพื้นที่แล้ว ยังได้นำเอาเหตุการณ์/สิ่งที่เกิดขึ้นในพื้นที่มาใช้ในการสร้างแหล่งท่องเที่ยวที่มีความแตกต่างจากพื้นที่อื่น ใช้แนวทางการจัดไปสถานที่หรือแหล่งที่เกิดเหตุการณ์และความประทับใจ โดยการจัดการให้เป็นพิพิธภัณฑ์วรรณกรรม อนุสรณ์สถาน ที่อยู่อาศัย สามารถติดตามการดำเนินชีวิตของนักเขียน สถานที่ เหตุการณ์ กลายเป็นธุรกิจ

การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมอีกอย่างหนึ่งในเชิงมานุษยวิทยา

“สถานที่ในเขตพื้นที่ที่ดูแลไม่ได้สร้างจากจินตนาการในเรื่องราว แต่สร้างเพื่อเชิดชูบุคคลที่มีชีวิตจริง บุคคลที่ออกมรรคในเรื่องกาพย์กลอน โคลง กวี นิทานคำกลอน ซึ่งเป็นการบอกว่าไม่ว่าจะชาติใด ภาษาไหน โดยเฉพาะชาติไทย กาพย์กลอน โคลง กวี ดนตรี เป็นสัญลักษณ์ร่วมทางวัฒนธรรมเชิงสากล ดังคำกล่าวที่ว่า ‘ชนใดไม่มีดนตรีกล ในสันดานเป็นคนชอบกลนัก’” (Gov04)

“แหล่งท่องเที่ยวนี้สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้นักท่องเที่ยวในเรื่องของการนึกถึงวีรชน พระอาจารย์ธรรมโชติ และความสามัคคี การไม่ยอมแพ้ต่อสิ่งต่าง ๆ คนมาดูก็ได้กำลังใจกลับไป” (Gov011)

“ที่นี่เป็นสถานที่จริงทางประวัติศาสตร์ มีจุดขายในเรื่องพิพิธภัณฑ์ อนุสรณ์สถาน และบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ที่ผู้คนยังมีความศรัทธาเชื่อถือ ให้นักท่องเที่ยวได้มาสัมผัส” (LR028)

การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ มีความเกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ของพื้นที่ คือ จาก “อัตลักษณ์” ที่นำมาเป็นจุดขายของแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์นั้น นำมาซึ่ง “การเรียนรู้” ที่นักท่องเที่ยวสามารถเก็บเกี่ยว รับรู้ ได้จากสิ่งที่แหล่งท่องเที่ยวเตรียมไว้ให้ เช่น “อนุสาวรีย์สุนทรภู่” อำเภอแกลง จังหวัดระยอง ให้ผู้มาเยี่ยมชมได้รับการเรียนรู้เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม วิถีชีวิต จึงได้นำเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของ “สุนทรภู่” ที่เดินทางทางเรือมาเยี่ยมบิดาที่บวชเป็นพระอยู่ที่อำเภอแกลง ดังปรากฏใน “นิราศเมืองแกลง” และ “หาดทรายแก้ว” เกาะเสม็ด จังหวัดระยอง ซึ่งเชื่อกันว่าเป็นฉากหนึ่งของเรื่องราวที่เกิดขึ้นใน “พระอภัยมณี” วรรณกรรมชิ้นเอกของท่านที่ทำให้ได้รับรางวัล “ศิลปินเอกของโลก” จากองค์กรยูเนสโก มาใช้ในการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ในพื้นที่ผ่านสถานที่ที่บุคคลที่มีชื่อเสียงได้อยู่อาศัยจริง และการแสดงชีวประวัติผ่านสิ่งของ ดังตัวอย่าง

“เรามีห้องที่นำเสนอชีวประวัติของสุนทรภู่ คนที่มาก็จะได้เรียนรู้ชีวิตของท่านทุกแง่มุม เพราะเราถือว่าเป็นเมืองต้นกำเนิดใครอยากได้ความรู้เกี่ยวกับท่านเรื่องอะไรก็มาที่นี่ได้เลย” (Gov02)

“คนที่มาดูจะได้รู้จักตัวละครในวรรณกรรม เรื่องพระอภัยมณี ของสุนทรภู่ชัดเจนขึ้น และได้รับประวัติของท่านมากขึ้น” (Gov03)

นอกจากนี้ แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์มีบทบาทในการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้โดยแหล่งท่องเที่ยวสามารถจัดเตรียมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น จัดมุมถ่ายรูป การจำลองสถานที่ จัดทำห้องนิทรรศการเพื่อการสืบค้น/เรียนรู้ การสร้างรูปปั้นตัวละครและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของบุคคล เหตุการณ์ ผู้มาเยี่ยมชมได้รับการเรียนรู้วัฒนธรรม วิถีชีวิต และชนบประเพณีต่าง ๆ ผ่านการจำลองสถานที่ให้เหมือนกับสถานการณ์ในอดีตชุมชน เช่น ตลาดย้อนยุคบ้านระจัน ซึ่งถ่ายทอดเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่ตั้ง



นักท่องเที่ยวกลับสู่เหตุการณ์ในอดีต ช่วยกระตุ้นให้เกิดความรักชาติ ปลุกเร้าสำนึกรักถิ่นเกิด และส่งเสริมความสามัคคี

“เราก็ใช้เหตุการณ์ในอดีตมานำเสนอ อย่างตลาดนี้ก็จะเน้นที่เสน่ห์คำพูด คำที่ใช้พูดในสมัยก่อน เช่น ขอบน้ำใจ สวัสดิ์ชอบรับมีการเคาะไม้ เมื่อนักท่องเที่ยวเข้ามาเพื่อให้ร้านค้าเตรียมตัว และเพื่อเป็นการขอบคุณนักท่องเที่ยวที่มาเยือน” (Gov09)

“สะท้อนวิถีชีวิตชุมชนชาวบ้าน พื้นที่จริง มีความเป็นมาที่เป็นจริง ชาวบ้านเป็นกันเอง ทำการค้าขายเอง ได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ และอยากให้นำมาเที่ยวมาดูสถานที่จริง...เรามีบรรยายให้ความรู้ พาชม พาทัวร์” (LR021)

“ประทับใจที่เค้าทำละครอิงประวัติศาสตร์ที่จะสร้างความรู้ ความตระหนักรู้ของเด็กและเยาวชนที่จะหวงแหนและรักแผ่นดินเกิดเหมือนบรรพบุรุษและช่วยกันดูแลรักษาแหล่งประวัติศาสตร์ต่อไป” (LR022)

การสร้างสิ่งดึงดูด (ฮิม) หมายถึง การสร้างแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ให้มีจุดดึงดูดนักท่องเที่ยว โดยใช้โครงเรื่องแก่นเรื่อง หรือเนื้อหาของภาพยนตร์/ละครที่จะพาผู้ชมไปท่องเที่ยวในส่วนต่าง ๆ ของโลกซึ่งอยู่ในจินตนาการเพื่อหลีกเลี่ยงความเป็นจริง และได้สัมผัสถึงเรื่องราวที่ถูกนำเสนอ

“ละครเรื่องนี้พอเริ่มฉายก็มีคนออกมาถามหาบ้านแม่ยาย/ตลาดเก่า/วิถีชีวิตแบบเดิม ๆ...ทางเทศบาลจึงหาโลเคชั่นที่คล้ายคลึงกับละครมาจำลองเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ถ่ายภาพประทับใจเสมือนจริงในละคร” (Gov06)

“เราก็ใช้เหตุการณ์ในอดีตมานำเสนอ อย่างตลาดนี้ก็จะเน้นที่เสน่ห์คำพูด คำที่ใช้พูดในสมัยก่อน เช่น ขอบน้ำใจ สวัสดิ์ชอบรับมีการเคาะไม้ เมื่อนักท่องเที่ยวเข้ามาเพื่อให้ร้านค้าเตรียมตัว และเพื่อเป็นการขอบคุณนักท่องเที่ยวที่มาเยือน” (Gov09)

“เราสะท้อนวิถีชีวิตชุมชนชาวบ้าน พื้นที่จริง มีความเป็นมาที่เป็นจริง ชาวบ้านเป็นกันเอง ทำการค้าขายเอง นักท่องเที่ยวมาเห็นก็ชอบใจ บอกว่าไม่เหมือนที่อื่น” (LR021)

การสร้างแรงบันดาลใจ หมายถึง การสร้างแรงกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ออกค้นหาความหมายและความท้าทายในเรื่องที่ตนสนใจ แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์แต่ละประเภทซึ่งมีจุดขาย หรือ “อัตลักษณ์” ที่โดดเด่นและจัดเตรียม “ความรู้” ให้นักท่องเที่ยวได้ “เรียนรู้ เก็บเกี่ยว รับรู้” โดยแหล่งท่องเที่ยวสามารถนำเสนอเรื่องราว ชีวิตประวัติ หรือเหตุการณ์ที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดการกระทำ เช่น แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ซึ่งเป็นสถานที่จริง: “อนุสาวรีย์สุนทรภู่” อำเภอแกลง จังหวัดระยอง สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้มาเยือนในเรื่องมุมมองด้านการทำงาน/อาชีพ ด้านความเชื่อความศรัทธาต่อตัวบุคคล รวมถึงความซาบซึ้งในคุณค่าของวรรณกรรม ดังคำสัมภาษณ์

“แหล่งท่องเที่ยวนี้สามารถสร้างแรงบันดาลใจเรื่อง

อยากเป็นนักประพันธ์ให้กับนักท่องเที่ยวได้ เพราะคนที่มาดูจะเห็นถึงความพยายามของสุนทรภู่ที่ไม่ทอดทิ้ง มีช่วงที่ตกอับ มีช่วงรุ่งเรือง แต่ถ้าเราเป็นคนจริงแล้วมันก็ต้องมีวันที่เป็นของเรา” (Gov01)

“เป็นแรงบันดาลใจเพื่อค้นคว้าศึกษาชีวิตประวัติและผลงานของท่านสุนทรภู่ ก็จะทำให้เห็นความพยายามของท่าน เราก็สามารถเอามาเป็นแบบอย่างในการทำงานของเราได้” (LR01)

รวมทั้งผู้ที่มาเยี่ยมชม “ตลาดไทยย้อนยุคบ้านระจัน” อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี ได้รับการเรียนรู้วัฒนธรรม วิถีชีวิต และขนบประเพณีต่าง ๆ ผ่านการจำลองสถานที่ให้เหมือนกับสถานการณ์ในอดีตชุมชน ถ่ายทอดเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่ตึงนักท่องเที่ยวกลับสู่เหตุการณ์ในอดีต ช่วยกระตุ้นให้เกิดความรักชาติ ปลุกเร้าสำนึกรักถิ่นเกิด และส่งเสริมความสามัคคี

“แหล่งท่องเที่ยวนี้สามารถสร้างแรงบันดาลใจ เรื่องความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ส่งเสริมความสามัคคีให้กับนักท่องเที่ยวได้” (Gov09)

“แหล่งท่องเที่ยวนี้สามารถสร้างแรงบันดาลใจ เรื่องการตระหนักเห็นความสำคัญของประวัติศาสตร์และความพอเพียงตามวิถีชุมชน” (LR023)

“แหล่งท่องเที่ยวนี้สามารถสร้างแรงบันดาลใจในเรื่องของความสามัคคี การป้องกันป้องกันเมืองให้กับนักท่องเที่ยวได้” (LR025)

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างยังพบว่า วรรณกรรมสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักท่องเที่ยวในหลากหลายด้าน รวมทั้งความต้องการรักษาวิถีชุมชน เช่นเดียวกับแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่อยู่ในนวนิยาย (Fictional place): “ตลาดร้อยปีชุมแสง” อำเภอชุมแสง จังหวัดนครสวรรค์ มีความเด่นชัดในเรื่องวิถีการดำเนินชีวิตแบบเรียบง่ายเช่นที่ปรากฏในละคร นำมาซึ่งแรงบันดาลใจในเรื่องของความต้องการรักษาวิถีชุมชน เอกลักษณ์ของชุมชน

“ละคร/ภาพยนตร์ทำให้คนรู้จัก พื้นถิ่น วิถีชีวิตของชาวชุมแสง จุดเด่น คือ ตลาดชุมแสง ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของตึกกรมบ้านช่อง ที่ยังคงความเก่าแก่โบราณ นักท่องเที่ยวหลายคนก็พูดเหมือนกันว่าอยากรักษาชุมชนตัวเองให้เหมือนกับชุมแสง เราก็ดีใจ” (Gov06)

“นักท่องเที่ยวบอกว่ามาดูแล้วก็อยากกลับไปเปลี่ยนแปลงปรับปรุงบ้านให้เป็นที่น่าอนุรักษ์ และเห็นในความร่วมแรงร่วมใจสามัคคีในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวที่ธรรมดาให้ดีขึ้น” (LR020)

การนำเสนอประสบการณ์การท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับจินตนาการ เป็นสิ่งที่ผู้เกี่ยวข้องในแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์จะต้องเข้าใจถึงความต้องการที่กำหนดโดยทุนทางวัฒนธรรมของนักท่องเที่ยว กล่าวคือ ผู้เกี่ยวข้องต้องรับรู้ว่าการท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์นั้นจะสามารถตอบสนองต่อจินตนาการของนักท่องเที่ยวได้ทั้งในด้านลักษณะเด่นตามวรรณกรรม



และนำเสนอชีวิตของผู้ประพันธ์ให้เห็นเป็นรูปธรรม เนื่องจากนักท่องเที่ยวมักคาดหวังว่าจะได้มาเห็นสถานที่ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์/ละคร ตลอดจนได้สัมผัสถึงวัฒนธรรม วิถีชีวิต และขนบประเพณีต่าง ๆ ตามที่เห็นจากภาพยนตร์/ละคร เช่น ผู้ที่เดินทางมายังอนุสาวรีย์สุนทรภู่ต้องมาเห็นสถานที่ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรม/ภาพยนตร์/ละครเพื่อตอบสนองต่อจินตนาการของตนในสมัยเยาว์วัย

“สถานที่ที่สามารถตอบสนองต่อจินตนาการของคนที่เคยอ่านเคยดูพระอภัยมณี สิ่งที่เราคิดว่ามันจะเหมือนของจริงไหม และเท่าที่เคยคุยกับนักท่องเที่ยว หลายคนก็มาเพราะอยากมาเห็นสถานที่ที่เคยอ่านเคยดูว่ามันเป็นอย่างที่บรรยายไว้ไหม บางคนก็บอกว่าเหมือนที่เขียน แต่ก็อย่างว่าสมัยนี้อะไร ๆ มันก็เปลี่ยนไป บางทีมันก็ไม่เหมือนซะทีเดียว แต่คนส่วนใหญ่ก็ประทับใจที่ได้มาเห็นนางยักษ์ นางเงือก” (Gov02)

ในขณะที่ “ตลาดไทยย้อนยุคบ้านระจัน” อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นได้ตอบสนองต่อจินตนาการของนักท่องเที่ยวในเรื่องที่เกี่ยวกับการได้มาเห็นสถานที่ที่เป็นเหตุการณ์จริงในประวัติศาสตร์ สถานที่ที่บุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์มีชีวิตอยู่ เนื่องจากตลาดแห่งนี้ถูกสร้างขึ้นในบริเวณวัดโพธิ์เก้าต้น ซึ่งเป็นวัดที่พระอาจารย์ธรรมโชติเลือกเป็นทำเลที่ตั้งค่าย โดยรวบรวมชาวบ้านและบรรดาศิษย์ช่วยกันสร้างค่ายขึ้นและเป็นที่ยึดเหนี่ยวแห่งวีรชนชาวบ้านบางระจัน อันเป็นสาเหตุหนึ่งที่นักท่องเที่ยวต้องการมาเห็นสถานที่ที่เกิดขึ้นจริง

“อีกอย่างก็คือว่าเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของที่นี่คือ สระน้ำศักดิ์สิทธิ์ อันนี้เป็นจินตนาการของคนหรือจะเรียกว่าเป็นความเชื่อ ความศรัทธาที่มีต่อพระครูธรรมโชติก็ได้ ซึ่งถ้าดูละครก็มีพูดถึงเรื่องนี้ ดังนั้น นักท่องเที่ยวเองเวลามาก็จะไปสักการะวิหารพระครูและก็มาเอาน้ำกลับไปที่บ้าน” (Gov011)

“วรรณกรรม (ละคร นวนิยาย) มีผลต่อแหล่งท่องเที่ยว เพราะสามารถโยงเข้ากับสถานที่จริงทำให้คนอยากมาดูสถานที่จริงสามารถในอดีต ฉากหมู่บ้าน” (LR023)

เช่นเดียวกับในแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่อยู่ในนวนิยาย: “ตลาดร้อยปีชุมแสง” อำเภอชุมแสง จังหวัดนครสวรรค์ ได้สร้างแหล่งท่องเที่ยวที่ตอบสนองต่อจินตนาการของนักท่องเที่ยวโดยนำเสนอวิถีชีวิตของตัวละครเด่นที่อยู่ในนวนิยาย/ละคร และได้จำลองสถานที่ที่ปรากฏอยู่ในละครให้นักท่องเที่ยวได้เห็นจริง เพราะนักท่องเที่ยวต้องการเห็นสถานที่ที่ตัวละครใช้ชีวิต การได้มาเยี่ยมชมบ้านของตัวละครทำให้นักท่องเที่ยวจินตนาการถึงวิถีชีวิตของตัวละครที่ตนชื่นชอบและเพื่อสนองตอบต่อจินตนาการของนักท่องเที่ยว

“อันนี้ก็ต้องชม อบต. เลย์ที่จำลองสถานที่นี้ขึ้นมา นักท่องเที่ยวชอบมากที่ได้มาเห็นสถานที่เก่า ๆ ตามแบบในละคร ได้เห็นความเป็นอยู่ของคนในสมัยนั้น” (LR011)

“นักท่องเที่ยวมาสอบถามสถานที่ถ้าอยู่บ้านตามที่มีในละคร อบต. ก็ทำตามละคร เพราะอยากให้นักท่องเที่ยวเห็นของจริง” (LR012)

“ละครมีผลต่อความเชื่อ ทำให้นักท่องเที่ยวอยากมาเห็นความเป็นอยู่ที่เกิดขึ้นในละคร” (LR014)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า แรงบันดาลใจจากคุณค่าของวรรณกรรมส่งผลต่อการสร้างแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ มีหลายด้าน ซึ่งการนำอัตลักษณ์ของพื้นที่ เช่น กวีหรือนักประพันธ์/ตัวละครเอกหรือตัวละครสำคัญในเรื่อง/สถานที่หรือฉากในวรรณกรรม วัฒนธรรม วิถีชีวิต และขนบประเพณีต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์/ละครจะสร้างความแตกต่างให้กับแหล่งท่องเที่ยว นอกจากนี้ การนำเสนอแหล่งท่องเที่ยวต้องสามารถตอบสนองต่อจินตนาการของนักท่องเที่ยวตามที่ปรากฏในภาพยนตร์/ละคร โดยต้องคำนึงถึงการเรียนรู้และสร้างแรงบันดาลใจที่นักท่องเที่ยวจะได้รับเมื่อมาเยือนแหล่งท่องเที่ยวจะช่วยสร้างความสำเร็จให้กับแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ได้

วัตถุประสงค์ที่ 2

จากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ภาครัฐและประชาชนในแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์พบว่า การพัฒนาการท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ด้วยแรงบันดาลใจจากคุณค่าของวรรณกรรมมีรูปแบบในการพัฒนาที่คล้ายคลึงกัน ดังนี้

1. นำจุดเด่นของวรรณกรรมที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์/ละครมาใช้ในการสร้างอัตลักษณ์ให้กับแหล่งท่องเที่ยว เนื่องจากนักท่องเที่ยวต้องการเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นในละคร รวมทั้งไปสัมผัสกับบุคคลและผลงาน สถานที่ วิถีชีวิต สังคมประเพณี วัฒนธรรมของสถานที่นั้น ๆ ดังคำสัมภาษณ์

“วรรณกรรม (ละคร นวนิยาย) มีผลต่อแหล่งท่องเที่ยว คือ ช่วยให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น มีผู้คนมามากขึ้น กระจายรายได้ อย่างที่ก็นำจุดเด่นของพระอภัยมณีมีตัวละครที่คนไทยรู้จักมาจัดแสดงเพื่อดึงดูดคนที่เคยอ่านเคยดูวรรณกรรมเรื่องนี้ ซึ่งของเราจะต่างจากที่อื่นมีที่นี้ที่เดียว” (Gov01)

“ทุกครั้งที่ได้อ่านนิยายเรื่องใด มักอยากเข้าไปสัมผัสกับบุคคล สถานที่ กับวิถีชีวิต สังคมประเพณี วัฒนธรรมของสถานที่นั้น ๆ เราก็ใช้แนวคิดนี้มาพัฒนาสถานที่ให้เป็นที่น่าสนใจของนักท่องเที่ยว” (Gov04)

“ละครมีผล เพราะเป็นเรื่องที่ท่านประพันธ์ พอดูละครแล้วมันเล่าไม่ละเอียดเท่าอ่านหนังสือก็ทำให้คนสนใจอยากอ่านเมื่ออ่านแล้วก็อยากมาเห็นของจริง รูปปั้นของตัวละคร ซึ่งนี่จะมีรูปปั้นของตัวละครพระอภัยมณี” (LR04)



“คิดว่าแหล่งท่องเที่ยวที่สร้างจากเรื่องจริงทางประวัติศาสตร์มันมีความแตกต่างจากที่อื่น เพราะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง”

2. พัฒนาแหล่งท่องเที่ยวให้สามารถตอบสนองกับจินตนาการของนักท่องเที่ยว การท่องเที่ยวและวรรณกรรมมีการเชื่อมโยงกันอย่างชัดเจน และสถานที่ที่ปรากฏในวรรณกรรมทั้งในรูปแบบของภาพยนตร์และละครมีอิทธิพลต่อการเลือกแหล่งท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว อีกทั้งยังช่วยในการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี โดยส่วนใหญ่นักท่องเที่ยวมาเยือนแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์เพราะอยากมาเห็นความเป็นอยู่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์/ละคร เพื่อไปสัมผัสกับบุคคลและผลงานสถานที่ วิถีชีวิต สังคมประเพณี วัฒนธรรมของสถานที่นั้น ๆ ดังนั้นแหล่งท่องเที่ยวจึงต้องปรับเปลี่ยนพื้นที่เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของนักท่องเที่ยว เช่น แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์หลายแห่งถูกเปลี่ยนชื่อตามตัวละคร ภาพยนตร์ วรรณกรรม เป็นการเปลี่ยนแปลงชื่อเมืองหรือชื่อสถานที่เพื่อเชื่อมต่อกับมรดกทางวรรณกรรม ดังที่ “ตลาดร้อยปีชุมแสง” ตำบลชุมแสง อำเภอชุมแสง จังหวัดนครสวรรค์ แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่อยู่ในนวนิยายนำมาใช้เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว

“ตรอกเรณู เดิมชื่อตรอกตลาดเย็น เปลี่ยนตามละคร” (LR08)

“ติดป้ายตรอกเรณู ตลาดร้อยปี พื้นที่ให้เป็นตลาดจริง” (LR09)

รวมทั้งการจัดจุดถ่ายรูปเพื่อดึงดูดลูกค้าหรือนักท่องเที่ยวตามกระแสการท่องเที่ยวเพื่อเช็กอินว่าไปไหน สถานที่เป็นอย่างไเป็นการปักหมุดเพื่อแสดงสถานที่

“มีการสร้างตัวละครตามวรรณกรรมอย่างนางเงือกนางยักษ์เป็นจุดถ่ายรูป เป็นแรงดึงดูดใจให้มาเที่ยว มาถ่ายรูปเป็นที่ระลึก” (LR03)

“คนชุมแสงมีการจัดเตรียมสถานที่จุดถ่ายรูป มีความพร้อมในการรับนักท่องเที่ยว สมัยนี้ก็ต้องมีนักท่องเที่ยวจะชอบมาก ได้มาเห็นของจริง” (LR014)

การจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อประชาสัมพันธ์สถานที่ เช่น จัดทัวร์ตามรอยภาพยนตร์/ละคร จัดงานตามเทศกาลต่าง ๆ

“ในการประชาสัมพันธ์สถานที่ให้เป็นที่รู้จักนั้นใช้ท่านสุนทรภู่เป็นจุดขายของสถานที่นี้เราก็มีงานประเพณีที่สอดคล้องกับสุนทรภู่ เช่น งานสุนทรภู่ หรืองานอื่นที่จะใช้ชื่อเป็นเรื่องราวรอบตัวสุนทรภู่ในการจัดงานมันก็จะแตกต่างจากที่อื่น” (Gov01)

“เดินตามรอยสถานที่ท่องเที่ยว ให้อาหารเจ้าแม่ ตามรอยอาหาร ราดหน้าเตาถ่านตาโก๊ะ ข้าวต้มกุ๊ย จัดกรู๊ปทัวร์บ้านแบ่มิสแกรนด์นครสวรรค์ พาผู้บริหารมาเที่ยว” (LR017)

3. ความร่วมมือของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับแหล่งท่องเที่ยว การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากหน่วยงานภาครัฐ ประชาชนในท้องถิ่น และสื่อมวลชน โดยความร่วมมือที่ต้องการมีหลายด้าน ทั้งในด้านการเงิน องค์ความรู้ต่าง ๆ การประชาสัมพันธ์ ดังคำสัมภาษณ์

“ในนิราศเมืองแกลงกำหนดจุดที่สุนทรภู่ผ่านได้ 28 หมุด กวี..... ะยองจะมีสถานที่เที่ยวเพิ่มอีก 28 จุด ครอบคลุมทั้งจังหวัด เราต้องการสื่อในการช่วยประชาสัมพันธ์ให้เรา” (Gov04)

“มีการวางแผนร่วมกับผู้แต่งนวนิยายและผู้สร้างตั้งแต่ละครออนแอร์ได้เพียง 2 ตอน ทางเราก็คูณกับผู้จัดการเหมือนกันว่า ชุมแสงเป็นแบบไหน ก็อยากให้นำเสนอในมุมมองดี ๆ” (Gov06)

“มีแนวทางพัฒนาร่วมกับอัมพวาและชัยภูมิ ที่มีการแลกเปลี่ยนดูงานประชาสัมพันธ์ผ่านเฟซบุ๊ก ร่วมกับหน่วยงานภาครัฐที่นำดารานักแสดงพาแฟนคลับมาเที่ยว” (Gov08)

จะเห็นได้ว่า การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ประกอบไปด้วยองค์ประกอบที่สำคัญหลายด้านเพื่อให้แหล่งท่องเที่ยวสามารถดึงดูดและตอบสนองต่อจินตนาการของนักท่องเที่ยวได้อย่างเหมาะสม

สรุปและอภิปรายผล

วัตถุประสงค์ที่ 1

ในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ด้วยแรงบันดาลใจจากวรรณกรรม พบว่า วรรณกรรมมีแรงบันดาลใจต่อการสร้างแหล่งท่องเที่ยวใน 5 ด้าน ได้แก่ ด้านอัตลักษณ์ของพื้นที่ ด้านการเรียนรู้ ด้านการสร้างสิ่งดึงดูด (ฮิม) ด้านแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ และด้านประสบการณ์การท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับจินตนาการ สำหรับการสร้างอัตลักษณ์ให้กับพื้นที่นั้นเป็นการนำจุดเด่นของชุมชนมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว สำหรับการศึกษาพบว่า แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ได้นำเอาตัวละคร ตัวละคร และเหตุการณ์มาใช้ในการอัตลักษณ์ให้กับพื้นที่ เช่น แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ซึ่งเป็นสถานที่จริงนำจุดเด่นด้านการประพันธ์ของบุคคลที่มีชื่อเสียงอย่าง “สุนทรภู่-กวีเอกโลก” มาสร้างอัตลักษณ์ให้กับพื้นที่ ส่วนแหล่งท่องเที่ยวที่ถูกสร้างขึ้นนำ “กลุ่มบุคคล” ที่มีชื่อเสียง คือ พระอาจารย์ธรรมโชติและวีรชนค่ายบางระจันทั้ง 11 คน ในขณะที่แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่อยู่ในนวนิยายใช้ “ตัวละครฝ่ายดี” สร้างอัตลักษณ์และภาพลักษณ์เชิงบวก ซึ่งที่ Beeton (2016) ที่กล่าวว่า ในการสร้างจุดเด่นให้กับสถานที่ที่เชื่อมโยงกับวรรณกรรม/ภาพยนตร์/ละครนั้น มักจะนำเอา “บุคคล/ตัวละคร” ซึ่งมีบทบาทต่อสถานที่ท่องเที่ยว นั้น ๆ หรือตำนานและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่มาสร้างเป็นอัตลักษณ์ให้กับพื้นที่ เนื่องจากสามารถสร้างการจดจำให้กับพื้นที่ได้เป็นอย่างมาก



ทั้งนี้ การที่นักท่องเที่ยวสามารถเรียนรู้จากแหล่งท่องเที่ยวได้นั้นถือได้ว่าเป็นคุณลักษณะสำคัญของแหล่งท่องเที่ยวที่สามารถนำมาใช้ในการแข่งขันในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวได้ ดังที่ Mansfield (2015) กล่าวว่า การเดินทางไปยังแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์สามารถทำให้นักท่องเที่ยวเกิดการเรียนรู้อยู่ในแหล่งท่องเที่ยวได้ นอกจากนี้ แหล่งท่องเที่ยวสามารถเปลี่ยนจากสิ่งที่ไม่เป็นที่รู้จักไปสู่การเป็นที่รู้จัก (Scott, Baggio, & Cooper, 2008) แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์จึงมีบทบาทในการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ แต่อย่างไรก็ตามจำเป็นต้องคำนึงถึงความต้องการของนักท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์แต่ละกลุ่มด้วย เนื่องจากนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่มมีความแตกต่างกันทั้งในเรื่องเพศ อายุ หรือจุดหมายในการท่องเที่ยว ตลอดจนมีค่านิยมและความเชื่อที่แตกต่างกัน นักท่องเที่ยวในปัจจุบันจะมีทุนทางวัฒนธรรมส่วนบุคคลสูงชันจากเดิมเนื่องจากมีความรู้มากขึ้น ดังนั้นจึงจำเป็นต้องจัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสม (Agarwal & Shaw, 2018) สำหรับการศึกษาพบว่า แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ได้จัดกิจกรรมกระตุ้นการเรียนรู้ของนักท่องเที่ยวหลายอย่าง เช่น การจำลองสถานที่ จัดทำห้องนิทรรศการเพื่อการสืบค้น/เรียนรู้ การสร้างรูปแบบตัวละครและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของบุคคลและเหตุการณ์

อย่างไรก็ตาม แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์มีความแตกต่างไปจากแหล่งท่องเที่ยวประเภทอื่น เนื่องจากสิ่งดึงดูดที่มีในแหล่งท่องเที่ยวเป็นตัวแทนของภาพยนตร์/ละครซึ่งเป็นเหตุผลสำคัญของนักท่องเที่ยวในการเดินทางมาเยี่ยมชม Macionis (2004) อธิบายว่า สิ่งดึงดูดสำคัญที่ทำให้นักท่องเที่ยวเดินทางไปยังแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่นอกเหนือจากความต้องการเห็นสถานที่ที่ปรากฏอยู่ในละคร/ภาพยนตร์แล้ว ยังต้องการเห็นการจำลองโครงเรื่อง แก่นเรื่อง หรือเนื้อหาของภาพยนตร์ที่จะพานักท่องเที่ยวไปท่องเที่ยวในส่วนต่าง ๆ ของโลกซึ่งอยู่ในจินตนาการเพื่อหลีกเลี่ยงความไม่เป็นจริงและได้สัมผัสถึงความโรแมนติกหรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ประสบการณ์ทดแทน (Vicarious experience) นักท่องเที่ยวไม่ได้ถูกดึงดูดด้วยฉากหรือสถานที่ที่ได้รับรู้จากภาพยนตร์/ละครเพียงอย่างเดียว แต่อาจถูกดึงดูดด้วยเนื้อเรื่องประเภทของภาพยนตร์ บทภาพยนตร์ หรือความรู้ที่ได้รับจากภาพยนตร์/ละคร ซึ่งสำหรับคนบางกลุ่มเนื้อเรื่องอาจเป็นปัจจัยสำคัญที่เชื่อมโยงกับภาพยนตร์/ละครไว้อย่างแนบแน่นจนมีอิทธิพลทำให้ตัดสินใจไปท่องเที่ยวตามสถานที่ที่เป็นฉากในภาพยนตร์/ละคร (Juškelyte, 2016) ดังนั้นแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์จำเป็นต้องจำลองภาพ/ธีมจากภาพยนตร์/ละครเรื่องนั้น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่อย่างชัดเจนเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว เช่น อนุสาวรีย์สุนทรภู่ อำเภอแกลง จังหวัดระยอง ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ซึ่งเป็นสถานที่จริงได้สร้างสถานที่ภายใต้พระอภัยมณีที่เป็น

ผลงานเอกของสุนทรภู่ หรือ “ตลาดร้อยปีชุมแสง” อำเภอชุมแสง จังหวัดนครสวรรค์ แหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่อยู่ในนวนิยายที่จำลองพื้นที่ตามละครเรื่องกรรมกรรมและนำเสนอสถานที่เหมือนดังปรากฏอยู่ในละครเนื่องจากนักท่องเที่ยวที่เดินทางคาดหวังว่าจะได้เห็นสถานที่เหล่านั้น

เหตุผลสำคัญอีกประการหนึ่งในการสร้างสิ่งดึงดูดใจตามสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์/ละครของแหล่งท่องเที่ยวตามแบบภาพยนตร์ คือ การนำเสนอประสบการณ์การท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับจินตนาการของนักท่องเที่ยว โดยทั่วไปนั้น นักท่องเที่ยวมักมีจินตนาการเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวจากการได้อ่านวรรณกรรม/ดูละคร/ภาพยนตร์ทำให้เดินทางไปยังสถานที่ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรม/ละคร/ภาพยนตร์เพื่อเยี่ยมชมสถานที่และเข้าร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ที่จุดหมายปลายทางจัดเตรียมไว้ให้โดยหวังว่าจะได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น (1) การเล่นตามล่าดับฉากที่เกิดขึ้นในสถานที่นั้น ๆ และพยายามเลียนแบบตามที่นักท่องเที่ยวจดจำได้ (2) การแสดงฉาก คือ การที่นักท่องเที่ยวแต่งกายคล้ายกับตัวละครเอกของภาพยนตร์หรือซีรีส์เพื่อเป็นตัวแทนของฉาก (3) การได้รับข้อมูลเพิ่มเติมที่ทำให้นึกถึงฉากซึ่งเกิดขึ้นที่นั่นหรืออธิบายบทบาทของสถานที่นั้นในภาพยนตร์/ละคร ซึ่งนักท่องเที่ยวคาดหวังที่จะพบภาพหรือข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับสถานที่ และ (4) การได้ซื้อของที่ระลึกเนื่องจากเป็นวิธีหนึ่งในการ “บริโภคร” ภาพยนตร์/ละครหลังจากที่ได้เยี่ยมชมสถานที่โดยของที่ระลึกจะเป็นความทรงจำที่เป็นรูปธรรมและจับต้องได้ของประสบการณ์ (Beeton, 2016)

สำหรับด้านการสร้างแรงบันดาลใจนั้นมีความเกี่ยวข้องกับการที่สถานที่เป็นแรงผลักดันให้ผู้มาเยือนได้กระทำ/ตัดสินใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง วาล์กซ์ (2558) อธิบายในประเด็นนี้ว่า แหล่งท่องเที่ยวสามารถนำเสนออารมณ์และความรู้สึกให้กับนักท่องเที่ยวได้โดยเรียกลักษณะดังกล่าวว่า คุณค่าเชิงอารมณ์ หมายถึง ความรู้สึกหรือแรงบันดาลใจที่นักท่องเที่ยวได้รับการเดินทางท่องเที่ยว ซึ่งเป็นหนึ่งปัจจัยสำคัญของการเดินทางไปท่องเที่ยว คือ การรับรู้หรือการเห็นคุณค่าในการท่องเที่ยว เช่นเดียวกับที่ “สุนทรภู่” ได้ส่งต่อแบบอย่างในเชิงวรรณกรรมให้ได้สัมผัส เรียนรู้ผ่านสถานที่ท่องเที่ยวที่สะท้อนคุณค่าของวรรณกรรมได้ชัดเจนทั้งการได้อ่านบทประพันธ์ที่โดดเด่นหรือการได้เห็นรูปปั้นตัวละครต่าง ๆ ในวรรณกรรมขึ้นเอกเรื่อง “พระอภัยมณี” ตลอดจนเรื่องราวในชีวิตของท่านที่สร้างแรงบันดาลใจในการ “ไม่ยอมแพ้” ต่อชะตาชีวิตในช่วงชีวิตที่ตกต่ำ หรือแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นมีแรงบันดาลใจในเรื่องความต้องการเรียนรู้เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่แท้จริง ส่งเสริมให้มีความสามัคคีในสังคม และแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่อยู่ในนวนิยายมีแรงบันดาลใจในการรักษาวิถีชุมชน Riley, Baker & van Doren (1998) อธิบายว่า การมีส่วนร่วมทางอารมณ์ไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับ

การระบุตัวตน ความคุ้นเคย ความเห็นอกเห็นใจ และการไตร่ตรองเท่านั้น แต่ยังนำความหมายที่แท้จริงจากละคร/ภาพยนตร์มาสู่ผู้ชมด้วย สอดคล้องกับการศึกษาของ Liu and Pratt (2019) ที่พบว่าการมีอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์/ละคร/เนื้อเรื่อง/ตัวละครส่งผลต่อพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว จากรายละเอียดข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่สามารถสื่อถึงอารมณ์และนำเสนอบรรยากาศของสถานที่ให้นักท่องเที่ยวรับรู้ได้นั้นจะสามารถส่งผลต่อพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้

วัตถุประสงค์ที่ 2

ในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ด้วยแรงบันดาลใจจากคุณค่าของวรรณกรรมนั้นสามารถดำเนินการได้ดังนี้ การนำจุดเด่นของวรรณกรรมมาใช้ในการสร้างอัตลักษณ์ให้กับแหล่งท่องเที่ยวเป็นพื้นฐานในการดึงดูดนักท่องเที่ยวและเพื่อตอบสนองจินตนาการของนักท่องเที่ยว โดยหลักการสร้างอัตลักษณ์นั้นเกิดจากการรับรู้ที่มีต่อสถานที่ซึ่งก่อให้เกิดความเชื่อหรือความเกี่ยวข้องกับแหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ จากวรรณกรรมผ่านภาพยนตร์/ละคร รวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เรียกว่า คุณค่าการผลิต ซึ่งรวมถึงตัวละคร อารมณ์ต่าง ๆ และเรื่องราวสะเทือนใจ การได้ยืมและการมองเห็นที่ส่งผลด้านสุนทรีย์ (Kim, 2012) องค์ประกอบเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงและความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน (ผู้ชมและตัวละคร ผู้อ่าน ตัวละครและผู้แต่ง) เรื่องราว (เรื่องราวส่วนตัวของผู้ชม และเรื่องราวที่สร้างขึ้นจากตัวละคร) กับสถานที่ต่าง ๆ (Roesch, 2009) อย่างไรก็ตาม Andrades and Dimanche (2017) แสดงให้เห็นว่า ในการสร้างแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ให้มีอัตลักษณ์และเป็นที่ยอมรับนั้นนอกจากจะเกิดจากกระแสของภาพยนตร์/ละครแล้วยังสามารถทำได้อีกหลายวิธี ได้แก่ การกระตุ้นอย่างเปิดเผย (overtly induced) เช่น ผ่านผู้ประกอบการท่องเที่ยวหน่วยงานด้านการท่องเที่ยว และโฆษณาในสื่อต่าง ๆ การกระตุ้นทางอ้อม (covertly induced) เช่น การใช้คนดังในการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยว การเขียนบทความ/รายงานเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยว เช่นเดียวกับความคิดเห็นของ Juškelyte (2016) ที่กล่าวว่า ผู้ที่มีส่วนในการสร้างภาพยนตร์/ละครเป็นอีกองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยสนับสนุนให้แหล่งท่องเที่ยวเป็นที่ยอมรับและเป็นผู้สร้างอัตลักษณ์ให้กับพื้นที่ผ่านภาพยนตร์/ละคร

การตอบสนองกับจินตนาการของนักท่องเที่ยว เช่น การเปลี่ยนชื่อตรอกซอกซอยให้ตรงตามละคร/ภาพยนตร์ การจัดจุดถ่ายรูปที่สอดคล้องกับสิ่งที่นักท่องเที่ยวเห็นจากละคร/ภาพยนตร์ การจัดกิจกรรมเพื่อประชาสัมพันธ์สถานที่ เป็นการเชื่อมโยงกันอย่างชัดเจนระหว่างการท่องเที่ยวและภาพยนตร์/ละคร เนื่องจากบุคคลสามารถถูกดึงดูดด้วยสภาพแวดล้อม และสิ่งดึงดูดทางวัฒนธรรมของสถานที่ท่องเที่ยวเหล่านั้น ๆ ตามที่ถ่ายทอดจากภาพยนตร์/ละคร (Hudson, Wang & Gil, 2011) และยิ่งผู้ชมภาพยนตร์/ละครมีความ

เคลิบเคลิ้มหรือหลงใหลในภาพยนตร์/ละครมากเท่าไรก็จะยิ่งทำให้สนใจที่จะไปท่องเที่ยวในสถานที่แห่งนั้นมากขึ้นเท่านั้น Wang et al. (2019) แสดงให้เห็นว่า ความคลั่งไคล้ในภาพยนตร์/ละครมีอิทธิพลต่อความคิดและความสนใจเยี่ยมชม อีกทั้งความอึดอึดใจจากภาพยนตร์/ละครนั้นเป็นสื่อกลางสำคัญที่ทำให้รู้สึกคุ้นเคยต่อสถานที่ในเบื้องต้นจึงทำให้ต้องการเห็นสถานที่เหมือนกับที่ตนเห็นในภาพยนตร์/ละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับละคร/ภาพยนตร์ (Li, Tian, Lundberg, & Gkritzali, 2021) ดังนั้น ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ควรต้องเข้าใจถึงการรับรู้และความต้องการทั้งด้านสินค้าและบริการในแหล่งท่องเที่ยวเพื่อให้สามารถกำหนดกลยุทธ์ในการดึงดูดนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ได้อย่างเหมาะสม

ทั้งนี้ การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ให้ประสบความสำเร็จนั้นจำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับแหล่งท่องเที่ยว การสร้างแหล่งท่องเที่ยวที่ยั่งยืนเป็นเป้าหมายหลักของหน่วยงานภาครัฐและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในชุมชน มุมมองต่าง ๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ให้ยั่งยืนเพื่อชุมชนสามารถทำได้หลายวิธี รวมทั้งการทำการตลาดในพื้นที่เป็นสิ่งที่จำเป็นเพราะนอกจากจะเป็นการสนับสนุนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในท้องถิ่นแล้ว ยังเป็นการบูรณาการภาพยนตร์และการท่องเที่ยวในชุมชนซึ่งจะช่วยลดผลกระทบที่เกี่ยวข้อง ดังความเห็นของ Macionis and O'Connor (2011) ที่กล่าวว่า ชุมชนเจ้าบ้านต้องเป็นผู้ดำเนินการเพื่อลดผลกระทบเชิงลบและเพิ่มผลกระทบเชิงบวกที่เกิดขึ้นในสถานที่ท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ และจำเป็นต้องมีการร่วมมือกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมดทั้งภาครัฐและเอกชน หรือตัวนักท่องเที่ยวเองเพื่อสร้างความยั่งยืนให้เกิดขึ้นกับแหล่งท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ที่อยู่ในชุมชน รวมถึงการทำงานและสร้างความรู้ความเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน โดยเฉพาะการสร้างภาพลักษณ์ให้กับแหล่งท่องเที่ยวที่ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องควรให้ความร่วมมือกัน (Alonso & Nyanjom, 2015) เพราะการมีส่วนร่วมเป็นความร่วมมือในเชิงพหุภาคีโดยร่วมกันวางแผน ร่วมกันปฏิบัติตามแผน ร่วมกันใช้ประโยชน์ ร่วมกันติดตามและประเมินผลและร่วมกันบำรุงรักษา

นอกจากนี้สื่อมวลชนยังเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างการรับรู้และกระตุ้นต่อการเดินทางของนักท่องเที่ยวจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนากลยุทธ์ของสื่อเพื่อให้สามารถพัฒนาความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างผู้มีส่วนเกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นนักท่องเที่ยวหรือชุมชนท้องถิ่น (Hede & O'Mahony, 2004) ปัจจุบันการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นอีกช่องทางที่เพิ่มประสิทธิภาพและลดค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ ทั้งนี้หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนควรร่วมกันสร้างการรับรู้ด้วยสื่อออนไลน์ เพราะจะช่วยให้แหล่งท่องเที่ยวเป็นที่ยอมรับอย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตาม แหล่งท่องเที่ยว



ต้องสามารถตอบสนองต่อความคาดหวังของนักท่องเที่ยวได้ โดยเฉพาะถ้าสามารถมอบประสบการณ์ที่ตรงกับที่ปรากฏในละคร/ภาพยนตร์จะส่งผลให้ผู้เข้าชมมีความพอใจ

เอกสารอ้างอิง

- วไลลักษณ์ น้อยพยัคฆ์. (2558). คุณค่าของประเทศไทยจากการรับรู้ของนักท่องเที่ยวสหราชอาณาจักร. *จุลสารวิชาการการท่องเที่ยว*. 1/2015. (มกราคม-มีนาคม), 12-19.
- สุภัทรา บุญปัญญาโรจน์. (2563). วรรณกรรมกับการท่องเที่ยว: เศรษฐกิจ (การท่องเที่ยว) สร้างสรรค์จากฐานรากวัฒนธรรม. *วารสารมนุษยศาสตร์ ฉบับบัณฑิตศึกษา*. 9(1), 82-97.
- อิรวดี ไตลังคะ. (2543). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- Agarwal, S., & Shaw, G. (2018). *Heritage, screen and literary Tourism*. Bristol: Channel View Publications.
- Alonso, A. D., & Nyanjom, J. (2015). Local stakeholders, role and tourism development. *Current Issues in Tourism*. 20(5), 1-7.
- Andrades, L., & Dimanche, F. (2017). Destination competitiveness and tourism development in Russia: Issues and challenges. *Tourism Management*. 62, 360-376.
- Bass, B. M., & Avolio, B. J. (1994). *Improving organizational effectiveness through transformational leadership*. London: Sage Publications.
- Beeton, S. (2016). *Film-induced tourism*. Bristol, Blue Ridge Summit: Channel View Publications.
- Bidaki, A., & Hosseini, S.H. (2014). Literary tourism as a modern approach for development of tourism in Tajikistan. *Journal of Tourism & Hospitality*. 3(1), 1-4.
- Connell, J. (2012). Film tourism-Evolution, progress and prospects. *Tourism Management*. 33(5), 1007-1029.
- Driscoll, B. (2018). Local places and cultural distinction: The booktown model. *European Journal of Cultural Studies*. 21(4), 401-417.
- Hede, A. M., & O'Mahony, G. B. (2004). *The media and the development of the tourism industry during the 20th and 21st centuries: An analysis of four noteworthy cases*. Paper presented at the ITAM Conference Proceedings, Tourism Research Unit, Monash University.
- Herbert, D. (2001). Literary places, tourism and the heritage experience. *Annals of tourism research*. 28(2), 312-333.
- Hoppen, A., Brown, L., & Fyall, A. (2014). Literary tourism: Opportunities and challenges for the marketing and branding of destinations? *Journal of Destination Marketing and Management*. 3(1), 37-47.
- Hudson, S., Wang, Y., & Gil, S. M. (2011). The influence of a film on destination image and the desire to travel: A cross-cultural comparison. *International Journal of Tourism Research*. 13(2), 177-190.
- Jurowski, C., & Gursoy, D. (2004). Distance effects on residents' attitudes toward tourism. *Annals of tourism research*. 31(2), 296-312.
- Juškelyte, D. (2016). Film induced tourism: destination image formation and development. *Regional Formation and Development Studies*. 19(2), 54-67.
- Kim, S. (2012). Audience involvement and film tourism experiences: Emotional places, emotional experiences. *Tourism Management*. 33(2), 387-396.
- Li, S., Tian, W., Lundberg, C., & Gkritzali, A. (2021). Two tales of one city: Fantasy proneness, authenticity, and loyalty of on-screen tourism destinations. *Journal of Travel Research*. 60(8), 1802-1820.
- Liu, X., & Pratt, S. (2019). The downtown abbey effect in film-induced tourism: An empirical examination of tv drama-induced tourism motivation at heritage attractions. *Tourism Analysis*. 24(4), 497-515.



- Macionis, N. (2004). **Understanding the film-induced tourist**. Paper presented at the the International Tourism and Media Conference Proceedings, Melbourne: Monash University.
- Macionis, N., & O'Connor, N. I. (2011). How can the film-induced tourism phenomenon be sustainably managed?-Conclusion. **Worldwide Hospitality and Tourism Themes**. 3(2), 87-90.
- Mansfield, C. (2015). **Researching literary tourism**. Shadows Books & Media, Bideford.
- Radomskaya, V. (2020). Popular Culture Tourism: trend or transition? In P. Pearce & A. n. Correia (Eds.), **Tourism's new markets: Drivers, details and directions**. (pp. 141-153). Australia: Goodfellow Publishers.
- Riley, R., Baker, D., & van Doren, C. S. (1998). Movie-induced tourism. **Annals of Tourism Research**. 25(4), 919-935.
- Robinson, M. & Andersen, H. C. (2004). **Literature and Tourism: Essays in the reading and writing of tourism**. Andover: Cengage Learning EMEA.
- Roesch, S. (2009). **The experiences of film location tourists**. Toronto: Channel View Publications.
- Scott, N., Baggio, R., & Cooper, C. (2008). Tourism destination networks and knowledge transfer **Network Analysis and Tourism: From Theory to Practice**. (pp. 40-57). Bristol, Blue Ridge Summit: Channel View Publications.
- Watson, N. J. (2006). **The Literary Tourist**. UK: Palgrave Macmillan.
- Wang, Y., Li. Huang, J. Li, & Yang., Y. (2019). The Mechanism of Tourism Slogans on Travel Intention Based on Unique Selling Proposition (USP) Theory. **Journal of Travel & Tourism Marketing**. 36(4), 415-427.
- Young, L. (2015). Literature, museums, and national identity; or, why are there so many writers' house museums in Britain?. **Museum History Journal**. 8(2), 229-246.



ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อจุดคุ้มทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัยจากการปลูกมันสำปะหลัง ในจังหวัดนครราชสีมา

The Analysis of the Factors Influencing the Breakeven Point and Margin of Safety on Cassava Production in Nakhon Ratchasima Province

เบญจมาศ อภิสธิปัญโญ^{*1}, นิชกานา เกียรติไธย¹, สุกฤตา บุรินทร์วัฒนา¹, วิวัฒน์ อภิสธิปัญโญ², นิวัต กุลศุภโชค¹

Benjamas Apisithpinyo¹, Nichada Keeratiaurai¹, Sukritta Burinwattana¹, Wiwat Apisithpinyo², Niwat Kulsuphachote¹

¹ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา 30000

² คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน จังหวัดนครราชสีมา 30000

¹ Faculty of Management Science, Nakhon Ratchasima Rajabhat University, Nakhonratchasima 30000 Thailand

² Engineering and Technology, Raja Mangala University of Technology Isan, Nakhonratchasima 30000 Thailand

*Corresponding author E-mail: benjamas.a@rru.ac.th

(Received: January 29 2022; Revised: April 18 2022; Accepted: April 26 2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อจุดคุ้มทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัยจากการปลูกมันสำปะหลัง กลุ่มตัวอย่างคือเกษตรกรผู้ปลูกมันสำปะหลังในเขตตำบลลำเพี้ยก โดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม หลังจากนั้นจึงใช้วิธีสุ่มแบบง่าย เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 288 ราย สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าความถี่ และค่าร้อยละ และการวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุคูณ

ผลการศึกษาพบว่า 1) ต้นทุนผันแปรผันแปรเฉลี่ยต่อไร่และต้นทุนคงที่เฉลี่ยต่อไร่เท่ากับ 3,188.20 บาทต่อไร่ และ 1,038.22 บาทต่อไร่ ตามลำดับ ปริมาณผลผลิตเฉลี่ย 3,680.73 กิโลกรัมต่อไร่ ราคาขายเฉลี่ย 2.10 บาทต่อกิโลกรัม ปริมาณผลผลิตที่จุดคุ้มทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัยเท่ากับ 872.45 กิโลกรัมต่อไร่ 2,617.13 กิโลกรัมต่อไร่ ตามลำดับ 2) ประเด็นด้านความสัมพันธ์ของต้นทุน ปริมาณผลผลิต และราคาขายที่มีต่อจุดคุ้มทุน พบว่า ต้นทุนมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับจุดคุ้มทุน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนราคาขายมีความสัมพันธ์เชิงลบกับจุดคุ้มทุน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ประเด็นด้านความสัมพันธ์ของต้นทุน ปริมาณผลผลิต และราคาขายที่มีต่อส่วนเกินที่ปลอดภัย พบว่า ต้นทุนมีความสัมพันธ์เชิงลบกับส่วนเกินที่ปลอดภัย มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนปริมาณผลผลิตและราคาขายมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับส่วนเกินที่ปลอดภัย มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ : จุดคุ้มทุน, ส่วนเกินที่ปลอดภัย, มันสำปะหลัง



Abstract

The purpose of this research was to determine the factors which influence the breakeven point and margin of safety on cassava production. The research sample group selected by the random assignment sampling method was cassava farmers in Lampeak Subdistrict in Nakhon Ratchasima Province, and then 288 people were determined by the simple random sampling method. Frequency, percentage statistics, and multiple linear regression were used for the data analysis.

The results indicated that 1) variable and fixed costs were 3,188.20 bath and 1,038.22 bath per rai, respectively. The average yield of cassava was 3,680.73 kilograms per rai. The average selling price was 2.10 bath per kilogram. The breakeven point yield and margin of safety were 872.45 kilograms per rai and 2,617.13 kilograms per rai, respectively, 2) the breakeven point analysis related to the cost, yield, and selling price showed that the cost was positively connected with the breakeven point with the level of significance at 0.01%, but the selling price was negatively correlated with the breakeven point showing the level of significance at .01%. For the margin of safety analysis related to the cost, yield, and selling price, it was found that the cost and margin of safety were negatively correlated showing the level of significance at .01%, but the yield and selling price were positively connected with the margin of safety with the level of significance at .01%.

Keywords : Breakeven point, Margin of safety, Cassava



บทนำ

มันสำปะหลังเป็นพืชเศรษฐกิจที่สำคัญของประเทศไทย เกษตรกรส่วนใหญ่เลือกปลูกกันมากเนื่องจากปลูกง่าย ทนต่อสภาพแห้งแล้งได้ดีกว่าพืชการเกษตรชนิดอื่น ทำให้มันสำปะหลังเป็นพืชสำคัญที่ช่วยสร้างรายได้ให้แก่เกษตรกรอย่างต่อเนื่อง แต่ในขณะเดียวกันปัญหาที่เกษตรกรต้องเผชิญในการปลูกมันสำปะหลังมีหลายประการ เช่น ต้นทุนการผลิตที่มีแนวโน้มสูงขึ้น ขาดทุนจากการปลูกมันสำปะหลัง ปริมาณผลผลิตที่เก็บเกี่ยวได้ลดลง ราคาผลผลิตต่ำ (ละเอียด พลกล้า, 2560: 9; สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร, 2565: ออนไลน์) ถึงแม้ว่าเกษตรกรยังคงเผชิญปัญหาดังกล่าวมาตลอด มันสำปะหลังยังคงเป็นพืชที่ได้รับความนิยมเนื่องจากปัจจัยความต้องการมันสำปะหลังเพื่อการส่งออกและความต้องการในประเทศที่มีอย่างต่อเนื่อง โดยในปี 2563 มีเนื้อที่เก็บเกี่ยวมันสำปะหลังเป็นอันดับ 3 ของโลก รองจากประเทศไนจีเรียและคองโก ในปีการเพาะปลูก 2564/2565 มีพื้นที่เก็บเกี่ยว 10.41 ล้านไร่ ผลผลิตรวมทั้งประเทศ 35.09 ล้านตัน ซึ่งเพิ่มขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับปีการเพาะปลูก 2563/2564 และ 2562/2563 โดยเฉพาะภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่มีพื้นที่เพาะปลูกมันสำปะหลังมากที่สุดของพื้นที่เก็บเกี่ยวทั้งประเทศ (สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร, 2565: ออนไลน์)

นครราชสีมาเป็นจังหวัดที่มีพื้นที่เพาะปลูกมันสำปะหลังมากเป็นอันดับหนึ่งของประเทศ พื้นที่ที่มีการเพาะปลูกมากที่สุดคือ อำเภอดรบุรี โดยพื้นที่ตำบลลำเพียกเป็นตำบลที่ขึ้นชื่อเรื่องการปลูกมันสำปะหลัง ดังคำขวัญของตำบลที่ว่า “แหล่งมันสำปะหลังพันธุ์ดี ผ้าไหมหอมมือ เลื่องชื่อมะขามหวาน” แต่เกษตรกรในพื้นที่นี้ยังคงเผชิญปัญหาในการปลูกมันสำปะหลังเช่นเดียวกับพื้นที่อื่น ๆ เกษตรกรบางส่วนยังไม่มีแนวทางในการแก้ปัญหาดังกล่าว ทำให้ได้รับผลขาดทุนจากการปลูกมันสำปะหลัง จึงจำเป็นต้องหาวิธีลดต้นทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัย รวมถึงปัจจัยที่มีผลต่อต้นทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัย เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการบริหารการดำเนินงานให้มีผลประกอบการที่สูงกว่าจุดคุ้มทุน

งานวิจัยที่สนับสนุนความสำคัญของจุดคุ้มทุน เช่น การวิเคราะห์จุดคุ้มทุนจากการปลูกแก้วมังกรของเกษตรกรบ้านร่องจิก จังหวัดเลย (กัลยา ลุนะหา, อานนท์ ผกากรอง และวรินทร์ธร โตพันธ์, 2563: 1635) ผลการศึกษาทำให้ทราบประเภทต้นทุนผันแปร ต้นทุนคงที่ และจุดคุ้มทุนของการปลูกแก้วมังกร เช่นเดียวกับการวิเคราะห์จุดคุ้มทุนและผลตอบแทนในการลงทุนเลี้ยงปลา (กมลลักษณ์ ชัยดี, ภัทราพร สมเสมอ, รัตติยากร ถิ่นแสง, วราภรณ์ เมืองหล้า และศุภฤกษ์ วงศ์เทพ, 2560: 90) ผลการศึกษาทำให้ทราบถึงจุดคุ้มทุนและผลตอบแทนจากการลงทุนเลี้ยงปลา เป็นประโยชน์ต่อการนำมาใช้เพื่อการวางแผนและบริหารจัดการเลี้ยงปลาในแต่ละรุ่นการผลิตได้

ด้วยความสำคัญและปัญหาดังกล่าว ประกอบกับการทบทวนผลการวิจัยที่ผ่านมาพบว่า งานวิจัยจุดคุ้มทุนยังไม่มีการศึกษาในประเด็นของความสัมพันธ์ของต้นทุน ปริมาณผลผลิต และราคาขายที่มีผลต่อจุดคุ้มทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัยของการปลูกมันสำปะหลังโดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อจุดคุ้มทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัยจากการปลูกมันสำปะหลัง เพื่อหาความสัมพันธ์ของต้นทุน ปริมาณผลผลิต และราคาขายที่มีต่อจุดคุ้มทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัยจากการปลูกมันสำปะหลัง เพื่อเป็นประโยชน์แก่เกษตรกรผู้ปลูกมันสำปะหลังในพื้นที่ตำบลลำเพียก หรือพื้นที่อื่นในประเทศไทยที่มีลักษณะสภาพพื้นที่การเพาะปลูกคล้ายกัน ได้นำไปใช้ประกอบการวางแผนการลงทุน รวมถึงหน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นข้อมูลในการส่งเสริม หรือช่วยเหลือเกษตรกรผู้ปลูกมันสำปะหลังต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อจุดคุ้มทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัยจากการปลูกมันสำปะหลังในพื้นที่ตำบลลำเพียก อำเภอดรบุรี จังหวัดนครราชสีมา

แนวคิดและทฤษฎีในการศึกษา

1. ต้นทุนการผลิตและต้นทุนที่ไม่เกี่ยวกับการผลิต (ดวงมณี โกมารทัต, 2543: 35-37) ต้นทุนการผลิต หมายถึง ต้นทุนที่เกิดขึ้นเพื่อแปรสภาพวัตถุดิบให้เป็นสินค้าสำเร็จรูป สามารถบ่งบอกถึงมูลค่าของสินค้าที่เกิดขึ้นจากการแปรรูปได้ จำแนกเป็น 3 ส่วน คือ วัตถุดิบทางตรง (Direct Materials) หมายถึง เป็นวัตถุดิบหลักที่นำไปใช้ในการผลิตสินค้าหรือการบริการโดยตรง คำนวณได้ง่าย และระบุได้ชัดเจนว่าเป็นส่วนประกอบสำคัญของการผลิตสินค้านั้น ค่าแรงทางตรง (Direct Labor) หมายถึง ค่าแรงที่เกิดขึ้นเพื่อเปลี่ยนสภาพวัตถุดิบให้เป็นสินค้าสำเร็จรูป เป็นค่าแรงที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสินค้านั้นโดยตรง ค่าใช้จ่ายการผลิต (Manufacturing Overhead) หมายถึง ต้นทุนทั้งหมดที่เกิดขึ้นในการผลิตสินค้า ซึ่งนอกเหนือไปจากวัตถุดิบทางตรงและค่าแรงทางตรง ส่วนต้นทุนที่ไม่เกี่ยวกับการผลิต หมายถึงต้นทุนอื่นที่สนับสนุนงานด้านอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการผลิตสินค้า ซึ่งมักจะพิจารณาตามหน้าที่หรือลักษณะการปฏิบัติงาน

2. พฤติกรรมต้นทุน เป็นการพิจารณาว่า ต้นทุนมีการเปลี่ยนแปลงไปตามระดับกิจกรรมหรือไม่ อย่างไร การวิเคราะห์ต้นทุนเพื่อการวางแผนและตัดสินใจต้องจำแนกให้ได้ว่าต้นทุนที่เกิดขึ้นนั้นเป็นต้นทุนคงที่หรือเป็นต้นทุนผันแปร โดยต้นทุนผันแปร (Variable Costs) หมายถึง ต้นทุนที่เปลี่ยนแปลงในจำนวนรวมเป็นสัดส่วนโดยตรงกับระดับกิจกรรม การจัดประเภทว่าต้นทุน



รายการใดเป็นต้นทุนผันแปรจะพิจารณาที่ต้นทุนรวม ไม่ใช่ต้นทุนต่อหน่วย เนื่องจากต้นทุนผันแปรต่อหน่วยจะคงที่ ไม่เปลี่ยนแปลงไปตามระดับกิจกรรม ส่วนต้นทุนคงที่ (Fixed Costs) หมายถึง ต้นทุนที่ไม่ผันแปรหรือเปลี่ยนแปลงในจำนวนรวมตามการเปลี่ยนแปลงของระดับกิจกรรม ในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ หรือช่วงที่มีความหมายต่อการตัดสินใจ การจัดประเภทว่า ต้นทุนรายการใดเป็นต้นทุนคงที่จะพิจารณาที่ต้นทุนรวม ไม่ใช่ต้นทุนต่อหน่วย เนื่องจากต้นทุนคงที่ต่อหน่วยจะเปลี่ยนแปลงไปตามระดับกิจกรรม (วรรณิ์ เตโชโยธิน, สมชาย สุภัทรกุล และ มนวิภา ผดุงสิทธิ์, 2558: 23)

3. แนวคิดจุดคุ้มทุน (Breakeven Point) และส่วนเกินที่ปลอดภัย (Margin of Safety) เป็นส่วนหนึ่งของการวิเคราะห์ต้นทุน ปริมาณ กำไร เพื่อนำมาใช้ในการตัดสินใจในระยะสั้น โดยจุดคุ้มทุน คือ ปริมาณการขายที่รายได้รวมเท่ากับต้นทุนรวม ซึ่งหมายรวมถึงต้นทุนผันแปรและต้นทุนคงที่ เป็นจุดที่ไม่มีการขาดทุน รายได้ที่จุดคุ้มทุนจะมีกำไรส่วนเกินรวม (Contribution Margin) เท่ากับต้นทุนคงที่ที่พอดี แสดงสูตรคำนวณจุดคุ้มทุนดังนี้

$$BEP(Q) = \frac{FC}{(P - V)}$$

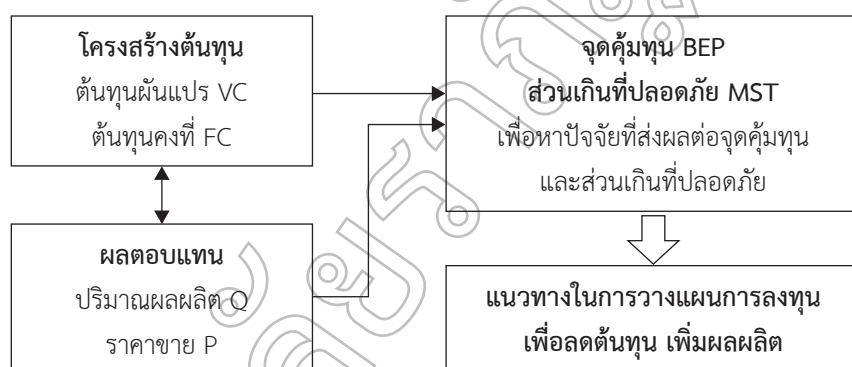
กำหนดให้ P = ราคาขายต่อหน่วย, V = ต้นทุนผันแปรต่อหน่วย, BEP (Q) = ปริมาณขาย ณ จุดคุ้มทุน, FC = ต้นทุนคงที่ส่วนเกินที่ปลอดภัย (Margin of Safety) เป็นตัวชี้วัดความเสี่ยงในการดำเนินงาน โดยจะแสดงถึงส่วนต่างระหว่างปริมาณการขายจริงกับปริมาณการขายที่จุดคุ้มทุน ส่วนเกินที่ความปลอดภัยจึงหมายถึง ปริมาณการขายจริงซึ่งสูงกว่าปริมาณการขายที่จุดคุ้มทุน ซึ่งหากปริมาณการขายจริงมีการเปลี่ยนแปลงลดลง ปริมาณการขายจริงจะลดลงได้เท่าไรก่อนที่จะขาดทุน สูตรคำนวณส่วนเกินที่ปลอดภัย คือ

$$MST = Q - BEP(Q)$$

กำหนดให้ MST = ส่วนเกินที่ปลอดภัย, Q = ปริมาณการขายจริง

กรอบแนวคิด

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อจุดคุ้มทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัยจากการปลูกมันสำปะหลังในพื้นที่ตำบลลำเพียก อำเภอบรรพือ จังหวัดนครราชสีมา โดยมีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อจุดคุ้มทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัยจากการปลูกมันสำปะหลังในเขตพื้นที่ตำบลลำเพียก อำเภอบรรพือ จังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานที่ใช้ในการศึกษาดังนี้

1. ต้นทุนผันแปรเฉลี่ยต่อหน่วยและต้นทุนคงที่รวมเฉลี่ยต่อไร่มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับจุดคุ้มทุนของการปลูกมันสำปะหลัง
2. ต้นทุนผันแปรเฉลี่ยต่อหน่วยและต้นทุนคงที่รวมเฉลี่ยต่อไร่มีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงข้ามกับส่วนเกินที่ปลอดภัยของการปลูกมันสำปะหลัง

3. ปริมาณผลผลิตเฉลี่ยต่อไร่มีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงข้ามกับจุดคุ้มทุนของการปลูกมันสำปะหลัง
4. ปริมาณผลผลิตเฉลี่ยต่อไร่มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับส่วนเกินที่ปลอดภัยของการปลูกมันสำปะหลัง
5. ราคาขายเฉลี่ยต่อหน่วยมีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงข้ามกับจุดคุ้มทุนของการปลูกมันสำปะหลัง
6. ราคาขายเฉลี่ยต่อหน่วยมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับส่วนเกินที่ปลอดภัยของการปลูกมันสำปะหลัง



วิธีการดำเนินงานวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ เกษตรกรผู้ปลูกมันสำปะหลังในจังหวัดนครราชสีมาเขตพื้นที่อำเภอครบุรี ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีการปลูกมันสำปะหลังมากที่สุด การเลือกเขตพื้นที่ตำบลลำเพียกของอำเภอครบุรี เนื่องจากพื้นที่ดังกล่าวขึ้นชื่อเรื่องการปลูกมันสำปะหลัง ดังคำขวัญของตำบลที่ว่า “แหล่งมันสำปะหลังพันธุ์ดี ผักต้มหอมมือ เลื่องชื่อมะขามหวาน” และมีพื้นที่ปลูกมันสำปะหลังมากที่สุดคือ 20,145 ไร่ มีจำนวนครัวเรือนเกษตรกรที่ปลูกมันสำปะหลังมากที่สุด คือ 1,031 ครัวเรือน (ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กรมส่งเสริมการเกษตร, 2562: ออนไลน์)
2. การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างและการสุ่มตัวอย่าง
คำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างได้จากสูตรของทาร์โร ยามาเน่ ดังนี้ (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2563: 45)

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

กำหนดให้ n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง, N = ขนาดประชากร, e = ความคลาดเคลื่อนที่เกิดขึ้นจากการสุ่มตัวอย่างสามารถคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างได้ ดังนี้

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} \quad n \approx 288$$

กำหนดให้มีความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% โดยใช้ความคลาดเคลื่อนในการสุ่ม 0.05 จากสูตรดังกล่าวได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 288 ตัวอย่าง ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่าง โดยขั้นแรกเป็นการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เกษตรกรปลูกมันสำปะหลังในพื้นที่ตำบลลำเพียกจำนวน 12 หมู่บ้าน หลังจากนั้นจึงใช้วิธีการสุ่มแบบง่ายแบบกำหนดโควตา หมู่บ้านละ 24 กลุ่มตัวอย่าง รวมเป็น 288 กลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย โดยแบ่งเป็น 5 ส่วน ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของเกษตรกร ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา และประสบการณ์การปลูกมันสำปะหลัง ส่วนที่ 2 ข้อมูลการเพาะปลูกและจำหน่าย ได้แก่ เงินลงทุน พื้นที่เพาะปลูก เครื่องมืออุปกรณ์ พันธุ์มันสำปะหลัง ปริมาณผลผลิต ช่องทางจำหน่าย ส่วนที่ 3 ต้นทุน ผลผลิต และผลตอบแทน ได้แก่ ค่าปุ๋ย ค่าพันธุ์มันสำปะหลัง ค่าแรงงาน ค่ายาปราบศัตรูพืช ค่าขนส่ง ปริมาณผลผลิต ช่องทางการจัดจำหน่าย ราคาขาย ส่วนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่ใช้ปลูกมันสำปะหลัง ส่วนที่ 5 ปัญหาและอุปสรรคการปลูกมันสำปะหลัง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลปฐมภูมิ ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์จากกลุ่มเกษตรกรที่ปลูกมันสำปะหลังในเขตตำบลลำเพียก อำเภอครบุรี จังหวัดนครราชสีมา โดยใช้แบบสอบถาม
2. ข้อมูลทุติยภูมิ ศึกษา ค้นคว้า ข้อมูลจากหนังสือ วารสาร เอกสาร งานวิจัย รวมถึงเว็บไซต์ที่เผยแพร่จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปวิเคราะห์และศึกษาเปรียบเทียบกับข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

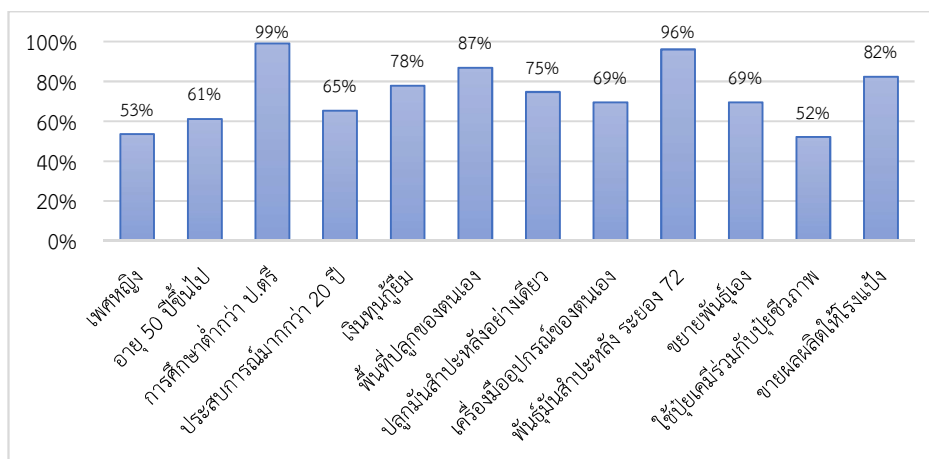
ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามนำมาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ มีดังนี้

1. คำนวณหาข้อมูลบริบทของเกษตรกรกลุ่มตัวอย่าง ส่วนที่ 1 ส่วนที่ 2 ส่วนที่ 4 และส่วนที่ 5 โดยการหาค่าความถี่แล้วสรุปเป็นคำร้อยละ และใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา
2. คำนวณข้อมูลเกี่ยวกับต้นทุน ผลผลิต และผลตอบแทน แบบสอบถามส่วนที่ 3 โดยการจำแนกต้นทุนตามพฤติกรรม แบ่งเป็นต้นทุนผันแปร และต้นทุนคงที่ และคำนวณหาจุดคุ้มทุน และส่วนเกินที่ปลอดภัย ตามลำดับ
3. วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยโปรแกรม SPSS เพื่อทดสอบสมมติฐาน หาความสัมพันธ์ระหว่างต้นทุนผันแปรเฉลี่ยต่อหน่วย (V) ต้นทุนคงที่รวมเฉลี่ยต่อไร่ (FC) ปริมาณผลผลิตเฉลี่ยต่อไร่ (Q) ราคาขายเฉลี่ย (P) ที่มีต่อจุดคุ้มทุน (BEP (Q)) และส่วนเกินที่ปลอดภัย (MST) โดยใช้สถิติการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ โดยวิเคราะห์ความถดถอยเชิงซ้อนแบบ Enter (Multiple Linear Regression)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยของเกษตรกรกลุ่มตัวอย่างผู้ปลูกมันสำปะหลังในพื้นที่ตำบลลำเพียก อำเภอครบุรี จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 288 ราย พื้นที่การเพาะปลูกรวม 3,825 ไร่ จำแนกเป็น 4 ส่วนดังนี้

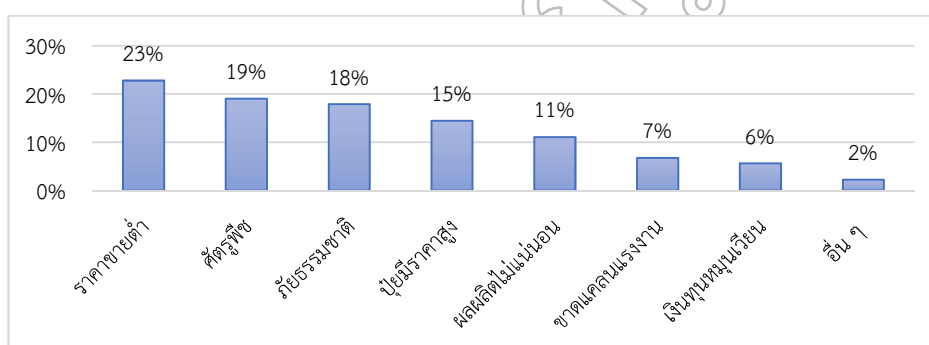
1. ข้อมูลบริบทของเกษตรกร ผลการวิเคราะห์บริบทของเกษตรกรกลุ่มตัวอย่าง แสดงดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แสดงจำนวนร้อยละเกี่ยวกับบริบทของเกษตรกรผู้ปลูกมันสำปะหลัง

จากภาพที่ 2 พบว่า เกษตรกรส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 53.47 ของจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด) มีอายุ 50 ปีขึ้นไป การศึกษาระดับต่ำกว่าปริญญาตรี มีประสบการณ์ในการปลูกมันสำปะหลังเกินกว่า 20 ปี เงินลงทุนที่ใช้มาจากการกู้ยืมจากธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร อัตราดอกเบี้ยเงินกู้เฉลี่ยร้อยละ 7.20 ต่อปี พื้นที่เพาะปลูกเป็นของตนเอง โดยเลือก

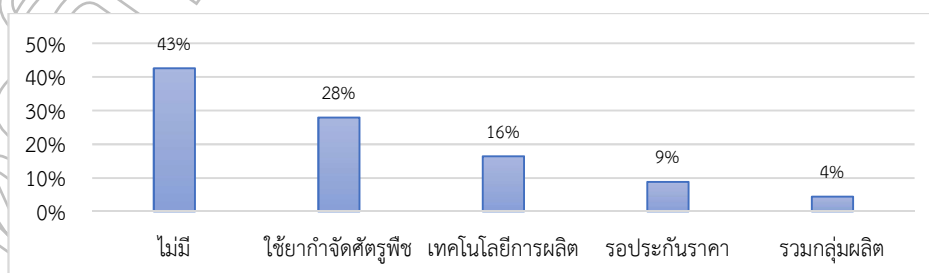
ปลูกมันสำปะหลังเพียงอย่างเดียว มีเครื่องมือการเกษตรเป็นของตนเอง พันธุ์มันสำปะหลังที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นพันธุ์ระยะยอ 72 ใช้วิธีการขยายพันธุ์เอง มีการใช้ปุ๋ยชีวภาพร่วมกับปุ๋ยเคมี และเกษตรกรส่วนใหญ่ขายมันสำปะหลังให้โรงแปงมันสำปะหลังจากประสบการณ์ปลูกมันสำปะหลังที่ผ่านมา เกษตรกรส่วนใหญ่พบปัญหาจากการปลูกมันสำปะหลัง แสดงดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 แสดงจำนวนร้อยละของปัญหาการปลูกมันสำปะหลัง

จากภาพที่ 3 พบว่า เกษตรกรมีปัญหากับการปลูกมันสำปะหลังมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ ราคาผลผลิต ศัตรูพืช และภัยธรรมชาติ ส่วนปัญหาอื่น ๆ คือ ปัญหาสัตว์ป่า ข้างบกรุกพื้นที่

การเกษตรทำให้ผลผลิตเสียหาย จากปัญหาดังกล่าว เกษตรกรมีแนวทางในการจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้น แสดงดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 แสดงร้อยละของแนวทางการแก้ปัญหาของการปลูกมันสำปะหลัง



จากภาพที่ 4 พบว่า เกษตรส่วนใหญ่ยังไม่มีแนวทางในการจัดการปัญหาที่เกิดขึ้น ขณะที่เกษตรกรบางส่วนมีแนวทางในการจัดการแก้ไขปัญหาที่แตกต่างกันไป ได้แก่ การรวมกลุ่มการผลิตในรูปแบบเกษตรกรแปลงใหญ่ การใช้เทคโนโลยีการผลิต เช่น การปลูกแบบระบบหยดน้ำ การปลูกแบบคอนโด การใช้ปุ๋ยอินทรีย์ เป็นต้น

2. ข้อมูลต้นทุนและผลตอบแทนจากการปลูกมันสำปะหลังในส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลโครงสร้างต้นทุน โดยจำแนกต้นทุนตามพฤติกรรมต้นทุน แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 โครงสร้างต้นทุนเฉลี่ยต่อไร่จากการปลูกมันสำปะหลัง

รายการ	บาท	ร้อยละ	รายการ	บาท	ร้อยละ
ต้นทุนผันแปร	3,188.20	75.44	ต้นทุนคงที่	1,038.22	24.56
วัตถุดิบทางตรง	1,415.49	33.49	ค่าใช้จ่ายการผลิตคงที่	764.11	18.08
ค่าพันธุ์มันสำปะหลัง	383.09	9.06	ค่าเสื่อมราคาอุปกรณ์การเกษตร	84.44	2.00
ค่าปุ๋ย	1,032.40	24.43	ค่าเช่าที่ดิน	53.33	1.26
ค่าแรงทางตรง	1,173.27	27.76	ค่าภาษีบำรุงท้องที่	3.96	0.09
ค่าแรงเตรียมดิน	45.76	1.08	ค่าเช่าเครื่องจักรเตรียมดิน	259.28	6.13
ค่าแรงการปลูก	305.63	7.23	ค่าเช่าเครื่องจักรเก็บเกี่ยว	327.78	7.76
ค่าแรงการดูแล	339.24	8.03	ค่าใช้จ่ายการผลิตอื่น ๆ	35.32	0.84
ค่าแรงเก็บเกี่ยว	482.64	11.42	ค่าใช้จ่ายในการขาย	159.41	3.77
ค่าใช้จ่ายการผลิตผันแปร	599.44	14.18	ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	114.70	2.71

จากตารางที่ 1 พบว่า ต้นทุนผันแปรมีสัดส่วนที่สูงกว่าต้นทุนคงที่ โดยต้นทุนผันแปรเฉลี่ยเท่ากับ 3,188.20 บาทต่อไร่ (ร้อยละ 75.44 ของต้นทุนรวมเฉลี่ย) ในขณะที่ต้นทุนคงที่เฉลี่ยเท่ากับ 1,038.22 บาทต่อไร่ (ร้อยละ 24.56 ของต้นทุนรวม) ต้นทุนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 4,226.42 บาทต่อไร่

การวิเคราะห์ข้อมูลผลตอบแทน พบว่า ปริมาณผลผลิตเฉลี่ย เท่ากับ 3,680.73 กิโลกรัมต่อไร่ ราคาขายเฉลี่ย เท่ากับ 2.10 บาทต่อกิโลกรัม แสดงงบกำไรขาดทุนจำแนกตามพฤติกรรมต้นทุน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 งบกำไรขาดทุนจำแนกตามพฤติกรรมต้นทุน

รายการ	จำนวนเงิน (บาทต่อไร่)
รายได้จากการขายมันสำปะหลัง (3,680.73 กิโลกรัม X 2.10 บาท)	7,729.58
หัก ต้นทุนผันแปร (จากตารางที่ 1)	3,188.20
กำไรส่วนเกิน	4,541.33
หัก ต้นทุนคงที่ (จากตารางที่ 1)	1,038.22
กำไรจากการดำเนินงาน	3,503.11

จากตารางที่ 2 พบว่า เกษตรกรมีกำไรส่วนเกินเฉลี่ยและได้กำไรจากการดำเนินงานเฉลี่ย เท่ากับ 4,541.33 บาทต่อไร่ และ 3,503.11 บาทต่อไร่ ตามลำดับ

3. ผลการศึกษาจุดคุ้มทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัยจากการปลูกมันสำปะหลัง จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลต้นทุนและผลตอบแทน นำมาคำนวณหาจุดคุ้มทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัย

ได้ดังนี้

$$BEP (Q) = \frac{FC}{(P-V)} = \frac{1,038.22}{(2.10 - (3,188.20/3,680.73))}$$

$$= \frac{1,038.22}{(2.10 - 0.87)} = 844.08 \text{ กิโลกรัมต่อไร่}$$



เกษตรกรต้องได้ผลผลิตเฉลี่ยต่อไร่ เท่ากับ 844.08 กิโลกรัม
จึงจะคุ้มทุน หรือคิดเป็นรายได้ที่จุดคุ้มทุน เท่ากับ 1,772.57 บาท
ต่อไร่ (844.08 กิโลกรัม x 2.10 บาทต่อกิโลกรัม)

$$\begin{aligned} \text{MST} &= Q - \text{BEP} (Q) \\ &= 3,680.73 \text{ กิโลกรัม} - 844.08 \text{ กิโลกรัม} \\ &= 2,836.65 \text{ กิโลกรัม} \end{aligned}$$

เกษตรกรมีปริมาณผลผลิตเฉลี่ยจริงที่สูงกว่าปริมาณ
ผลผลิตเฉลี่ยที่จุดคุ้มทุน เท่ากับ 2,836.65 กิโลกรัมต่อไร่ คิดเป็น
รายได้ส่วนที่เกินกว่าจุดคุ้มทุน เท่ากับ 5,956.97 บาทต่อไร่
(2,836.65 กิโลกรัม x 2.10 บาทต่อกิโลกรัม)

4. ผลการศึกษาความสัมพันธ์ของต้นทุน ปริมาณผลผลิต
และราคาขายที่มีต่อจุดคุ้มทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัยจากการปลูก
มันสำปะหลัง แสดงดังตารางที่ 3 และตารางที่ 4

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อจุดคุ้มทุน

ตัวแปรที่มีผลต่อจุดคุ้มทุน	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
ต้นทุนผันแปรเฉลี่ยต่อหน่วย V	2154.395	88.892	.736	24.236	.000
ต้นทุนคงที่รวมเฉลี่ยต่อไร่ FC	1.809	.092	.593	19.725	.000
ราคาขายเฉลี่ย P	-311.715	329.426	-.050	-.946	.000
จำนวนผลผลิตเฉลี่ยต่อไร่ (กก.) Q	-.158	.090	-.092	-1.750	.081
(Constant)	-706.780	486.920		-1.452	.148

$$R^2 = .762, \text{SEE} = 330.36426, F = 226.328$$

จากตารางที่ 3 พบว่า เมื่อทำการวิเคราะห์การถดถอย
พหุคูณ (Multiple Regression Analysis) แบบ Enter โดยใส่
ตัวแปรอิสระ จำนวน 4 ตัวแปร การรับรู้จุดคุ้มทุนสามารถทำนายได้
ร้อยละ 76.20 และนำมาเขียนสมการพยากรณ์ได้ว่า

$$\text{BEP} = 0.736 (V) + 0.593 (FC) - 0.050 (P)$$

ผลการทดสอบดังกล่าว ผู้วิจัยยอมรับสมมติฐานงานวิจัย
ดังนี้

1. ต้นทุนผันแปรต่อหน่วยและต้นทุนคงที่รวมเฉลี่ย
ต่อไร่มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับจุดคุ้มทุนของการปลูก
มันสำปะหลัง โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 กล่าวคือ ถ้าต้นทุน

ผันแปรต่อหน่วยและต้นทุนคงที่รวมเฉลี่ยต่อไร่เพิ่มขึ้น จะส่งผล
ทำให้จุดคุ้มทุนเพิ่มขึ้น

2. ราคาขายเฉลี่ยมีความสัมพันธ์กับในทิศทางตรงข้าม
กับจุดคุ้มทุนของการปลูกมันสำปะหลัง โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ .01 กล่าวคือ ถ้าราคาขายเฉลี่ยต่อหน่วยเพิ่มขึ้น จะส่งผล
ทำให้จุดคุ้มทุนลดลง

และปฏิเสธสมมติฐานงานวิจัยที่ว่า ปริมาณผลผลิตเฉลี่ย
มีความสัมพันธ์กับในทิศทางตรงข้ามกับจุดคุ้มทุนของการปลูก
มันสำปะหลัง โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 กล่าวคือ ปริมาณ
ผลผลิตเฉลี่ยไม่มีผลกระทบต่อจุดคุ้มทุน

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อส่วนเกินที่ปลอดภัย

ตัวแปรที่มีผลต่อจุดคุ้มทุน	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
ต้นทุนผันแปรเฉลี่ยต่อหน่วย V	2154.395	88.892	.736	24.236	.000
ต้นทุนคงที่รวมเฉลี่ยต่อไร่ FC	1.809	.092	.593	19.725	.000
ราคาขายเฉลี่ย P	-311.715	329.426	-.050	-.946	.000
จำนวนผลผลิตเฉลี่ยต่อไร่ (กก.) Q	-.158	.090	-.092	-1.750	.081
(Constant)	-706.780	486.920		-1.452	.148

$$R^2 = .714, \text{SEE} = 831.96942, F = 176.733, \text{Sig. of } F = .000$$



จากตารางที่ 4 พบว่า เมื่อทำการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) แบบ Enter โดยใส่ตัวแปรอิสระ จำนวน 4 ตัวแปร การรับรู้ส่วนเกินที่ปลอดภัยสามารถทำนายได้ร้อยละ 71.40 และนำมาเขียนสมการพยากรณ์ได้ว่า $MST = 0.195 (P) + 0.186 (Q) - 0.267 (FC) - 0.836 (V)$

ผลการทดสอบดังกล่าว ผู้วิจัยยอมรับสมมติฐานงานวิจัยดังนี้

1. ต้นทุนผันแปรเฉลี่ยต่อหน่วยและต้นทุนคงที่รวมเฉลี่ยต่อไร่มีความสัมพันธ์ในทิศทางตรงกันข้ามกับส่วนเกินที่ปลอดภัยของการปลูกมันสำปะหลัง โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 กล่าวคือ ถ้าต้นทุนผันแปรต่อหน่วยและต้นทุนคงที่เพิ่มขึ้น จะส่งผลทำให้ส่วนเกินที่ปลอดภัยลดลง

2. ปริมาณผลผลิตเฉลี่ยต่อไร่มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับส่วนเกินที่ปลอดภัยของการปลูกมันสำปะหลัง โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 กล่าวคือ ถ้าปริมาณผลผลิตเฉลี่ยเพิ่มขึ้น จะส่งผลทำให้ส่วนเกินที่ปลอดภัยเพิ่มขึ้น

3. ราคาขายเฉลี่ยมีความสัมพันธ์กับในทิศทางเดียวกันกับส่วนเกินที่ปลอดภัยของการปลูกมันสำปะหลัง โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 กล่าวคือ ราคาขายเฉลี่ยเพิ่มขึ้น จะส่งผลทำให้ส่วนเกินที่ปลอดภัยเพิ่มขึ้น

สรุปและอภิปรายผล

ปัจจัยที่มีผลต่อจุดคุ้มทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัยจากการปลูกมันสำปะหลังในพื้นที่ตำบลลำเพียก อำเภอกนครบุรี จังหวัดนครราชสีมา สรุปและอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ประเด็นด้านต้นทุนและผลตอบแทน ต้นทุนผันแปรมีส่วนที่สูงกว่าต้นทุนคงที่ ทั้งนี้ต้นทุนผันแปรส่วนใหญ่เป็นต้นทุนผันแปรด้านการผลิต โดยเฉพาะวัตถุดิบทางตรง ได้แก่ ค่าปุ๋ย ค่าต้นพันธุ์มันสำปะหลัง ราคาของปัจจัยการผลิตดังกล่าวมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น รวมถึงเกษตรกรส่วนใหญ่ยังคงมีการจ้างแรงงานในการปลูกดูแลและเก็บเกี่ยวผลผลิต จึงทำให้ต้นทุนส่วนนี้มีสัดส่วนมากกว่าต้นทุนคงที่ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับโครงสร้างต้นทุนของการปลูกมันสำปะหลังในพื้นที่ตำบลศรีละกอ อำเภोजักราช จังหวัดนครราชสีมา พบว่า สัดส่วนต้นทุนผันแปรคิดเป็นร้อยละ 91.77 สูงกว่าต้นทุนคงที่ที่มีเพียงร้อยละ 8.23 โดยต้นทุนผันแปรที่มีสัดส่วนสูงกว่าประกอบด้วยต้นทุนผันแปรด้านการผลิตในส่วนวัตถุดิบทางตรง และค่าแรงทางตรง (เบญจมาศ อภิสิทธิ์ภิญโญ, ณิชฎา กิรติอุไร และ ลินนภัสสร วุฒิกนกัญจน์, 2564: 1733)

เกษตรกรในพื้นที่ตำบลลำเพียกเก็บเกี่ยวผลผลิตได้ค่อนข้างสูง โดยปริมาณผลผลิตเฉลี่ยเท่ากับ 3,680.73 กิโลกรัมต่อไร่ ราคาขายเฉลี่ย 2.10 บาทต่อกิโลกรัม ในขณะที่ภาพรวมของประเทศพบว่า ปริมาณผลผลิตจริงเฉลี่ย เท่ากับ 3,372 กิโลกรัม

ต่อไร่ ราคาขายจริงเฉลี่ย 2.09 บาทต่อกิโลกรัม (สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร, 2565: ออนไลน์) ความแตกต่างของปริมาณผลผลิตที่เก็บเกี่ยวได้มีความแตกต่างกันเป็นผลมาจากปัจจัยหลายประการ เช่น สายพันธุ์มันสำปะหลัง ประเภทของดิน การใช้ปัจจัยการผลิต ระยะเวลาเก็บเกี่ยว เทคนิคการเพาะปลูก เป็นต้น โดยสายพันธุ์มันสำปะหลังที่ใช้ในพื้นที่ตำบลลำเพียกเป็นพันธุ์ระยะของ 72 ประเภท ดินส่วนใหญ่ เป็นดินร่วนปนทราย ระยะเวลาเก็บเกี่ยวอยู่ในช่วง 10-12 เดือน ส่วนราคาขายเฉลี่ยที่เกษตรกรขายได้จริงใกล้เคียงกับราคาขายเฉลี่ยจริงโดยภาพรวมของประเทศ เนื่องจากนโยบายการประกันราคาผลผลิตของรัฐบาล

2. ประเด็นด้านจุดคุ้มทุนและส่วนเกินที่ปลอดภัยของการปลูกมันสำปะหลัง การปลูกมันสำปะหลังในพื้นที่ตำบลลำเพียกมีจุดคุ้มทุนค่อนข้างต่ำคือ 844.08 กิโลกรัมต่อไร่ คิดเป็นรายได้เฉลี่ยที่จุดคุ้มทุนเท่ากับ 1,772.57 บาทต่อไร่ เมื่อเปรียบเทียบกับปริมาณผลผลิตเฉลี่ยที่เก็บเกี่ยวได้ 3,680.73 กิโลกรัมต่อไร่ ทำให้มีส่วนเกินที่ปลอดภัยเฉลี่ยที่ค่อนข้างสูง ในกรณีที่ปริมาณผลผลิตมีแนวโน้มลดลง ปริมาณการขายผลผลิตสามารถลดลงได้สูงสุดไม่เกิน 2,836.65 กิโลกรัมต่อไร่ เป็นเงิน 5,956.97 บาทต่อไร่ หากปริมาณการขายผลผลิตลดลงมากกว่านี้จะทำให้เกษตรกรได้รับผลขาดทุน

3. ประเด็นความสัมพันธ์ของต้นทุน ปริมาณผลผลิตและราคาขายที่มีต่อจุดคุ้มทุน พบว่า ต้นทุนผันแปรเฉลี่ยต่อหน่วย ต้นทุนคงที่รวมเฉลี่ยต่อไร่มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับจุดคุ้มทุน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนปริมาณผลผลิตเฉลี่ยต่อไร่และราคาขายเฉลี่ยมีความสัมพันธ์เชิงลบกับจุดคุ้มทุน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเรียงลำดับอิทธิพลของความสัมพันธ์จากมากไปน้อย คือ ต้นทุนผันแปรเฉลี่ยต่อหน่วย ต้นทุนคงที่รวมเฉลี่ยต่อไร่ และราคาขายเฉลี่ยตามลำดับ สอดคล้องกับการวิเคราะห์จุดคุ้มทุนจากการปลูกแก้วมังกรของเกษตรกรบ้านร่องจิก จังหวัดเลย (กัลยา ลุนนะหา, อานนท์ ผกากรอง และวรินทร์ธร โตพันธ์, 2563: 1639) พบว่า ปัจจัยของราคาแก้วมังกรส่งผลทำให้มีจุดคุ้มทุนต่ำและสามารถคืนทุนได้ในระยะเวลาสั้น และสอดคล้องกับการวิเคราะห์จุดคุ้มทุนและการใช้เทคนิคพยากรณ์เพื่อการวางแผนกำไรกรณีศึกษาผลิตภัณฑ์ เดอะ ทรีทเม้นท์ เซรั่ม ของวิสาหกิจชุมชนวาเบลล์ลำซ้ง จังหวัดพิจิตร พบว่า การวิเคราะห์จุดคุ้มทุนทำให้ทราบว่าหากสามารถลดต้นทุนผันแปรได้ จะทำให้กำไรส่วนเกินเพิ่มขึ้น และจุดคุ้มทุนจะลดลง ทำให้วิสาหกิจชุมชนมีความสามารถในการทำกำไรสูงขึ้น อร์ทัย วานิชติ, ธณกร เทียมอุดมฤกษ์, จงจิตต์ แซ่ลี และวาระวี ชนชนนท์, 2563: 121).

ประเด็นด้านความสัมพันธ์ของต้นทุน ปริมาณผลผลิตและราคาขายที่มีต่อส่วนเกินที่ปลอดภัย พบว่า ต้นทุนผันแปรเฉลี่ยต่อหน่วยและต้นทุนคงที่รวมเฉลี่ยต่อไร่มีความสัมพันธ์เชิงลบกับส่วนเกินที่ปลอดภัย มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนปริมาณ



ผลผลิตเฉลี่ยต่อไร่ และราคาขายเฉลี่ยมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับ ส่วนเกินที่ปลอดภัย มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเรียงลำดับ อิทธิพลของความสัมพันธ์จากมากไปน้อย คือ ราคาขายเฉลี่ย ปริมาณผลผลิตเฉลี่ยต่อไร่ ต้นทุนคงที่รวมเฉลี่ยต่อไร่ และต้นทุน ผันแปรเฉลี่ยต่อหน่วย ตามลำดับ สอดคล้องกับการวิเคราะห์ จุดคุ้มทุนการปลูกข้าวเล็บนกปัตตานีของเกษตรกรจังหวัดพัทลุง (กาญจนา ปลั่งอ่อน, 2561: 339) พบว่า การวิเคราะห์จุดคุ้มทุน ทำให้เกษตรกรที่มีพื้นที่แตกต่างกันได้แนวทางในการเพิ่ม ประสิทธิภาพการดำเนินงานด้วยการลดต้นทุนการผลิต และคำนึง ถึงสัดส่วนของปริมาณการขายผลผลิตให้เกินกว่าจุดคุ้มทุน เพื่อเพิ่ม ส่วนเกินเพื่อความปลอดภัยให้สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยปัจจัยที่มีผลกระทบต่อจุดคุ้มทุนและส่วนเกิน ที่ปลอดภัย ผู้วิจัยมีประเด็นข้อเสนอแนะเพื่อการจัดการต้นทุน ปริมาณผลผลิต และราคาขาย ดังนี้

1. ควรส่งเสริมให้มีกระบวนการจัดการความรู้ตาม วิถีชุมชนเพื่อลดต้นทุนการผลิต เช่น ขยายพันธุ์มันสำปะหลังใช้เอง การใช้ปุ๋ยหมัก ปุ๋ยพืชสด ทดแทนปุ๋ยเคมีที่มีราคาสูงขึ้น การใช้ แรงงานในครัวเรือนร่วมกันเพื่อลดปัญหาการขาดแคลนแรงงาน เป็นต้น โดยการเรียนรู้จากกลุ่มเกษตรกรในชุมชนที่มีการใช้แนวทาง ดังกล่าวเพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้แก่เกษตรกร ที่ไม่มีแนวทางในการจัดการปัญหาต้นทุนที่เกิดขึ้น ทำให้เกษตรกร สามารถพึ่งพาตนเองได้ สอดคล้องกับผลการศึกษาการพัฒนา รูปแบบการบริหารจัดการชุมชนเข้มแข็งตามแนวคิดปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียงชุมชนต้นแบบบ้านคลองรวง จังหวัดสระแก้ว พบว่า การมีกระบวนการเรียนรู้ในชุมชนโดยการตั้งจุดเด่น จุดแข็ง ของชุมชนซึ่งเป็นวิถีวัฒนธรรมของชุมชนมาเป็นแนวทางในการสร้าง ความเข้มแข็งให้แก่ชุมชนได้ (นงนุช ศรีสุข และเบญญาตา กระจำแจ้ง, 2565: 97)

2. ควรส่งเสริมให้มีการรวมกลุ่มการผลิตในรูปแบบนา แปลงใหญ่ให้มากขึ้นและดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการใช้ ทรัพยากรการผลิตอื่นร่วมกัน มีอำนาจในการต่อรองราคาในการซื้อ ปัจจัยการผลิต รวมถึงการจำหน่ายร่วมกันเพื่อสร้างอำนาจในการ ต่อรองราคาขาย ซึ่งการรวมกลุ่มนาแปลงใหญ่จะทำให้ดีกว่าการทำ เกษตรแบบแปลงเดี่ยว และเป็นการเพิ่มศักยภาพให้กลุ่มนา แปลงใหญ่มีความเข้มแข็งและเป็นรูปธรรมอย่างยั่งยืน ผลการศึกษา ที่สนับสนุนนโยบายนาแปลงใหญ่ว่าสามารถลดต้นทุนเพิ่มผลผลิต ได้ เช่น นโยบายแปลงใหญ่กับบริบทของภาคเกษตรไทยในปัจจุบัน พบว่า การส่งเสริมการปลูกข้าวในรูปแบบนาแปลงใหญ่ในพื้นที่ 77 จังหวัด ช่วยทำให้ต้นทุนลดลงอย่างน้อยที่สุดร้อยละ 10.09 ของต้นทุนทั้งหมด และลดลงมากที่สุดร้อยละ 48.10 ของต้นทุน

ทั้งหมด และเพิ่มผลผลิตได้เฉลี่ยร้อยละ 20 (กมลรัตน์ ธีระพงษ์, 2561: 55)

เอกสารอ้างอิง

- กมลลักษณ์ ชัยดี, ภัทรพร สมเสมอ, รัตติยากร ถิ่นแสง, วราภรณ์ เมืองหล้า และ ศุภฤกษ์ วงศ์เทพ. (2560). ระบบ การวิเคราะห์จุดคุ้มทุนและผลตอบแทนการลงทุน เลี้ยงปลา กรณีศึกษาการเลี้ยงปลากหมอมานพาร์ม อำเภอแม่ลาว จังหวัดเชียงราย. **วารสารราชชมคล ล้านนา**. 5 (กรกฎาคม - ธันวาคม): 77-91.
- กมลลักษณ์ ธีระพงษ์. (2561). นโยบายเกษตรแปลงใหญ่กับ บริบทของภาคการเกษตรไทยในปัจจุบัน. ใน **เอกสาร ประกอบการประชุมวิชาการระดับชาติ สาขา เศรษฐศาสตร์ ประจำปี 2560**. ความผืนผวนของ เศรษฐกิจโลก. กรุงเทพมหานคร: คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง. หน้า 49-64.
- กัลยา ลุนหา, อานนท์ ผดุงกรอง และวรินทร์ธร โดพันธ์. (2563). การวิเคราะห์จุดคุ้มทุนจากการปลูกแก้วมังกรของ เกษตรกรบ้านร่องจิก ตำบลร่องจิก อำเภอภูเรือ จังหวัด เลย. ใน **เอกสารการประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏ เลยวิชาการ ครั้งที่ 6 ประจำปี 2563**. วิจัยและพัฒนา ท้องถิ่นภายใต้ยุคแห่งการเปลี่ยนแปลง. เลย: สถาบันวิจัย และพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย. หน้า 1635-1641.
- กาญจนา ปลั่งอ่อน. (2561). การวิเคราะห์จุดคุ้มทุนการปลูก ข้าวเล็บนกปัตตานีของเกษตรกร จังหวัดพัทลุง. มหาวิทยาลัยหาดใหญ่. **วารสารวิชาการมหาวิทยาลัย ราชภัฏภูเก็ต**. 14 (กรกฎาคม - ธันวาคม): 325-348.
- ดวงมณี โกมารทัต. (2543). **การบัญชีต้นทุน 2**. กรุงเทพมหานคร: แมคกรอฮิล อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล เอ็นเตอร์ไพรส์ลิงค์.
- ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2563). **การวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล ทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS**. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนสามัญปิซิเนสอาร์แอนด์ดี.
- นงนุช ศรีสุข และเบญญาตา กระจำแจ้ง. (2565). การศึกษา การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการชุมชนเข้มแข็ง ตามแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงชุมชนต้นแบบ บ้านคลองรวง จังหวัดสระแก้ว. **วารสารวิจัยรำไพพรรณี**. 16 (มกราคม - เมษายน): 97-105.



เบญจมาศ อภิลิทธิภิญโญ, ณิชฎา กิรติอุไร และลินนภัสสร วุฒิกนกัญจน์. (2564). การศึกษาจุดคุ้มทุนการปลูกมันสำปะหลังเพื่อประเมินส่วนเกินที่ปลอดภัยของเกษตรกร ตำบลศรีละกอ อำเภोजักราช จังหวัดนครราชสีมา ในเอกสารการประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏเลย วิชาการ ครั้งที่ 7 ประจำปี 2564. ความท้าทายทางการวิจัยและนวัตกรรมเพื่อสังคมท้องถิ่นวิถีใหม่. เลย: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย. หน้า 1729-1736.

ละเอียด พลล้ำ. (2560). ต้นทุนและผลตอบแทนจากการปลูกมันสำปะหลังในเขตพื้นที่ตำบลห้วยบง อำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน.

วรรณิ เตโชโยธิน, สมชาย สุภัทรกุล และมนวิภา ผดุงสิทธิ. (2558). การบริหารต้นทุน. กรุงเทพมหานคร: พิสิกส์ เซ็นเตอร์.

ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กรมส่งเสริมการเกษตร.

ฐานข้อมูลทะเบียนเกษตรกร ปี 2562. [Online].

เข้าถึงได้จาก : <http://www.aiu.doe.go.th>. 2563.

สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร. สถิติการเกษตรของประเทศไทย ปี 2564. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.oae.go.th>. 2565.

อรทัย วานิชดี, ธณกร เทียมอุดมฤกษ์, จงจิตต์ แซ่ลี และแววระวี ชนชนนท์. (2563). การวิเคราะห์จุดคุ้มทุนและการใช้เทคนิคพยากรณ์เพื่อการวางแผนกำไร กรณีศึกษาผลิตภัณฑ์ เดอะ ทรีทเม้นท์ เซรั่ม ของวิสาหกิจชุมชนวาเบลล์ล่าซ์ จังหวัดพิจิตร. เศรษฐศาสตร์และบริหารธุรกิจปริทัศน์. 16 (มกราคม - มิถุนายน): 103-123.



อิทธิพลของเฟซบุ๊ก (Facebook) ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษา
วิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ พ.ศ. 2564

The Influence of Facebook towards Political Participation of Student College of Law
and Government (2021), Sisaket Rajabhat University

สุเทวี คงคุณ*

Sutewee Kongkoon

วิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ จังหวัดศรีสะเกษ 33000

College of Law and Government, Sisaket Rajabhat University, Sisaket 33000 Thailand

*Corresponding author E-mail: sutewee.k@outlook.com

(Received: January 29 2022; Revised: March 13 2022; Accepted: March 29 2022)

บทคัดย่อ

งานวิจัยอิทธิพลของเฟซบุ๊ก (Facebook) ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษาวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ พ.ศ. 2564 มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การรับข้อมูลข่าวสารทางการเมืองผ่านช่องทางต่าง ๆ ของเฟซบุ๊ก (Facebook) 2. เพื่อศึกษาการมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษา 3. เพื่อศึกษาปัญหาข้อเสนอแนะอิทธิพลของเฟซบุ๊ก (Facebook) ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมือง ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Radom sampling) นักศึกษาภาคปกติ วิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ จาก 3 สาขาวิชา คือ สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ นิติศาสตร์ และรัฐศาสตร์ จำนวน 300 คน เครื่องมือใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ อัตราร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) ผลการวิจัยพบว่า

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 62.7 อยู่ในช่วงอายุ 18 ปี คิดเป็นร้อยละ 38.0 และนักศึกษาส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 54.5

การใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) ในการรับข้อมูลข่าวสารทางการเมืองของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง ส่วนใหญ่ใช้บัญชีของตนเองในการใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook) และมีวัตถุประสงค์เปิดใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อตนเอง โดยมีความถี่การใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นประจำทุกวัน ส่วนใหญ่มีการติดตามข่าวสารทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นประจำทุกวัน การมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) ทุกครั้งที่มีการใช้งานและส่วนใหญ่ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อประโยชน์ด้านนำเสนอข้อมูลส่วนตัว

การมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) พบว่า การมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษายู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.76 ซึ่งเป็นการมีส่วนร่วมทางการเมืองที่นักศึกษา สามารถกระทำได้ 5 ชั้น ได้แก่ 1. ด้านการติดตามข่าวสารทางการเมือง 2. ด้านชักชวนให้ผู้อื่นสนทนาเรื่องการเมือง 3. ด้านใช้สิทธิออกเสียงในการเลือกตั้ง 4. ด้านเชิญชวนให้ผู้อื่นไปใช้สิทธิในการเลือกตั้ง 5. ด้านใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อแสดงการสนับสนุนพรรคหรือผู้สมัคร

ปัญหาและอุปสรรคอิทธิพลของเฟซบุ๊ก (Facebook) ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษาวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง พบว่า มีความยุ่งยากในการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลถูกจำกัดในการใช้งานโดยระเบียบและกฎหมาย เป็นเครื่องมือในการโจมตีทางการเมือง ข้อมูลถูกบิดเบือนขาดความน่าเชื่อถือ ทำให้เกิดความแตกแยกในสังคมและใช้งานยาก ไม่สะดวก

ข้อเสนอแนะของการศึกษา คือ ควรส่งเสริมให้นักศึกษาแสดงออกทางการเมืองบนสื่อออนไลน์ด้วยข้อมูลที่แท้จริง มีความน่าเชื่อถือ และเป็นไปประโยชน์สำหรับผู้นำไปใช้ในการอ้างอิง การจัดอบรมให้ความรู้แก่นักศึกษาในการใช้งานสื่อออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อเป็นช่องทางการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น สร้างทัศนคติทางการเมืองเชิงสร้างสรรค์ต่อไป

คำสำคัญ : การรับรู้ข่าวสารผ่านเฟซบุ๊ก, การมีส่วนร่วมทางการเมือง



Abstract

The objectives of this study were to: 1) study and analyze the receipt of political information through various channels of Facebook, 2) study participation in politics through the students Facebook, and 3) study the problem of suggestions on the influence of Facebook on political participation. The samples used in this study were 300 students of College of Law and Governance, Sisaket Rajabhat University. The sample drawn from 3 Department: Public Administration, Jurisprudence, and political science, using stratified random sampling. The instruments used in this research were questionnaires. The statistics used to analyze the data were percentage, mean, and standard deviation.

Research findings were as follows:

The participants mostly were female (62.7%) with the age of 18 years old (38%), studying at the first year (54.5%).

Using Facebook to receive political information of students found that most of them use their own accounts to use Facebook and have the purpose of activating Facebook for themselves, with the frequency of using Facebook on a daily basis. Most of them have been following political news through Facebook on a daily basis. Political Contributions via Facebook every time. Most of them use Facebook for the benefit of presenting personal information.

Political participation through various of Facebook found that receiving political affecting the political participation of students was at medium level. The mean was 3.27 The standard deviation was 0.76 Political participation that students can be done in 5 steps: 1. Follow up on political news 2. Persuading others to discuss politics 3. The exercise of voting rights in elections 4. Inviting others to exercise their right to vote 5. The side uses different symbols to show support for a party or candidate.

Problems and barriers to the influence of Facebook on the political participation of students of the College of Law and Governance were found that it was difficult to verify the accuracy of information, limited in use by regulations and laws a tool for political attacks The information is distorted and lacks credibility causing divisions in society and inconvenient difficult to use.

The study's recommendations are: 1) encouraging students to express their opinions on politically through online media with truthful and credible information. Which is useful for the user to refer, 2) training students to use online media in the Facebook as a learning channel, and 3) exchanging ideas to build a constructive political attitude.

Keywords : The information gained from Facebook, Political participation

บทนำ

อิทธิพลของกระแส “โลกาภิวัตน์” ได้เกิดขึ้นและขยายวงกว้างอย่างรวดเร็ว ทำให้การติดต่อสื่อสารโทรคมนาคมมีความสะดวก การรับรู้ข่าวสารมีความรวดเร็ว มีลักษณะคล้ายคลึงกันทั่วโลก เหมือนอยู่ในชุมชนหรือประเทศเดียวกัน เกิดการส่งผ่านวัฒนธรรมผ่านสื่อทันสมัย ตลอดจนการรับอิทธิพลของทัศนคติและค่านิยมสมัยใหม่แบบตะวันตกเข้ามาภายในประเทศ ซึ่ง “ประเทศไทย” เป็นประเทศหนึ่งที่ได้รับการส่งผ่านทัศนคติและค่านิยมสมัยใหม่แบบตะวันตกเข้ามาเช่นกัน แต่ยังคงมีการพัฒนาการมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชนในรูปแบบวัฒนธรรมประเพณี ค่านิยม ความเชื่อ และทัศนคติ แบบสังคมไทย ทำให้การพัฒนาระบบประชาธิปไตยมีความล่าช้า ถึงแม้จะได้รับอิทธิพลวัฒนธรรม ทัศนคติ และค่านิยมแบบตะวันตกมาอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมส่งผลต่อการพัฒนาระบบประชาธิปไตยของนานาประเทศ การส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วมทางการเมือง และการให้ความสำคัญต่อ “ประชาชน” ผู้เป็นเจ้าของอำนาจอันั้น ปรากฏการณ์ดังกล่าวส่งผลให้หลายประเทศมีการตื่นตัวทางการเมืองมากขึ้น ซึ่ง ฆนธกร กุลสันต์ (2550: 1) ได้ให้อธิบายเพิ่มเติมว่าอาจเป็นเพราะการขยายฐานการศึกษาของรัฐ การเรียนรู้ทางการเมือง การประชาสัมพันธ์ หรือการนำเสนอทางสื่อต่าง ๆ เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะสื่อทางอินเทอร์เน็ตที่กลายเป็นกลไกในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางการเมืองในรูปแบบต่าง ๆ โดยการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการเข้าไปมีส่วนร่วมทางการเมือง “สื่ออินเทอร์เน็ต” เป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีความนิยมเป็นอย่างมากในสังคมออนไลน์ (Social Network) เช่น การรับส่งอีเมล การค้นหาข้อมูลโดยใช้โปรแกรมค้นหา การติดตามข่าวสาร การดูข้อมูลการเดินทาง หรือข้อมูลด้านการเมือง การใช้เว็บเครือข่ายสังคม การปฏิสัมพันธ์กับคนกลุ่มอื่น ๆ การติดตามข่าวสารทางการเมือง ตลอดจนสถานการณ์และปรากฏการณ์ทางการเมืองที่สำคัญ ทำให้ประชาชนมีแนวโน้มในการบริโภคข้อมูลทางการเมืองผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตมากขึ้น เนื่องจากสามารถเผยแพร่ข้อมูลทางการเมืองผ่าน “สื่ออินเทอร์เน็ต” ได้อย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ส่งผลให้กระบวนการในการมีส่วนร่วมทางการเมืองในรูปแบบการแสดงความคิดเห็น การแสดงออกทำได้ง่ายและมากขึ้น จนกระทั่งสื่อ

อินเทอร์เน็ตสามารถสร้างให้เกิดการสื่อสารที่ขยายวงกว้างจนนำมาสู่การแสดงออกของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมทางการเมืองมากขึ้น เช่น การออกไปใช้สิทธิในการเลือกตั้ง การเข้าร่วมในการณรงค์ในการหาเสียง การพูดคุยผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตในการชักชวนกันไปลงคะแนนเสียงเลือกตั้ง ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่าในโลกยุคโลกาภิวัตน์ “สื่ออินเทอร์เน็ต” มีความสำคัญต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชนอย่างมากที่สุด

การมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชนถือเป็นหลักการสำคัญอย่างหนึ่งของระบอบประชาธิปไตย แม้ว่าพฤติกรรมทางการเมืองของประชาชนในแต่ละสังคมนั้นจะแตกต่างกันไป ตามวัฒนธรรม ประเพณี ค่านิยม ความเชื่อ หรือทัศนคติ แต่ทุกคนก็มีความสำคัญในการพัฒนาประเทศทั้งสิ้น ปัจจุบันประชาชนมีการตื่นตัวทางการเมืองมากขึ้น อาจเป็นเพราะการขยายฐานการศึกษาของรัฐ การเรียนรู้ทางการเมือง การประชาสัมพันธ์ หรือการนำเสนอทางสื่อต่าง ๆ เพิ่มขึ้นมากขึ้นก็ตาม โดยเฉพาะสื่อทางอินเทอร์เน็ตล้วนทำให้เกิดกระบวนการเคลื่อนไหวทางสังคม และจุดประกายให้ประชาชนมีความต้องการเข้ามามีส่วนร่วมทางการเมืองมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการออกไปใช้สิทธิเลือกตั้ง การเข้าไปมีบทบาทในการร่วมรณรงค์หาเสียง การชักชวนประชาชนออกมาใช้สิทธิเลือกตั้ง การร่วมเป็นสมาชิกพรรคการเมือง หรือการเข้าร่วมชุมนุมประท้วงหรือเรียกร้องสิทธิต่าง ๆ

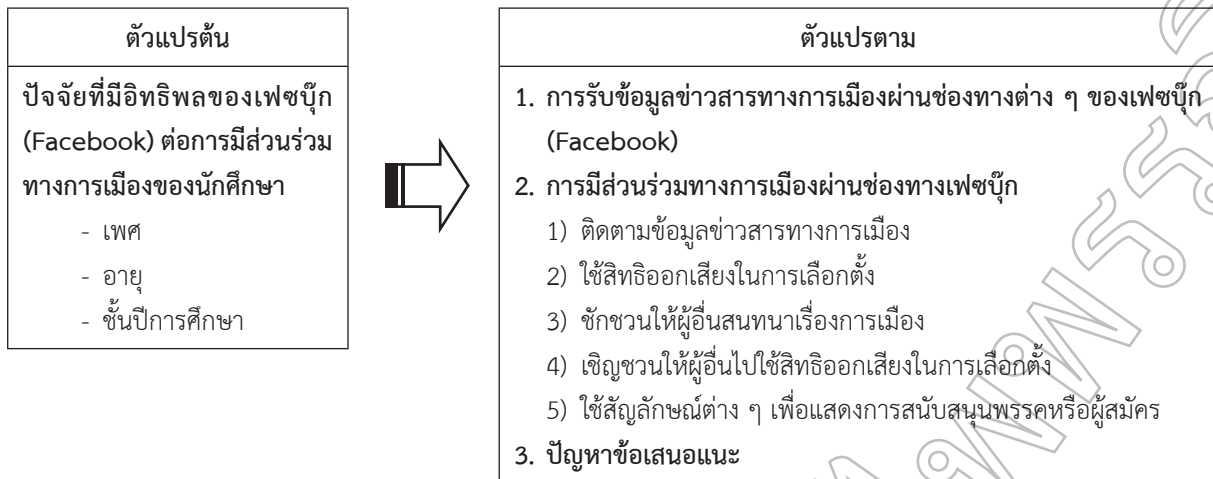
ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญที่ได้กล่าวมาข้างต้นทำให้สนใจที่จะศึกษาและทำการวิจัยอิทธิพลของเฟซบุ๊ก (Facebook) ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษาวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ พ.ศ. 2564 ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การรับข้อมูลข่าวสารทางการเมืองผ่านช่องทางต่าง ๆ ของเฟซบุ๊ก (Facebook)
2. เพื่อศึกษาการมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษา
3. เพื่อศึกษาปัญหาข้อเสนอแนะอิทธิพลของเฟซบุ๊ก (Facebook) ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมือง



กรอบแนวคิดการวิจัย



ประโยชน์ของการวิจัย

1. ทราบถึงการรับข้อมูลข่าวสารทางการเมืองผ่านช่องทางต่าง ๆ ของเฟซบุ๊ก (Facebook)
2. ทราบถึงการมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษา
3. ทราบถึงปัญหาข้อเสนอแนะอิทธิพลของเฟซบุ๊ก (Facebook) ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมือง

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรกลุ่มเป้าหมาย

ประชากร คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดอนเมือง จำนวน 1,193 คน (จำนวนนักศึกษาของวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดอนเมืองและการปกครอง, 2563)

กลุ่มตัวอย่าง คือ ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Radom sampling) โดยแบ่งประชากรออกเป็นกลุ่มเพื่อเก็บข้อมูลจากจำนวนประชากร จำนวน 3 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร นิติศาสตร และรัฐศาสตร โดยเทียบจากตารางขนาดกลุ่มตัวอย่าง (selection of simple size) ซึ่งระดับความเชื่อมั่น 0.05 โดยใช้สูตรการคำนวณของ Yamane ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง จำนวนไม่น้อยกว่า 300 คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของเฟซบุ๊กกับการมีส่วนร่วมทางการเมือง ประกอบด้วย

1. การรับข้อมูลข่าวสารทางการเมืองผ่านช่องทางต่าง ๆ ของเฟซบุ๊ก (Facebook)
2. การมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษา
3. ปัญหาข้อเสนอแนะอิทธิพลของเฟซบุ๊ก (Facebook) ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมือง

ขอบเขตด้านเวลา

ในการทำวิจัยและเก็บข้อมูลครั้งนี้ อยู่ในช่วงเดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 ถึงเดือนกันยายน พ.ศ. 2564

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมทางการเมือง (Political Participation)

ทิพาพร พิมพ์พิสุทธิ์ (2542: 133-134) ได้ให้ความหมายของการเข้าร่วมทางการเมืองว่า หมายถึง การมีส่วนร่วมในการกระทำ (Activity) ของแต่ละบุคคลซึ่งมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของรัฐบาล เรียกว่า Autonomous Participation และการมีส่วนร่วมซึ่งมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจโดยทางอ้อมนอกเหนือจากแต่ละบุคคลโดยตรงแล้ว เรียกว่า Mobilized participation

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารทางการเมือง (Political Communication)

พิจิต วิจิตรบุญยรักษ์ (2553) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ คือ สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสารซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยกันเอง ซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็นประเภทต่าง ๆ ที่ใช้กันบ่อย ๆ คือ บล็อก (Bloggging) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microbloggging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)

อาทิตย์ สุริยะวงศ์กุล (2555: 40) กล่าวเพิ่มเติมเกี่ยวกับ “การเมืองบนเฟซบุ๊ก” ว่า นอกจากจะมีการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) รวมกลุ่มในลักษณะที่เป็นกรรวมกลุ่มของคน ที่มีความคิดเห็นทางการเมืองร่วมกันและขยายออกไปทำกิจกรรมเคลื่อนไหวทางการเมืองแล้วเฟซบุ๊ก (Facebook) มีบทบาทอย่างมากต่อความขัดแย้งทางการเมืองในช่วง เมษายน-พฤษภาคม 2553 เช่น การใช้



อินเทอร์เน็ตจากผู้ที่อยู่ในพื้นที่ชุมชนซึ่งใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ถ่ายภาพและรายงานสถานการณ์แบบฉับพลันทันทีผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) การแสดงความคิดเห็นทางการเมืองด้วยการเขียนข้อความ ภาพเคลื่อนไหว หรือแบ่งปันรูปในเครือข่ายเพื่อนฝูงของตนเองอีกด้วย

แนวความคิดสื่อออนไลน์กับการประชาสัมพันธ์ทางการเมือง

กฤษมันต์ วัฒนานคร (2554) นิยามความหมายของสื่อออนไลน์ไว้ว่า คือ ช่องทางของการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้รับสารใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางการเข้าถึงข้อมูลและข่าวสาร และผู้ส่งสารใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางของการเผยแพร่ข้อมูลและข่าวสาร

Kristian Smith (2011) ศึกษาเรื่อง สื่อสังคมออนไลน์กับการรณรงค์ทางการเมือง พบว่า ในการเลือกตั้งประธานาธิบดีของสหรัฐอเมริกา เมื่อปี 2008 บารัค โอบามา ได้เปลี่ยนรูปแบบการรณรงค์ทางการเมืองมาเป็นการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อสังคมออนไลน์เพื่อเป้าประสงค์ในทางการเมือง ทั้งนี้ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของโอบามาว่าเปรียบเสมือนกับการใช้สื่อโทรทัศน์ในการรณรงค์ทางการเมืองของประธานาธิบดีจอห์น เอฟ. เคนเนดีในปี 1960 และโอบามายังใช้เฟซบุ๊กเป็นช่องทางหลักในการรณรงค์และสื่อสารกับประชาชนมากที่สุด

วิธีการดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาภาคปกติวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ จำนวน 1,193 คน (จำนวนนักศึกษาของวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง, 2563)

กลุ่มตัวอย่าง คือ ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random sampling) โดยแบ่งประชากรออกเป็นกลุ่มเพื่อเก็บข้อมูล จำนวน 3 สาขาวิชา ซึ่งวิทยาลัยกฎหมายและการปกครองมีทั้งหมด 3 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตรบัณฑิตศาสตร์ และรัฐศาสตร โดยเทียบจากตารางขนาดกลุ่มตัวอย่าง (selection of simple size) ซึ่งระดับความเชื่อมั่น 0.05 โดยใช้สูตรการคำนวณของ Yamane (Yamane, Taro 1973 อ้างอิงใน ศิริพงษ์ พฤทธิพันธ์, 2553: 203) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง จำนวนไม่น้อยกว่า 300 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามโดยเนื้อหาและโครงสร้างของแบบสอบถามมีลักษณะ ดังนี้

แบบสอบถามสำหรับนักศึกษา โดยหมายถึงนักศึกษาที่สังกัดวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏ

ศรีสะเกษ ประกอบด้วย 4 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามได้แก่ แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามโดยใช้แบบสอบถามชนิดตรวจรายการ (checklist) เพศ อายุ ระดับชั้น ปีการศึกษา จำนวน 3 ข้อ ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) ในการรับข้อมูลข่าวสารทางการเมือง โดยใช้แบบสอบถามชนิดตรวจรายการ (checklist) จำนวน 6 ข้อ ตอนที่ 3 การมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษาวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง มีจำนวน 10 ข้อ ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเป็นแบบสอบถามที่ให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัญหาและข้อเสนอแนะที่มีอิทธิพลของเฟซบุ๊ก (Facebook) ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมือง ซึ่งมีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด (open ended question)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยร่วมกับผู้ช่วยนักวิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแจกแบบสอบถามสำหรับนักศึกษาในวิทยาลัยกฎหมายและการปกครองจำนวน 300 ชุด โดยใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล 1 เดือน คือ เดือนกรกฎาคม 2564

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

การประมวลผลและการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ซึ่งใช้การประมวลผลและวิเคราะห์ใช้วิธีการทดสอบสมมติฐานการวิจัยเพื่อตอบคำถามการวิจัย โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ช่วยในการวิเคราะห์ผลการศึกษา มีระดับนัยสำคัญที่ 0.05 ประกอบกับใช้เทคนิคทางสถิติ คือ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) นำมาเขียนสรุปวิเคราะห์พรรณนาตามประเด็นคำถามเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ผู้วิจัยจะตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม ตรวจสอบให้คะแนน จากนั้นนำไปประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติตามความเหมาะสม โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ หลักสถิติแบบแจกแจงความถี่ (Frequency Distribution) และร้อยละ (Percentage) เพื่อศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้ แบ่งระดับความเหมาะสมของดัชนีวัดผลความสำเร็จเป็น 5 ระดับ จากทฤษฎีของ Likert Scale

สรุปผลการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยอิทธิพลของเฟซบุ๊ก (Facebook) ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษาวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ พ.ศ. 2564 วัดผลกระทบของการวิจัยดังนี้



1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การรับข้อมูลข่าวสารทางการเมืองผ่านช่องทางต่าง ๆ ของเฟซบุ๊ก (Facebook)

2. เพื่อศึกษาการมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษา

3. เพื่อศึกษาปัญหาข้อเสนอแนะอิทธิพลของเฟซบุ๊ก (Facebook) ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมือง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง จำนวน 3 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ นิติศาสตร์ และรัฐศาสตร์ จำนวน 300 คน เครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสอบถามการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่างใช้วิธีใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Radom sampling) ตามจำนวนกลุ่มตัวอย่างและนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางคณิตศาสตร์ โดยใช้ค่าสถิติ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) วัดอิทธิพลของเฟซบุ๊ก (Facebook) ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษาวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ผู้ตอบแบบสอบถามคือ นักศึกษาในวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ จำนวน 300 คน ครั้งนี้เป็นเพศชาย 112 คน และเพศหญิง จำนวน 188 คน ส่วนใหญ่อายุ 18 ปี จำนวน 114 คน รองลงมาอายุ 20 ปี จำนวน 104 คน อายุ 21 ปี จำนวน 48 คน และอายุ 19 ปี จำนวน 34 คน ตามลำดับ และนักศึกษาส่วนใหญ่ศึกษาระดับชั้นปีที่ 1 จำนวน 118 คน รองลงมาคือ ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3 จำนวน 105 คน และศึกษาระดับชั้นปีที่ 2 จำนวน 33 คน ตามลำดับ

ผลการศึกษาข้อที่ 1 พบว่า ข้อมูลการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) ในการรับข้อมูลข่าวสารทางการเมืองของนักศึกษาในวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ นักศึกษาวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง ส่วนใหญ่ใช้บัญชีของตนเองในการใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook) และมีวัตถุประสงค์เปิดใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อตนเอง โดยมีความถี่การใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นประจำทุกวัน ส่วนใหญ่มีการติดตามข่าวสารทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นประจำทุกวัน การมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) ทุกครั้งที่มีการใช้งานและส่วนใหญ่ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อประโยชน์ด้านนำเสนอข้อมูลส่วนตัว รองลงมาด้านติดตามข่าวสารและด้านประชาสัมพันธ์การปฏิบัติงาน ด้านการสืบค้นข้อมูลการติดตามข่าวสารทางการเมือง เรียงตามลำดับ

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า การมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านช่องทางต่าง ๆ ของเฟซบุ๊ก (Facebook) การรับข้อมูลข่าวสารทางการเมืองผ่านช่องทางต่าง ๆ ของเฟซบุ๊ก (Facebook) ได้แก่ 1. รายการโพสต์ (Post Items)

2. ความคิดเห็น (Comments) 3. พูดคุย (Facebook Chat)

4. กล่องข้อความ (Inbox) 5. กลุ่มเพื่อน (Groups) 6. บันทึก (Notes)

7. กิจกรรมหรือเหตุการณ์ (Events) 8. รูปภาพ (Photos) 9. วิดีโอ

(Videos) 10. เอกสาร (Documents File) มีผลต่อการมีส่วนร่วม

ทางการเมืองของนักศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งเป็นการมีส่วนร่วมทางการเมืองที่นักศึกษา สามารถกระทำได้ 5 ชั้น ได้แก่

1. ด้านการติดตามข่าวสารทางการเมือง 2. ด้านชักชวนให้ผู้อื่น

สนทนาเรื่องการเมือง 3. ด้านใช้สิทธิออกเสียงในการเลือกตั้ง

4. ด้านเชิญชวนให้ผู้อื่นไปใช้สิทธิในการเลือกตั้ง 5. ด้านใช้สัญลักษณ์

ต่าง ๆ เพื่อแสดงการสนับสนุนพรรคหรือผู้สมัคร

การมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook)

ของนักศึกษา **ด้านการติดตามข้อมูลข่าวสารทางการเมือง**

ในภาพรวมมีระดับความคิดเห็นด้านการติดตามข้อมูลข่าวสาร

ทางการเมืองในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อปรากฏว่า

ข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ รายการ

โพสต์ (Post Items) รองลงมา คือ กลุ่มเพื่อน (Groups) และข้อ

ที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด มีระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด คือ รูปภาพ

(Photos)

การมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook)

ของนักศึกษา **ด้านการใช้สิทธิออกเสียงเลือกตั้ง** ในภาพรวมมีระดับ

ความคิดเห็นด้านการติดตามข้อมูลข่าวสารทางการเมืองในระดับ

ปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อปรากฏว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ย

สูงสุด มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ความคิดเห็น (Comments)

รองลงมา คือ รายการโพสต์ (Post Items) และข้อที่มีคะแนนเฉลี่ย

ต่ำสุด มีระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด คือ รูปภาพ (Photos)

การมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook)

ของนักศึกษา **ด้านชักชวนให้ผู้อื่นสนทนาเรื่องการเมือง** ในภาพรวม

มีระดับความคิดเห็นด้านการติดตามข้อมูลข่าวสารทางการเมือง

ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อปรากฏว่าข้อที่มี

คะแนนเฉลี่ยสูงสุด มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ พูดคุย

(Facebook Chat) รองลงมา คือ ความคิดเห็น (Comments)

และข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด มีระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด คือ

บันทึก (Notes)

การมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook)

ของนักศึกษา **ด้านเชิญชวนให้ผู้อื่นไปใช้สิทธิในการเลือกตั้ง**

ในภาพรวมมีระดับความคิดเห็นด้านการติดตามข้อมูลข่าวสาร

ทางการเมืองในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ

ปรากฏว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด

คือ กลุ่มเพื่อน (Groups) รองลงมา คือ กิจกรรม (Events) และ

ข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด มีระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด คือ วิดีโอ

(Videos)



การมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษา ด้านใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อแสดงการสนับสนุนพรรคหรือผู้สมัคร ในภาพรวมมีระดับความคิดเห็นด้านการติดตามข้อมูลข่าวสารทางการเมืองในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อปรากฏว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ รูปภาพ (Photos) รองลงมา คือ กลุ่มเพื่อน (Groups) และข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด มีระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด คือ กิจกรรม (Events)

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่า ปัญหาและอุปสรรคอิทธิพลของเฟซบุ๊ก (Facebook) ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษาวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง

1. มีความยุ่งยากในการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล
2. ถูกจำกัดในการใช้งานโดยระเบียบและกฎหมาย
3. เป็นเครื่องมือในการโจมตีทางการเมือง
4. ข้อมูลถูกบิดเบือนขาดความน่าเชื่อถือ
5. ทำให้เกิดความแตกแยกในสังคม
6. ใช้งานยาก ไม่สะดวก

อภิปรายผล

การศึกษาวิจัยอิทธิพลของเฟซบุ๊ก (Facebook) ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษาวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ พ.ศ.2564 พบว่า นักศึกษาวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง ใช้เฟซบุ๊กในการรับข้อมูลข่าวสารทางการเมือง ส่วนใหญ่ใช้บัญชีของตนเอง และมีวัตถุประสงค์เปิดใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อตนเอง โดยมีความถี่การใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นประจำทุกวัน ส่วนใหญ่มีการติดตามข่าวสารทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นประจำทุกวัน การมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) ทุกครั้งที่มีการใช้งานและส่วนใหญ่ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อประโยชน์ด้านนำเสนอข้อมูลส่วนตัว โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรภัทร เริ่มศร (2558) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กที่มีผลกระทบต่อนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เฟซบุ๊กของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร โดยใช้วิธีวิจัยเชิงสำรวจเก็บข้อมูลจากนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร จำนวน 400 คน เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างตรงตามที่ต้องการ ผู้วิจัยได้สุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ความน่าจะเป็น (Probability Sampling) โดยการสุ่มแบบชั้นภูมิแล้ว สุ่มกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรโดยใช้สถิติไคสแควร์ของเพียร์สัน (Pearson Chi-square) ผลการวิจัยพบว่า 1. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 1 มีการใช้งานเฟซบุ๊กที่บ้าน มีระยะเวลาใช้งาน 4 ชั่วโมงขึ้นไป ระยะเวลาใช้งาน คือ เวลา 16.01-22.00 น.

ใช้งานทุกวัน และมีวัตถุประสงค์ในการใช้งาน คือ ส่งข้อความหรือสนทนา 2. ผลกระทบจากการใช้เฟซบุ๊ก ด้านการศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับน้อย มีผลกระทบมากที่สุด คือ อ่านหนังสือทบทวนบทเรียนน้อยลง และผลกระทบจากการใช้เฟซบุ๊ก ด้านกิจกรรมโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีผลกระทบมากที่สุด คือ นอนดึกและตื่นสาย 3. ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะประชากรกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กของนักศึกษา พบว่า เพศของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก 1 ด้าน คือ สถานที่ที่นักศึกษาใช้งาน แต่ไม่มีความสัมพันธ์ 4 ด้าน คือ ระยะเวลาที่ใช้งานต่อวัน ช่วงเวลาที่นักศึกษาใช้งาน ระยะเวลาที่ใช้งานต่อวัน และวัตถุประสงค์หลักในการใช้งาน และชั้นปีของนักศึกษามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก 3 ด้าน คือ สถานที่ที่นักศึกษาใช้งาน ช่วงเวลาที่มีการใช้งาน และวัตถุประสงค์หลักในการใช้งาน แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับชั้นปีของนักศึกษา 2 ด้าน คือ ระยะเวลาที่ใช้งานต่อวัน และจำนวนครั้งต่อสัปดาห์ที่มีการเชื่อมต่อ 4. ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะประชากรกับผลกระทบจากการใช้เฟซบุ๊กของนักศึกษา พบว่า ผลกระทบจากการใช้เฟซบุ๊กของนักศึกษา ด้านการศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กับเพศของนักศึกษา แต่ด้านกิจกรรมมีความสัมพันธ์กับเพศของนักศึกษา ผลกระทบจากการใช้เฟซบุ๊กของนักศึกษาด้านการศึกษาด้านกิจกรรมมีความสัมพันธ์กับชั้นปีของนักศึกษา

ผลการศึกษากการมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านช่องทางต่าง ๆ ของเฟซบุ๊ก (Facebook) ยังพบว่า การรับข้อมูลข่าวสารทางการเมืองผ่านช่องทางต่าง ๆ ของเฟซบุ๊ก (Facebook) ได้แก่ 1. รายการโพสต์ (Post Items) 2. ความคิดเห็น (Comments) 3. พูดคุย (Facebook Chat) 4. กล่องข้อความ (Inbox) 5. กลุ่มเพื่อน (Groups) 6. บันทึก (Notes) 7. กิจกรรมหรือเหตุการณ์ (Events) 8. รูปภาพ (Photos) 9. วิดีโอ (Videos) 10. เอกสาร (Documents File) มีผลต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง ด้วยเหตุที่พื้นที่ทางการเมืองบนเฟซบุ๊ก (Facebook Politics) เป็นพื้นที่ที่เปิดหรือเป็นสาธารณะเป็นส่วนใหญ่การรับส่งข้อมูลข่าวสารทางการเมืองหรือการสื่อสารทางการเมืองผ่านช่องทางต่าง ๆ ของเฟซบุ๊ก (Facebook) สามารถกระทำได้อย่างรวดเร็ว การส่งผ่านข้อมูลมีการแผ่กระจายอย่างกว้างขวาง เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนจำนวนมากเกิดกลุ่มทางการเมือง ทำให้การแสดงความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนทัศนคติทางการเมืองการเคลื่อนไหวทางการเมือง เช่น การรายงานสถานการณ์หรือข่าวสารทางการเมืองการนัดหมายในการชุมนุมเรียกร้อง ปรากฏบนเฟซบุ๊ก (Facebook) กลายเป็นพื้นที่ที่สำคัญในการสื่อสารทางการเมืองหรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นพื้นที่ทางการเมืองบนเฟซบุ๊ก (Facebook Politics) ทำให้การรับข้อมูลข่าวสารทางการเมืองที่ปรากฏบนเฟซบุ๊ก (Facebook) มีอิทธิพลสูงต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองโดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ



ภณกร กุลสันต์ (2550) ได้ศึกษา “อิทธิพลของสื่ออินเทอร์เน็ตต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของข้าราชการ : กรณีศึกษาศาลากลางจังหวัดพะเยา” พบว่า สื่ออินเทอร์เน็ตจะช่วยกระตุ้นให้มีส่วนร่วมทางการเมืองมากขึ้น ทั้งในด้านการเข้าไปแสดงความคิดเห็นที่เป็นช่องทางการสื่อสารที่เปิดโอกาสให้ข้าราชการที่ต้องวางตัวเป็นกลางเข้าไปติดตามข่าวสารในสื่ออื่น ๆ เพิ่มขึ้น เพื่อยืนยันหรือตรวจสอบกัน นอกจากนี้ผลของอินเทอร์เน็ตยังทำให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ทางการเมืองมากขึ้น ซึ่งผู้ศึกษาใช้เป็นกรอบแนวคิดเบื้องต้นในการศึกษาครั้งนี้ เนื่องจากประชากรที่ศึกษามีสถานภาพที่ใกล้เคียงกัน แต่สามารถมีส่วนร่วมทางการเมืองได้แตกต่างกัน

การมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษา

ด้านการติดตามข้อมูลข่าวสารทางการเมือง ในภาพรวมมีระดับความคิดเห็นด้านการติดตามข้อมูลข่าวสารทางการเมืองในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อปรากฏว่า ข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ รายการโพสต์ (Post Items) รองลงมา คือ กลุ่มเพื่อน (Groups) และข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด มีระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด คือ รูปภาพ (Photos) โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ อังฉรา โอฬารจันทโรทัย (2553) ได้ศึกษา “อิทธิพลของสื่ออินเทอร์เน็ตต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชนในเขตเทศบาลนครลำปาง” พบว่า สื่ออินเทอร์เน็ตมีผลต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการอยู่ในระดับต่ำเช่นเดียวกัน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการรับรู้ข่าวสารทางการเมือง เมื่อมีข่าวและเหตุการณ์ทางการเมืองที่น่าสนใจโดยติดตามข่าวสารทางการเมืองจากสื่ออินเทอร์เน็ตผ่านเว็บไซต์มากที่สุด แต่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่เคยแสดงความคิดเห็นทางการเมืองใด ๆ ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ศึกษาใช้เป็นกรอบแนวคิดเบื้องต้นในการศึกษาครั้งนี้ เนื่องจากประชากรที่ศึกษามีสถานภาพที่แตกต่างกัน ซึ่งการมีส่วนร่วมทางการเมืองก็แตกต่างกันด้วย

ด้านการใช้สิทธิออกเสียงเลือกตั้ง ในภาพรวมมีระดับความคิดเห็นด้านการติดตามข้อมูลข่าวสารทางการเมือง ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อปรากฏว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ความคิดเห็น (Comments) รองลงมา คือ รายการโพสต์ (Post Items) และข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด มีระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด คือรูปภาพ (Photos) โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิมลพรรณ อาภาเวท, สาวิตรี ชีวะสารณ์ และชาญ เดชอัครวง (2554) ศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารในเฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) ความคาดหวังการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจที่มีต่อเฟซบุ๊กตลอดจนศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่าง

ความคาดหวังการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจที่มีต่อเฟซบุ๊ก กับพฤติกรรมการสื่อสารในเฟซบุ๊ก ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร โดยใช้วิธีวิจัยเชิงสำรวจจากจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครที่มี เพศ อายุ ชั้นปี คณะ คณะแผนกเฉลี่ย สะสม และรายได้ของครอบครัวแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการสื่อสารในเฟซบุ๊ก (Facebook) ที่ไม่แตกต่างกัน 2. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่มีเพศ อายุ ชั้นปี คณะ คณะแผนกเฉลี่ย สะสม และรายได้ของครอบครัวแตกต่างกัน มีความคาดหวังต่อเฟซบุ๊ก (Facebook) ไม่แตกต่างกัน 3. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครที่มีรายได้ของครอบครัวแตกต่างกัน มีการใช้ประโยชน์เฟซบุ๊ก (Facebook) แตกต่างกัน 4. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครที่มีเพศ อายุ ชั้นปี คณะ คณะแผนกเฉลี่ย สะสม และรายได้ของครอบครัวแตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อเฟซบุ๊ก (Facebook) ไม่แตกต่างกัน 5. ความคาดหวังการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจต่อเฟซบุ๊ก (Facebook) มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับมากกับพฤติกรรมการสื่อสารในเฟซบุ๊ก (Facebook) นอกจากนี้ยังพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครส่วนใหญ่มีการใช้เฟซบุ๊กทุกวัน และมีความคาดหวังการใช้ประโยชน์อยู่ในระดับมากและปานกลาง ส่วนความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ด้านชักชวนให้ผู้อื่นสนทนาเรื่องการเมือง ในภาพรวมมีระดับความคิดเห็นด้านการติดตามข้อมูลข่าวสารทางการเมืองในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อปรากฏว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ พูดคุย (Facebook Chat) รองลงมา คือ ความคิดเห็น (Comments) และข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด มีระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด คือ บันทึก (Notes) โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของภณกร กุลสันต์ (2550) ได้ศึกษา “อิทธิพลของสื่ออินเทอร์เน็ตต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของข้าราชการ : กรณีศึกษาศาลากลางจังหวัดพะเยา” พบว่า สื่ออินเทอร์เน็ตจะช่วยกระตุ้นให้มีส่วนร่วมทางการเมืองมากขึ้น ทั้งในด้านการเข้าไปแสดงความคิดเห็นที่เป็นช่องทางการสื่อสารที่เปิดโอกาสให้ ข้าราชการที่ต้องวางตัวเป็นกลางเข้าไปติดตามข่าวสารในสื่ออื่น ๆ เพิ่มขึ้น เพื่อยืนยันหรือตรวจสอบกัน นอกจากนี้ผลของอินเทอร์เน็ตยังทำให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ทางการเมืองมากขึ้น ซึ่งผู้ศึกษาใช้เป็นกรอบแนวคิดเบื้องต้นในการศึกษาครั้งนี้ เนื่องจากประชากรที่ศึกษามีสถานภาพที่ใกล้เคียงกันแต่สามารถมีส่วนร่วมทางการเมืองได้แตกต่างกัน

ด้านเชิญชวนให้ผู้อื่นไปใช้สิทธิในการเลือกตั้ง ในภาพรวมมีระดับความคิดเห็นด้านการติดตามข้อมูลข่าวสารทางการเมืองในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ปรากฏว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ กลุ่มเพื่อน



(Groups) รองลงมา คือ กิจกรรม (Events) และข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด มีระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด คือ วิดีโอ (Videos) โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามณี คายนันทน์ (2554) ศึกษา “พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เฟซบุ๊กดอทคอม (www.facebook.com)” กับกลุ่มตัวอย่าง ผู้ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เฟซบุ๊กดอทคอม ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทเฟซบุ๊กดอทคอม แยกเป็นการศึกษาจำนวนครั้งในการเข้าใช้บริการต่อสัปดาห์ระยะเวลาในการใช้บริการต่อครั้ง ระยะเวลาในการใช้บริการรูปแบบการใช้บริการ และสถานที่ใช้ผลการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง มีความแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ของกลุ่มประชากรตัวอย่าง แสดงให้เห็นว่ามีปัจจัยหลายอย่างที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) ซึ่งผู้วิจัยได้นำผลการศึกษา ปัจจัยด้านอาชีพซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) มาใช้ในการอภิปรายผลการศึกษาในครั้งนี้

ด้านใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อแสดงการสนับสนุนพรรคหรือผู้สมัคร ในภาพรวมมีระดับความคิดเห็นด้านการติดตามข้อมูลข่าวสารทางการเมืองในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อปรากฏว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ รูปภาพ (Photos) รองลงมา คือ กลุ่มเพื่อน (Groups) และข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด มีระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด คือ กิจกรรม (Events) โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของกนกวรรณ ดุษฎีพานิชย์ (2556) ได้ศึกษาเรื่อง “การนำเสนอเนื้อหาทางเฟซบุ๊กแฟนเพจในประเทศไทย” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลทั่วไปและเนื้อหาของข้อมูลข่าวสารที่มีการนำเสนอทางเฟซบุ๊กแฟนเพจในประเทศไทยและศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลทั่วไปกับเนื้อหาของข้อมูลข่าวสารที่มีการนำเสนอทางเฟซบุ๊กแฟนเพจในประเทศไทย กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย เฟซบุ๊กแฟนเพจในประเทศไทยที่มีปริมาณ กด Like มากที่สุด 15 อันดับแรก แบบวิจัยที่ใช้ คือ การศึกษาเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้เครื่องมือเป็นตารางลงรหัส (Coding Sheet) เก็บรวบรวมข้อมูลย้อนหลัง ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2555 - ธันวาคม 2555 เป็นระยะเวลา 2 เดือน สถิติที่ใช้ประกอบด้วย สถิติที่แสดงเป็นค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) และ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพแบบวิธีการอุปนัย (Induction) โดยเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลที่เก็บได้เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis)

ผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับ เฟซบุ๊กแฟนเพจ ส่วนผู้รับสาร (Receiver) เฟซบุ๊กแฟนเพจในประเทศไทยที่มีปริมาณกดไลค์มากที่สุด 15 อันดับแรก ส่วนมากมีปริมาณกดไลค์มากกว่า 2,000,000 ไลค์และมีปริมาณการพูดถึงระหว่าง 100,001 - 500,000 ครั้ง ส่วนลักษณะสื่อที่ใช้ (Format) พบว่า ส่วนใหญ่เป็น

แฟนเพจประเภทชุมชน ตามด้วยประเภทเพจแอฟ ประเภทบุคคลสาธารณะ ประเภท TV Network ประเภทสุขภาพ/ความงาม และประเภทอาหารและเครื่องดื่ม ตามลำดับ โดยส่วนมากมีปริมาณรายการโปรดยู่ที่ประมาณ 1 - 4 App และมีการใช้รายการโปรดประเภทรูปภาพมากที่สุด ตามด้วยรายการโปรดประเภทอื่น ๆ ประเภทบันทึก ประเภทวิดีโอ และประเภทกิจกรรม ตามลำดับ และส่วนผู้ส่งสาร (Sender) เกือบทั้งหมดจะมีรูปแบบผู้ดูแลแฟนเพจเป็นแบบองค์กรโดยที่ผู้ดูแลแฟนเพจ ส่วนมากจะเป็นเพศชายเท่า ๆ กับที่ไม่สามารถระบุได้และส่วนมากจะก่อตั้งเป็นระยะเวลาประมาณ 1 - 12 เดือน

ส่วนที่ 2 ผลการศึกษาเนื้อหาและลักษณะของข้อมูลข่าวสารที่มีการนำเสนอทางเฟซบุ๊กแฟนเพจในประเทศไทยที่มีปริมาณกดไลค์มากที่สุด 15 อันดับแรก ส่วนรหัสของสาร (Message Code) พบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาและลักษณะของข้อมูลข่าวสารในรูปแบบภาพมากที่สุด รองลงมา คือ ข้อความลิงค์และวิดีโอ ตามลำดับ ส่วนวัตถุประสงค์ทางการสื่อสาร (Objective) พบว่า มีวัตถุประสงค์บอกเล่ามากที่สุด รองลงมา คือ ขอร้องเชิญชวน บังคับ คำถาม และปฏิเสธ ตามลำดับ ส่วนเนื้อหาของสาร (Content) พบว่า มีการนำเสนอเนื้อหาประเภทความคิดเห็นมากที่สุด รองลงมา คือ ประเภทข้อเท็จจริงและประเภทความรู้สึกรู้สึก มีการนำเสนอเนื้อหาที่น้อยที่สุด โดยประเด็นที่มีการนำเสนอมากที่สุด ได้แก่ ประเด็นที่เกี่ยวกับความบันเทิงดารา ศิลปะ แชนจ์ต่าง ๆ รองลงมา คือ ประเด็นเกี่ยวกับจิตวิทยา ความรักความสัมพันธ์ ประเด็นการประกาศจากทางแฟนเพจกิจกรรมชิงรางวัล ประเด็นเกี่ยวกับเทศกาลท่องเที่ยว กิจกรรมนันทนาการ เป็นต้น โดยประเด็นที่มีการนำเสนอเนื้อหาที่น้อยที่สุด คือ ประเด็นเกี่ยวกับการศึกษา อาชีพ การงาน

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ลักษณะและแนวโน้มเนื้อหาของข้อมูลข่าวสารที่มีการนำเสนอ ทางเฟซบุ๊กแฟนเพจในประเทศไทย พบว่า การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปปริมาณกดไลค์ส่วนมากมีมากกว่า 2,000,000 ครั้ง และมีแนวโน้มสูงขึ้นเรื่อย ๆ สูงกว่าเฟซบุ๊กแฟนเพจที่มีการกดไลค์น้อยกว่า 2,000,000 ครั้ง ปริมาณการพูดถึงไม่จำเป็นว่าจะมีปริมาณมากตามปริมาณการกดไลค์ ลักษณะสื่อที่ใช้ (Format) ส่วนมากเป็นประเภทชุมชน มีการนำเสนอเนื้อหาข้อมูลข่าวสารที่หลากหลาย และมีปริมาณการนำเสนอข้อมูลข่าวสารต่อวันมากถึง 15 - 22 ครั้งต่อวัน ด้านรายการโปรดของเฟซบุ๊กแฟนเพจในประเทศไทย ส่วนมากมีการใช้รายการโปรดมากกว่า 1 - 4 รายการโปรดและเป็นรายการโปรดประเภทอื่น ๆ อาทิ รายการโปรดไปหน้าเว็บไซต์รายการโปรดเกี่ยวกับสินค้าและบริการ เป็นต้น ด้านการวิเคราะห์ผู้ส่งสาร (Sender) ส่วนมากรูปแบบผู้ดูแลแฟนเพจ เป็นแบบองค์กร และมีเพศผู้ดูแลเป็นเพศชายหรือไม่สามารถระบุเพศ มีการดูแลอย่างเป็นระบบ ผ่านกระบวนการตรวจสอบดูแลจากองค์กรทางธุรกิจ มีการคัดเลือกเนื้อหาและ



รูปแบบในการนำเสนอ การทำเป็นกิจวัตรเป็นงานประจำและส่วนมากมีระยะเวลาที่ก่อตั้งระหว่าง 1 - 12 เดือน แสดงให้เห็นว่าการที่ยอดผู้กดไลค์จะมากหรือน้อยไม่ได้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาที่ก่อตั้งเฟซบุ๊กแฟนเพจ

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาอิทธิพลของเฟซบุ๊ก (Facebook) ในหน่วยงานอื่น ๆ โดยเฉพาะหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเมืองโดยตรง
2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทเฟซบุ๊ก (Facebook) กับสื่ออินเทอร์เน็ตประเภทอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคลากรในหน่วยงาน

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ ดุษฎีพาณิชย์. (2556). การนำเสนอเนื้อหาทางเฟซบุ๊กแฟนเพจในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการศึกษาและการบริหาร มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- กฤษมันต์ วัฒนานรงค์. (2554). นวัตกรรมและเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- จิรภัทร เริ่มสร. (2558). พฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กที่มีผลกระทบต่อ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. งานวิจัยสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและนิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ทิพาพร พิมพ์สุทธิ. (2542). พัฒนาการเมือง. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2553). สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต. วารสารการบริหาร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ภณธกร กุลสันต์. (2550). อิทธิพลของสื่ออินเทอร์เน็ต ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของข้าราชการ : กรณีศึกษาศาลากลางจังหวัดพะเยา. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่: เชียงใหม่.
- วิมลพรรณ อาภาเวท, สาวิตรี ชีวะสารณ์ และชาญ เดชอ้วนง. (2554). พฤติกรรมการสื่อสารในเฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. งานวิจัยคณะเทคโนโลยี สื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- สัมพันธ์ ภู่มาลา. (2549). การมีส่วนร่วมทางการเมืองท้องถิ่นของสตรีในอำเภอไชยปราการจังหวัดเชียงใหม่. สารนิพนธ์ศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย.
- อัจฉรา โสฬารจัทโรทัย. (2553). อิทธิพลของสื่ออินเทอร์เน็ตต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชนในเขตเทศบาลนครลำปาง. การค้นคว้าแบบอิสระ รัฐศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการเมืองและการปกครอง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อาทิตย์ สุริยะวงศ์กุล. (2555). การเมืองบนเฟซบุ๊ก: วัฒนธรรมการเมืองบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ไทย พ.ศ. 2553 - 2555. วิทยานิพนธ์ สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาบัณฑิต สาขาวิชามานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Smith, Kristian Nicole. (2011). "Social Media and Political Campaigns". Chancellor's Honors Program Projects.



การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต
ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Study of Learning Retention on “Kingdom of Life”
by Using Brain-Based Learning for Grade 9

สินีนากู กุ่ยรักษา*, วงเดือน ไ้สนธิ์, สถาพร ดียิ่ง

Sineenat Kuiraksa, Wongduan Maison, Sataporn Deeying

วิทยาศาสตร์ศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ จังหวัดฉะเชิงเทรา 24000

Master of Science, Science Education, Rajabhat Rajanagarindra University, Chachoengsao 24000 Thailand

*Corresponding author E-mail: ms.scienceedu@gmail.com

(Received: February 1 2022; Revised: March 24 2022; Accepted: March 30 2022)

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้านี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา ความคงทนในการเรียนวิชาชีววิทยา และเจตคติต่อวิชาชีววิทยา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎิ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสิ่งมีชีวิต แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดเจตคติต่อวิชาชีววิทยา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบ t -test แบบ Dependent sample และการทดสอบ t -test แบบ One sample ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลงหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 38.51, p = .000$)
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนที่เกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 2.99, p = .005$)
3. เจตคติต่อวิชาชีววิทยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 14.26, p = .000$)
4. ความคงทนในการเรียนวิชาชีววิทยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : ความคงทนในการเรียนรู้, การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน, เทคนิคเกมและเพลง



Abstract

The objectives of this research were to study learning achievement in Biology, retention and attitude towards Biology by using Brain-Based Learning (BBL) with games and music for Grade 9 students. The sample for this research consisted of 36 students of Benchamaracharungsarit School in the second semester of academic year 2019. The sample was randomly selected by using purposive sampling method. The research instruments consisted of lesson plans in the topic of “Kingdom of Life”, Biology learning achievement test and attitude test towards Biology. The data were analyzed by using t-test for dependent samples and t-test for one sample.

The analyses of experimental data were summarized as follows:

1. The post-test mean scores of Biology learning achievement of Grade 9 students after using Brain-Based Learning (BBL) with game and music were statistically and significantly higher than pre-test mean scores of that at the .05 level ($t = 38.51, p = .000$)
2. The post-test mean scores of Biology learning achievement of Grade 9 students after using Brain-Based Learning (BBL) with games and music were statistically and significantly higher than 75 percent criterion at the .05 level ($t = 2.99, p = .005$)
3. The post-test mean scores of attitude towards Biology of Grade 9 students after using Brain-Based Learning (BBL) with games and music were statistically and significantly higher than pre-test mean scores of that at the .05 level ($t = 14.26, p = .000$)
4. The Biology learning retention of Grade 9 students after using Brain-Based Learning (BBL) with games and music was higher than criterion with the statistically significant difference at the .05 level.

Keywords : Learning Retention, Brain-Based Learning (BBL), Game and Music

บทนำ

วิทยาศาสตร์เป็นวัฒนธรรมของโลกสมัยใหม่ซึ่งเป็นสังคมแห่งความรู้ (Knowledge based society) มีบทบาทสำคัญในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคต และมีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาประเทศทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและอุตสาหกรรม ในปัจจุบันความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นไปอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยยกระดับมาตรฐานความเป็นอยู่ของประชาชนให้สูงขึ้น ความรู้วิทยาศาสตร์ยังช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการพัฒนาเศรษฐกิจ สามารถแข่งขันกับนานาชาติประเทศและดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมโลกได้อย่างมีความสุข การที่จะสร้างความเข้มแข็งทางด้านวิทยาศาสตร์นั้น องค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การจัดการศึกษาเพื่อเตรียมคนให้อยู่ในสังคมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นทั้งผู้ผลิตและผู้บริโภคที่มีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ 2551: 92; สสวท, 2546: 1) สอดคล้องกับที่พูนสุข อุดม (2553: 62) กล่าวว่า การพัฒนาประเทศในอนาคตต้องพึ่งพาบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยต้องถือว่าการปลูกฝังความสนใจใฝ่รู้ทางด้านวิทยาศาสตร์เป็นเรื่องสำคัญที่สุด

ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ในปัจจุบัน ทำให้ค้นพบการทำงานของสมองได้อย่างชัดเจน จากการศึกษาค้นคว้าพบว่า อวัยวะในร่างกายที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของมนุษย์ คือ สมอง เพราะการที่มนุษย์สามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้นั้น จะต้องอาศัยการทำงานของสมองและระบบประสาท ซึ่งเป็นพื้นฐานของการรับรู้ รับความรู้สึกจากประสาทสัมผัส สมองไม่ได้มีหน้าที่เฉพาะรับรู้ แต่เพียงอย่างเดียว แต่เป็นอวัยวะที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาอวัยวะทั้งหมดในร่างกาย ซึ่งจะรวมถึงการคิด การเรียนรู้ การจำและพฤติกรรมของมนุษย์ (สุวิทย์ มูลคำ, 2547) ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอน จึงควรจัดให้สอดคล้องกับธรรมชาติการทำงานของสมอง เพราะจะทำให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการยอมรับและสอดคล้องกับธรรมชาติการทำงานของสมอง คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หรือ Brain-Based Learning (BBL) ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นการนำเอาองค์ความรู้ของสมองมาใช้เป็นฐานในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เพื่อสร้างศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้และเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ความสำคัญในการสร้างโอกาสในการรับความรู้ และเก็บความรู้ไว้ได้มากที่สุด การจัดการเรียนรู้ต้องมีชีวิตชีวา หรือกิจกรรมต้องท้าทาย ชัดเจน ไม่คลุมเครือ ทำให้เกิดการตื่นตัวแบบผ่อนคลายโดยมีการจัดกิจกรรมฝึกซ้ำทบทวนบ่อย ๆ ทุกครั้ง ผู้เรียนจะสามารถเพิ่มพูนความเข้าใจเก็บประเด็นสำคัญและเพิ่มศักยภาพในการนำความรู้ไปใช้ (ชนาธิป พรกุล, 2554)

การศึกษาในยุคใหม่แห่งศตวรรษที่ 21 เป็นยุคสังคมแห่งความรู้ ผู้ที่จะประสบความสำเร็จ และดำรงชีวิตอยู่ในสังคมยุคใหม่ได้อย่างสง่างาม จะต้องเป็นคนเข้มแข็งและแข็งแกร่ง มีความสามารถที่สร้างสรรค์ในวงกว้าง มีไหวพริบ มีความรอบรู้ ต้องคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และที่สำคัญต้องสามารถสร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ และใช้เป็นเครื่องมือแสวงหาความหมายของการเรียนรู้ชีวิต เรียนรู้ก้าวทันอนาคต และมีการเรียนรู้ตลอดชีวิต การปฏิรูปการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546: 7) ในหมวดที่ 4 มาตราที่ 22 กล่าวไว้ การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเพื่อพัฒนาศักยภาพสมองของเด็กให้เต็มประสิทธิภาพ โดยการจัดการศึกษาหรือจัดกระบวนการเรียนรู้มุ่งที่จะพัฒนาเด็กให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ เป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุข

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หรือ สสวท. กระทรวงศึกษาธิการ เตรียมแถลงผลการประเมินปีชา (PISA) ซึ่งเป็นการวัดศักยภาพการคิดวิเคราะห์ของเด็กไทย หลังการสอบครั้งล่าสุดปี 2558 ที่เพิ่งมีการรายงานผลออกมา พบว่า เด็กไทยได้คะแนนต่ำกว่าการทดสอบครั้งก่อน และยังต่ำกว่าค่าเฉลี่ย โดยประเมินนักเรียนที่เข้าสอบทั้งหมด 72 ประเทศ พบว่า ทักษะด้านวิทยาศาสตร์ ทักษะการอ่าน และทักษะด้านคณิตศาสตร์ของประเทศไทย มีคะแนนลดลงจากการสอบครั้งก่อน เมื่อปี พ.ศ. 2555 โดยทักษะด้านวิทยาศาสตร์ ได้ 421 คะแนน จากเดิมที่เคยได้ 444 คะแนน สำหรับประเทศไทยเป็นหนึ่งในกว่า 70 ประเทศที่เข้าร่วมโครงการประเมิน PISA มาตั้งแต่ปี 2543 แต่แนวโน้มการประเมินที่ผ่านมา 5 ครั้งของไทยได้คะแนนต่ำลงต่อเนื่อง รศ.ประภาภัทร นิยม อธิการบดีสมาคมศึกษาศาสตร์แห่งประเทศไทย มองว่าเด็กไทยไม่คุ้นเคยกับรูปแบบประเมินศักยภาพ การคิดวิเคราะห์ขั้นสูง ตามรูปแบบที่ PISA ใช้ประเมิน จากการจัดการเรียนการสอนแบบเดิม ๆ คือ เน้นเฉพาะความจำ ทำให้การคาดหวังผลประเมินที่สูงขึ้นไม่ใช่เรื่องง่าย

จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอนได้ตระหนักและเห็นความสำคัญว่าควรจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎิ์ จังหวัดฉะเชิงเทรา เกิดความสนใจอยากเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนได้เรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพการทำงานของสมอง ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดสมองเป็นฐาน (BBL) เป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนโดยพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินแก้ปัญหา การตัดสินใจและการวางแผนเพื่อนำ



ไปสู่การลงมือทำจริง ที่สอดคล้องกับกระบวนการสมอง ให้สมองได้ทำงานทั้งการคิด การเกิดความรู้สึกและการลงมือปฏิบัติจริงไปพร้อม ๆ กัน (อังสนา ศรีสวนแดง, 2555) โดยเชื่อว่า ความสำเร็จของการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของมนุษย์นั้นก็คือ การพัฒนาศักยภาพของสมอง และการเรียนรู้ของผู้เรียนที่จะต้องมีความร่วมมือจากทุกฝ่าย (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2549) และเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ อย่างเต็มศักยภาพ การนำแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติการเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐานไปพัฒนาให้เกิดผลสัมฤทธิ์ ความคงทน ทักษะ และกระบวนการเรียนรู้ส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้การจัดบรรยากาศในห้องเรียนให้เกิดการตื่นตัวแบบผ่อนคลายนั้น “เกม” และ “เพลง” ก็เป็นเทคนิคการจัดการเรียนการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และตั้งใจเรียนมากขึ้น เกิดความพยายามที่จะเรียนรู้และสามารถนำความรู้ที่เรียนมาไปประยุกต์ใช้ได้ รวมทั้งการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนในรายวิชาชีววิทยา เรื่อง อาณาจักรสิ่งมีชีวิต ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎิ์ มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และช่วยให้เกิดความเข้าใจ ในเนื้อหาสาระนั้นได้ง่ายขึ้นและจดจำได้นาน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมและเพลง
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมและเพลง กับเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 75
3. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาชีววิทยา เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมและเพลง
4. เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมและเพลง ผ่านไปแล้ว 4 สัปดาห์

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมและเพลงสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นไปตามเกณฑ์ที่ร้อยละ 75

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานมีเจตคติต่อวิชาชีววิทยา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4. นักเรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมและเพลง เมื่อผ่านไปแล้ว 4 สัปดาห์

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎิ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวนห้องเรียนทั้งหมด 3 ห้อง จำนวนนักเรียนทั้งหมด 108 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎิ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 36 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. ตัวแปรตาม คือ

- 2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

- 2.2 เจตคติต่อวิชาชีววิทยา เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

- 2.3 ความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต ในวิชาชีววิทยาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1. อาณาจักรมอเนรา

2. อาณาจักรโพรทิสตา

3. อาณาจักรฟังไจ

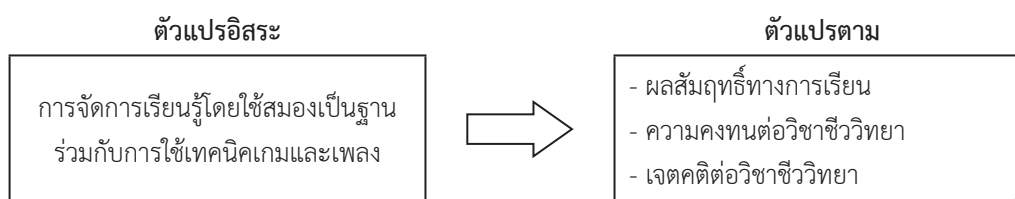
4. อาณาจักรพืช

5. อาณาจักรสัตว์

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2562 ใช้เวลาในการทดลอง 15 คาบ คาบละ 50 นาที โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดการเรียนรู้และเก็บรวบรวมข้อมูล



กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง เรื่องอาณาจักรของสิ่งมีชีวิต จำนวน 5 แผน 15 คาบ ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง อาณาจักรพืช (กลุ่มพืชไม่มีท่อลำเลียงและกลุ่มพืชมีท่อลำเลียงที่ไม่มีเมล็ด) จำนวน 3 คาบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง อาณาจักรพืช (พืชเมล็ดเปลือย และพืชดอก)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง อาณาจักรฟังไจ (เห็ด รา ยีสต์) จำนวน 3 คาบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง อาณาจักรสัตว์ (ไฟลัมฟอริเฟอรา ไฟลัมไนดาเรีย ไฟลัมนีมาโทดา ไฟลัมแพลทีเฮลมิไนธิส ไฟลัมมอลลัสคา และไฟลัมแอนเนลิดา) จำนวน 3 คาบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง อาณาจักรสัตว์ (ไฟลัมอาร์โทรพอดา ไฟลัมเอไคโนเดอร์มาตา และไฟลัมคอร์ดาตา) จำนวน 3 คาบ

เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวิธีการสร้างโดยศึกษาจากเอกสารเกี่ยวกับการวัดและประเมินผล วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในแต่ละเนื้อหาเพื่อสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบ ซึ่งแบ่งพฤติกรรมด้านต่าง ๆ ออกเป็น 6 ระดับ คือ ด้านความรู้ ด้านความเข้าใจ ด้านการนำไปใช้ ด้านการวิเคราะห์ ด้านการสังเคราะห์ และด้านการประเมินค่า จำนวน 30 ข้อ โดยมีค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00 ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 - 1.00 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 - 1.00 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.86 แบบสอบถามวัดเจตคติต่อวิชาชีววิทยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนการสร้างโดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบวัดเจตคติ สร้างตารางวิเคราะห์เนื้อหาขององค์ประกอบของเจตคติต่อวิชาชีววิทยา สร้างแบบวัดเจตคติต่อวิชาชีววิทยาตามวิธีการวัดของลิเคิร์ต (Likert scales) ซึ่งเป็นข้อคำถามที่มีลักษณะการตอบแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ประกอบด้วย ข้อคำถามเชิงนิมิต (Positive) และข้อคำถามเชิงนิเสธ (Negative) จำนวน 15 ข้อ โดยมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

วิธีการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน

ดังนี้

1. ผู้วิจัยแนะนำขั้นตอนการทำกิจกรรมการเรียนรู้และบทบาทของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง
2. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้เครื่องมือ 1 ฉบับ คือ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่องอาณาจักรสิ่งมีชีวิต และแบบวัดเจตคติต่อวิชาชีววิทยา
3. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง เรื่องอาณาจักรของสิ่งมีชีวิต จำนวน 5 แผน เป็นเวลา 15 คาบ คาบละ 50 นาที
4. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียนโดยใช้เครื่องมือ 1 ฉบับ คือ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่องอาณาจักรสิ่งมีชีวิต ซึ่งเป็นแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดเจตคติต่อวิชาชีววิทยาชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนหลังเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 75 ด้วยการทดสอบ t-test แบบ One Simple
2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาชีววิทยาระหว่างก่อนเรียน และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานในการทดสอบ t test แบบ Dependent Simple
3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต ของนักเรียนหลังเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ด้วยการทดสอบ t-test แบบ One Simple

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง ได้ผลดังตารางที่ 1 ดังนี้



ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง

กลุ่มทดลอง	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>df</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
ก่อนเรียน	36	11.11	2.34	35	38.51*	.000
หลังเรียน	36	23.72	2.46			

**p* < .05

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ($t = 38.51, p = .000$)

สรุปได้ว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง

มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

2. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง กับเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 75 ได้ผลดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลงกับเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 75 (22.50 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน)

กลุ่มทดลอง	<i>n</i>	เกณฑ์	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>df</i>	<i>t</i>	<i>p</i> 1-tailed
หลังเรียน	36	22.50	23.72	2.46	35	2.99*	.005

**p* < .05

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง สูงกว่าเกณฑ์ที่ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ($t = 2.99, p = .005$)

สรุปได้ว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง

มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 75 หรือ 22.5 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ($\bar{X} = 23.72$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

3. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนของเจตคติต่อวิชาชีววิทยา ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานกับการใช้เทคนิคเกม ได้ผลดังตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนของเจตคติต่อวิชาชีววิทยา ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง

กลุ่มทดลอง	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>df</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
ก่อนเรียน	36	50.33	5.41	35	14.26*	.000
หลังเรียน	36	63.94	2.63			

**p* < .05



จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติต่อวิชาชีววิทยา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 14.26$, $p = .000$)

สรุปได้ว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง

มีเจตคติต่อวิชาชีววิทยาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3

4. ผลการเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้ระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนเมื่อผ่านไป 4 สัปดาห์ของกลุ่มทดลอง ด้วยสถิติทดสอบ One Sample t - test ได้ผลดังตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้ระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน คือ ร้อยละ 70 (17 คะแนนจาก 24 คะแนน) เมื่อผ่านไปแล้ว 4 สัปดาห์ของกลุ่มทดลอง

กลุ่มทดลอง	n	เกณฑ์	$\bar{X}$	SD	df	t	p 1-tailed
หลังเรียน	36	17	17.94	2.63	35	2.156*	.038

* $p < .05$

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 70 เมื่อผ่านไปแล้ว 4 สัปดาห์ ($\bar{X} = 17.94$, $SD = 2.63$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 4

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนในการเรียน และเจตคติต่อวิชาชีววิทยา เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สรุปได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ที่เกณฑ์ร้อยละ 75

3. เจตคติต่อวิชาชีววิทยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ความคงทนในการเรียนรู้ วิชาชีววิทยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน คือ ร้อยละ 70 เมื่อผ่านไปแล้ว 4 สัปดาห์

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวัดความคงทนทางการเรียน และเจตคติต่อวิชาชีววิทยา เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมและเพลง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประเด็นในการอภิปรายดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 38.51$, $p = .000$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 2.99$, $p = .005$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลงที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบมาเพื่อให้สอดคล้องกับหลักการทำงานของสมองที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ โดยครูต้องสอนย่ำซ้ำทวนด้วยการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย (อัญชนก โท่งกุดหลด, 2554: 103) เพื่อลดความแตกต่างระหว่างบุคคล และยังมี การสอดแทรกเทคนิคเกมและเพลงลงไปในกิจกรรม เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในห้องเรียน และยังเป็น การตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนอีกด้วย นักเรียนจึงรู้สึกผ่อนคลายและพร้อมที่จะเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสามารถ



ในการเรียนรู้ได้สูงสุดตามศักยภาพสมองของตนเอง โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานนั้น ประกอบไปด้วยทั้งหมด 5 ขั้นตอน

โดยขั้นตอนแรก คือ ขั้นเตรียมการ ครูชี้แจงขั้นตอนการจัดกิจกรรมและตั้งคำถามในเรื่องที่เคยเรียนมาแล้ว เพื่อให้ นักเรียนเตรียมความพร้อมและสามารถเชื่อมโยงไปสู่เรื่องที่เรียนได้ (ณัฐพงศ์ แดงเพชร, 2556: 153) ขั้น 2 คือ ขั้นการรับรู้ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติสืบค้นหาข้อมูลด้วยตนเอง แล้วสรุปเป็นองค์ความรู้ และสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน ขั้น 3 คือ ขั้นขยายรายละเอียดเพิ่มเติม ครูเตรียมประเด็นหรือสถานการณ์ใหม่ เพื่อให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและเชื่อมโยงการเรียนรู้ ขั้น 4 คือ ขั้นสร้างความทรงจำ นักเรียนมีการระดมสมอง แสดงความคิดเห็น และสรุปความคิดรวบยอด โดยผ่านการเล่นเกม ครูจะสามารถตรวจสอบความรู้ที่คลาดเคลื่อนได้ ซึ่งสมองจะเรียนรู้ได้ดี ถ้ามีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ครู ตลอดจนปฏิสัมพันธ์กับสื่อและสิ่งแวดล้อมด้วย (อรนุช ลิ้มศิริ, 2555: 49) และการจัดกิจกรรมโดยใช้เทคนิคเกมและเพลง จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนจดจำได้ดี และส่งเสริมให้นักเรียนร่วมมือกันเรียนรู้อย่างสูงสุด เพื่อชัยชนะของกลุ่ม (วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์, 2550: 67) และขั้นสุดท้าย คือ ขั้นประยุกต์ใช้ ครูเสนอสถานการณ์ใหม่ที่คล้าย ๆ กับสถานการณ์เดิม ที่สอดคล้องกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนประยุกต์ข้อมูลเดิมจากที่เรียนมาในขั้นตอนต่าง ๆ มาใช้กับสถานการณ์ใหม่ ทำให้นักเรียนมีการถ่ายโอนความรู้จากความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่ได้ จากขั้นตอนที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่านักเรียนใช้สมองได้เต็มที่ตามศักยภาพของแต่ละบุคคล เนื่องจากการเน้นการทำให้ นักเรียนสนใจเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและเกิดการจดจำตามมา จนนำไปสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่กำลังจะเกิดตลอดเวลา (อัญชนก โหม่งกตหลด, 2554: 103) ตัวอย่างเช่น เรื่อง อาณาจักรพีช ครูต้องชี้แจงหลักการต่าง ๆ ในการเรียน เพื่อให้ นักเรียนเตรียมตัววางแผนในการทำกิจกรรม นักเรียนต้องสามารถเชื่อมโยงความรู้จากบทเรียนเดิมให้ได้ว่า แท้จริงแล้วพีชมีวิวัฒนาการมาจากสิ่งมีชีวิตในอาณาจักรใด โดยสังเกตได้จากลักษณะโครงสร้างที่คล้ายคลึงกัน จากนั้นนักเรียนจึงจะสามารถตอบคำถามต่อไปได้ว่าพีชสามารถวิวัฒนาการมาอยู่บนบกได้อย่างไร โดยนำตัวอย่างจริงของพีชแต่ละชนิดมาเปรียบเทียบ จากนั้นให้นักเรียนไปสืบค้นข้อมูลพีชตัวอย่างที่กำหนดมาให้ในแต่ละไฟล์แล้วเขียนสรุปลงในใบงาน เพื่อเป็นการสรุปความคิดรวบยอด และเพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจและเกิดความแม่นยำในเนื้อหา ครูจึงได้จัดกิจกรรมเกมและเพลง โดยให้นักเรียนรวมกลุ่มกัน นักเรียนจะมีการระดมความคิด มีปฏิสัมพันธ์ และกล้าที่จะตัดสินใจ ส่งผลให้บรรยากาศภายในห้องเรียนเต็มไปด้วยความสนุกสนานและเร้าใจ จากนั้นครูนำเสนอภาพที่แสดงประโยชน์ของอาณาจักรพีช นักเรียนจะเกิดการนำความรู้ไปเชื่อมโยงกับสิ่งของที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน นักเรียน

จะสามารถตอบคำถามได้ว่าสิ่งของเหล่านี้ผลิตมาจากพืชในไฟล์ใด ทำให้เห็นคุณค่าและเกิดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง จนนำไปสู่การเกิดองค์ความรู้ใหม่อีกด้วย ดังจะเห็นได้จากค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนได้ 11.11 คะแนน (จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน) เมื่อเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลงไปแล้วนั้น พบว่า มีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 23.72 คะแนน ซึ่งจะเห็นได้ว่าหลังเรียนมีคะแนนเพิ่มมากขึ้นและผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ดังตามที่ตั้งไว้ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฉวีวรรณ ศรีสม (2555) ที่ได้ทำการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาเคมีโดยใช้สมองเป็นฐาน (BRAISE MODEL) สำหรับ นักศึกษาสถาบันการพลศึกษา พบว่า การทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนเพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความรู้ใหม่ การสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เชื่อมโยงองค์ความรู้สู่การประยุกต์ใช้จริงในชีวิตประจำวัน และการให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย จะทำให้อาจารย์ผู้สอนสามารถวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลงสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 เช่นเดียวกับการวิจัยของ นุชากร คำประดิษฐ์ (2556) ได้ทำการพัฒนานักกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สารละลาย ด้วยรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7E ร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าการให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและค้นหาความรู้ด้วยตนเอง จะส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7E ร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาชีววิทยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 14.26$, $p = .000$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบมา เพื่อให้สอดคล้องกับหลักการทำงานของสมองที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยครูต้องสอนย้ำ ซ้ำทวนด้วยการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย (อัญชนก โหม่งกตหลด, 2554: 103) นักเรียนได้เรียนรู้จากการเล่นมือปฏิบัติจริง และได้มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ โดยเรียนรู้ผ่านการทำจากปฏิบัติการทำการทดลองต่าง ๆ มีการสืบค้นหาข้อมูลด้วยตนเอง นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและเชื่อมโยงการเรียนรู้มีการระดมสมอง แสดงความคิดเห็น สรุปความคิดรวบยอด ตลอดจนให้นักเรียนประยุกต์ข้อมูลเดิมมาใช้กับสถานการณ์ใหม่ ทำให้นักเรียนมีการถ่ายโอนความรู้จากความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่ได้ หรือสามารถเชื่อมโยง



ความรู้สึการใช้จริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งเจตคติเป็นสิ่งที่เกิดจากประสบการณ์ ถ้าหากนักเรียนมีโอกาสลงมือปฏิบัติจริง ได้ดูตัวอย่างสิ่งมีชีวิตจริงในการเรียนวิชาชีววิทยา จะทำให้นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์โดยตรง จึงสามารถส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติทางชีววิทยาสูงขึ้น (Allport, 1967: 3) สอดคล้องกับแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ที่ตนเอง ซึ่งควรให้ความสำคัญกับนักเรียนในการคิดและการลงมือปฏิบัติให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติ ทำให้ได้คิดเป็น ทำเป็น และใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2546: 6) โดยในการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานนั้นได้มีการนำเทคนิคเกมและเพลงมาใช้ในชั้นสร้างความทรงจำ ทำให้นักเรียนสามารถดึงศักยภาพสมองของตนเองมาใช้ได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งยังได้ทำกิจกรรมทดลองตามแนวคิดของตนเอง หรือทดลองตามแบบที่กำหนดในบทเรียน หรือร่วมแสดงความคิดเห็น จนทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกล้นคล้อย สนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาชีววิทยา เพราะเห็นคุณค่าความสำคัญของวิชาชีววิทยา มีความสนใจในวิชาชีววิทยา จนเกิดความนิยมชมชอบต่อวิชาชีววิทยาและอยากแสดงออกหรือมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมเกี่ยวกับวิชาชีววิทยา ตัวอย่างเช่น ในหัวข้อเรื่องอาณาจักรสัตว์ ในช่วงเริ่มแรกก่อนเรียน ครูได้ร้องเพลงปล้ำในอาณาจักรสัตว์ให้นักเรียนฟัง เพื่อเป็นการผ่อนคลายอารมณ์จากการเรียนในรายวิชาอื่นมาก่อนหน้านี้ จากนั้นจึงค่อยเข้าสู่บทเรียนโดยการนำเสนอภาพสัตว์ในไฟลัมต่าง ๆ เพื่อเป็นการเสริมสร้างความสนใจให้แก่แก่นักเรียน แล้วจึงร่วมกันอภิปรายความรู้ที่ได้จากการสังเกตภาพนักเรียนจะได้แสดงความคิดเห็นของตนเองออกมา จากนั้นให้นักเรียนเข้ากิจกรรมฐาน เพื่อให้นักเรียนได้มีการสืบเสาะหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ดังนั้นนักเรียนทุกคนจึงได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม จากนั้นครูจึงจัดกิจกรรมเกมและเพลงสอดแทรกเข้าไปเพื่อให้นักเรียนได้มีการระดมสมอง แสดงความคิดเห็น และสามารถสรุปเป็นความคิดรวบยอดของตนเอง อีกทั้งยังเป็นการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนอีกด้วย การเล่นเกมและการร้องเพลงจะทำให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสุข ความสนุกสนาน และเกิดการผ่อนคลาย ซึ่งก่อให้เกิดการจดจำที่ดีขึ้น จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน พบว่านักเรียนจะเกิดความกระตือรือร้นและเข้าห้องเรียนไวกว่าทุกครั้งเมื่อครูบอกว่าวันนี้จะมีกิจกรรมเกม นักเรียนจึงเกิดความนิยมชมชอบต่อการเรียนวิชาชีววิทยา และเมื่อครูสอบถามผู้เรียนเกี่ยวกับประโยชน์ของอาณาจักรสัตว์ นักเรียนสามารถยกตัวอย่างสิ่งมีชีวิตในไฟลัมต่าง ๆ ในอาณาจักรสัตว์ได้อย่างถูกต้อง สามารถบอกประโยชน์และโทษของสัตว์ในไฟลัมต่าง ๆ และเชื่อมโยงนำมาใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐพงศ์ แดงเพชร (2556: 163) ที่กล่าวว่า นักเรียนจะให้ความร่วมมือ

ในการทำกิจกรรมชั้นบูรณาการเพื่อนำไปใช้ได้ดี เมื่อครูสามารถกระตุ้นให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยส่งเสริมให้นักเรียนทำงานหรือกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้เรียนมาเชื่อมโยงในชีวิตประจำวัน ดังจะเห็นได้จากค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติต่อวิชาชีววิทยา ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 50.33 คะแนน (จากคะแนนเต็ม 75 คะแนน) แต่เมื่อเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลงไปแล้วนั้น ทำให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติต่อวิชาชีววิทยาหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 63.94 คะแนน ซึ่งก็คือนักเรียนเกิดเจตคติต่อวิชาชีววิทยามากขึ้น สอดคล้องกับ jNCi and ERTEN (2010: 1-8) ได้ทำการศึกษาเจตคติต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีเจตคติต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการสอนด้วยวิธีนี้เป็นวิธีการสอนที่ใช้กิจกรรมอันหลากหลาย และยังฝึกให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการคิดอีกด้วย เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ฉวีวรรณ ศรีสม (2555) ที่ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมของความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเท่ากับ 4.01 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับความพึงพอใจมาก เนื่องจากการจัดการเรียนที่มีการผ่อนคลายและเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ด้วยการบริหารสมอง จะทำให้ผู้เรียนมีสมาธิมากยิ่งขึ้น

3. ผลการเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลง หลังเรียนเมื่อผ่านไป 4 สัปดาห์ สูงกว่าเกณฑ์ คือ ร้อยละ 70 ของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ทั้งนี้เนื่องจากการใช้เทคนิคเกมและเพลงร่วมกับการเรียนเกิดจากการใช้ทักษะทั้งหมดของสมองซึ่งเป็นการทำงานร่วมกันของสมองทั้ง 2 ซีก คือ ซีกซ้ายและซีกขวา ซึ่งสมองซีกซ้ายจะทำหน้าที่ในการวิเคราะห์ คำ ภาษา สัญลักษณ์ ระบบ ลำดับความเป็นเหตุผลตรรกวิทยา ส่วนสมองซีกขวาจะทำหน้าที่สังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ความงาม ศิลปะ จังหวะ โดยมีแถบเส้นประสาทคอร์ปัสคัลโลซัมเป็นเสมือนสะพานเชื่อม เป็นการนำทฤษฎีเกี่ยวกับสมองไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการคิด วิเคราะห์ คำ ภาษา สัญลักษณ์ ระบบ ลำดับ คำานวน ความเป็นเหตุเป็นผล ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ใช้แสดงการเชื่อมโยงข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งระหว่างความคิดหลัก ความคิดรอง และความคิดย่อยที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน (กาญจนา คุณารักษ์, 2545) จึงช่วยให้นักเรียนเข้าใจและสามารถจำบทเรียนที่มีเนื้อหาที่มีความหลากหลาย



มีศัพท์เฉพาะทางชีววิทยาเป็นจำนวนมากขึ้นได้โดยนำเอาเทคนิคเกมและเพลงมาช่วยในการสร้างองค์ความรู้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจและมีความคงทนในการเรียนรู้ เพื่อที่จะได้นำไปเชื่อมโยงกับบทเรียนใหม่ในการเรียนครั้งต่อไปได้ ซึ่งจากประสบการณ์ของครูผู้สอน พบว่า การใช้กิจกรรมที่ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติการด้วยตนเองนั้น เช่น การดูสิ่งมีชีวิตในอาณาจักรพืช การวิเคราะห์ลักษณะของสิ่งมีชีวิตในอาณาจักรสัตว์นั้น การเล่นเกมและร้องเพลงทำให้นักเรียนมีการระดมความคิด นำเสนอความคิดเห็นทั้งในประเด็นในความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิม และประเด็นความรู้ใหม่เพื่อนำมาเชื่อมโยงกันได้อย่างเหมาะสม ทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ให้นักเรียนสามารถจดจำ ความรู้ได้ดียิ่งขึ้น จึงทำให้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลงส่งผลให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้

จากเหตุผลข้างต้นที่ได้กล่าวมาทำให้สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลงสามารถพัฒนาความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูควรศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลงอย่างละเอียดเพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และครูสามารถออกแบบการจัดกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย โดยเฉพาะการสร้างบรรยากาศให้สมองเตรียมความพร้อมก่อนการจัดการเรียนรู้ ควรเน้นให้นักเรียนเกิดการคิดเชื่อมโยงความรู้เดิมกับสถานการณ์ใหม่เพื่อให้นักเรียนทราบที่มาของเนื้อหาที่จะเรียนต่อไป ซึ่งจะเกิดผลดีต่อการจัดการเรียนการสอน

2. ครูควรจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการใช้เทคนิคเกมและเพลงให้เหมาะสมกับความรู้เดิมของนักเรียน ทั้งเนื้อหาสาระ เวลา และสภาพแวดล้อม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ครูควรนำวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น ๆ เพื่อศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม

2. ครูควรมีการเปรียบเทียบวิธีการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนที่มีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ เช่น นักเรียนกลุ่มเก่งกับนักเรียนกลุ่มอ่อน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กาญจนา คุณารักษ์. (2545). การออกแบบการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครปฐม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ฉวีวรรณ สิลม. (2555). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานในหน่วยการเรียนรู้ วิชาเคมีทั่วไปสำหรับนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา. คุุณินพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชนาธิป พรกุล. (2554). การสอน กระบวนการคิด ทฤษฎีและการนำไปใช้. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐพงศ์ แต่งพิษฐ์. (2556). การพัฒนาแนวคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง การรับรู้ และการตอบสนองของสิ่งมีชีวิต ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน: การวิจัยเชิงปฏิบัติการ. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ธัญชนก โหม่งกุดหลด. (2554). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน. ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประหยัด จิระวรพงศ์. (2549). การเรียนรู้ตามการพัฒนาของสมอง (Brain-Based Learning): BBL. วารสารเทคโนโลยีการศึกษามหาวิทยาลัยบูรพา, 2(1), 6-12.
- พูนสุข อุดม. (2553). ครูผู้สอน: การจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน. สสวท. 38(165): 60-62.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2550). นวัตกรรมตามแนวคิดแบบ Backward Design. กรุงเทพมหานคร: ช้างทอง.



- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวง
ศึกษาธิการ. (2555). คู่มือครูรายวิชาเพิ่มเติม ชีววิทยา
เล่ม 5 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 กลุ่มสาระการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: สกสศ. ลาตพรั่ว.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). กลยุทธ์การสอนคิดวิเคราะห์.
กรุงเทพมหานคร: ดวงกลมสมัย.
- อังสนา ศรีสวนแดง. (2555). การพัฒนาผลการเรียนรู้ เรื่อง
โจทย์ปัญหาหระคนของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ร่วมกับ
เทคนิค KWDL. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและนิเทศ ภาควิชา
หลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Allport, G.W. (1967). Attitudes. In M. Fishbein (ED),
Reading in attitude theory and measurement
(pp. 1-13). New York: John Willey and Sons.
- INCI, N., & ERIEN, H. The effect of brain based learning
on academic success, attitude and retrieval
of information in science and technology
classes. [Online]. Available : <http://www.esera.org/media/ebook/strand3/ebook-esera2011—NC—03.pdf>. 2010.



ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารและภาพลักษณ์
ที่มีต่อมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา

The Relation of the Media Exposure Behaviors and the Organizational Image
of a University in Nakhon Ratchasima

เมตตา ดีเจริญ*, บุษบาบรรณ ไชยศิริ, จินณพัต ตั้งดวงมานิตย์

Metta Deecharoen, Bussababun Chaisiri, Chinnaphat Tangduanmanit

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล จังหวัดนครราชสีมา 30000

Faculty of Communication Arts, Vongchavalitkul University, Nakhonratchasima 30000 Thailand

*Corresponding author E-mail: metta.dee@hotmail.com

(Received: February 8 2022; Revised: May 10 2022; Accepted: May 18 2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและภาพลักษณ์ที่มีต่อมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งตามการรับรู้ของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา 2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา 3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและภาพลักษณ์ที่มีต่อมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา การศึกษาครั้งนี้ใช้ตารางการสุ่มกลุ่มตัวอย่างของทาโร่ ยามาเน่ ได้ตัวอย่างทั้งหมด 400 คน โดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจงเลือก (Purposive Random Sampling) จากอำเภอที่มีความหนาแน่นมากที่สุด จำนวน 5 อำเภอ โดยใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Window ใช้ตารางแจกแจงความถี่ (Frequencies) คำนวณค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสหสัมพันธ์ ผลการวิจัยพบว่า

1. ความคิดเห็นต่อภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในจังหวัดนครราชสีมาตามพันธกิจของมหาวิทยาลัยโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยพันธกิจด้านการบริการวิชาการ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ การผลิตบัณฑิต และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ตามลำดับ

2. กลุ่มประชาชนมีความคิดเห็นต่อการรับข่าวสารมากที่สุด คือ การได้รับประโยชน์จากข่าวสารต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย ความถี่ในการติดตามสื่อเป็นประจำมากที่สุด ได้แก่ สื่อโซเชียลมีเดีย (เพจเฟซบุ๊ก VU News)

3. ประชาชนที่มีการรับข่าวสารมากขึ้นจะมีภาพลักษณ์ที่ดีมากขึ้นด้วยโดยมีความสัมพันธ์เชิงบวกแต่เป็นความสัมพันธ์ในระดับน้อย

4. ประชาชนมีความคิดเห็นต่อการรับข่าวสารมหาวิทยาลัยโดยเฉพาะการได้รับประโยชน์จากข่าวสารต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย จะยิ่งทำให้ภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยดีขึ้นโดยมีความสัมพันธ์เชิงบวก และมีความสัมพันธ์ระดับสูง

คำสำคัญ : การเปิดรับสื่อ, ภาพลักษณ์



Abstract

The research titled the relation of the media exposure behaviors of Nakhon Ratchasima people upon a university organizational image had the following aims : 1) to investigate Nakhon Ratchasima people perception upon a university, 2) to investigate media exposure behaviors of Nakhon Ratchasima people upon a university and study 3) to relation of the media exposure behaviors of Nakhon Ratchasima people upon a university organizational image. Taro Yamane's formula was first employed to assign the number of samples from 5 Nakhon Ratchasima densely-populated districts and 400 participants was the final number. The participants were selected using Purposive Random Sampling and participants were asked to complete the questionnaire. SPSS was used to analyze obtained data in terms of frequencies, average, percentage, standard deviation and correlation. The results were as follows ;

1. Perception towards a university organizational image in accordance with its general responsibility was at a medium level especially the providing academic services which was reported at the most followed by producing the graduates and preserving cultures together with taking good care of the environment respectively.
2. Participants reported that they had gained many beneficial things from the university's news. Concerning how often the sample was exposed to news and other information, social media (VU News Facebook Fan page) was reported to be the most viewed channel.
3. Although it is generally true that people who exposed the media from the university view the university's organizational image more favorably, this relationship was reported at the low level.
4. The people who gained something from the media from view university, the university's organizational image more favorably at a high level

Keywords : Media exposure, Image



บทนำ

การประชาสัมพันธ์มีวิวัฒนาการบทบาท และความสำคัญ ควบคู่กับองค์กรมาช้านานจวบจนถึงโลกการสื่อสารในยุคปัจจุบัน ที่เต็มไปด้วยความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี ก่อให้เกิดความ ล้าหนาทวิภาคต่าง ๆ มากมาย จนมีคำกล่าวที่ว่า โลกในยุคนี้ ไม่มีขีดจำกัดในด้านเวลา สถานที่ ระยะทาง งานประชาสัมพันธ์ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับองค์กร และธุรกิจต่าง ๆ งานประชาสัมพันธ์ เป็นงานที่สนับสนุนงานอื่น ๆ ขององค์กรและเป็นงานที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์ให้กับองค์กรและประชาชน เพราะองค์กรจะอยู่ได้ ก็ต้องได้รับความร่วมมือกับประชาชน ดังนั้นองค์กรจึงจำเป็นต้อง มีการสร้างความรู้สึกที่ดีให้เกิดขึ้นในใจของประชาชน นั่นคือ การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีขององค์กร (รุ่งนภา พิตรปรีชา, 2560: 81) ได้กล่าวว่า ภาพลักษณ์องค์กรเป็นการตีความจากการรับรู้ของคน โดยการรับรู้นี้อาจไม่ตรงกับความเป็นจริงที่องค์กรเป็นอยู่ก็ได้ เพราะบุคคลจะได้รับข้อมูลและมีความคิดเห็นโดยตีความหรือ ตัดสินใจจากประสบการณ์ที่ตนเองมีอยู่ ดังนั้นองค์กรใดมีภาพลักษณ์ ที่เป็นบวกประชาชนจะมีความรู้สึกที่ดี ศรัทธาอยากมาใช้บริการ แต่หากองค์กรใดมีภาพลักษณ์ที่เป็นลบ ประชาชนก็จะรู้สึกไม่อยากจะเข้ามาใช้บริการ ด้วยเหตุผลนี้องค์กรจึงต้องดูแลรักษาไว้ซึ่ง ภาพลักษณ์ที่ดีให้คงไว้ งานประชาสัมพันธ์จึงต้องมีการจัดการ ภาพลักษณ์ด้วยการสร้าง ดูแล รักษาและธำรงไว้ซึ่งภาพลักษณ์ที่ดี ขององค์กรให้เป็นไปอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ จะเห็นได้ว่า องค์กร ทุกแห่งต้องการให้องค์กรของตนเองมีภาพลักษณ์ที่ดี เช่น องค์กร ธุรกิจต้องการภาพลักษณ์ของความเป็นองค์กรที่เป็นมิตรกับลูกค้า และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ องค์กรของรัฐต้องการภาพลักษณ์ ของความโปร่งใส และในส่วนของภาพลักษณ์พึงประสงค์ ของมหาวิทยาลัยไทย ประการแรก คือ การเป็นสถาบันที่ยึดในเรื่อง ของความดี ความงาม และความจริง ประการที่ 2 คือ การพัฒนา บัณฑิตที่มีคุณภาพออกไปรับใช้สังคม ประการที่ 3 คือ การเป็น บรรทัดฐานให้แก่สังคม เนื่องจากสังคมคาดหวังว่ามหาวิทยาลัยจะเป็นสถาบันที่ขึ้นาสั่งที่ถูกต้องและไม่ถูกต้องให้แก่สังคม (วิจิตร ศรีสอาน, 2552 อ้างถึงใน วีรพงษ์ พลนิกกิจและคณะ, 2557: 37) ส่วนการได้มาซึ่งภาพลักษณ์ที่ดีของมหาวิทยาลัย องค์กรจึงต้อง มีการจัดการภาพลักษณ์ (image management) ของตัวเอง ในด้านนิเทศศาสตร์ คือ การจัดการความประทับใจ (impression management) หรือการจัดการชื่อเสียง (reputation management) (Coombs, 2001: 109)

จากความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีโดยเฉพาะ ด้านการสื่อสารที่ทำให้มีสื่อใหม่เกิดขึ้นมากมายและอีกทั้ง สุกัญญา บุรณเดชาชัย (2561) ได้กล่าวถึงปรากฏการณ์ของการเกิดสื่อใหม่ ว่า การสื่อสารมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก โดยสื่อหนึ่งอาจมีอิทธิพล สูงต่อบุคคลในยุคสมัยหนึ่ง แต่เมื่อเวลาเปลี่ยนแปลงไปสื่ออื่นอาจ

จะไม่มีอิทธิพลใด ๆ ต่อสังคมเลย ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อกับสังคม จึงเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนว่า “สื่อเปลี่ยนแปลง สังคม เปลี่ยนไป” สื่อในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงโลกและสังคมในหลาย ๆ ด้าน เช่น การเกิดขึ้นของสื่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การผสมผสาน ของเทคโนโลยีการสื่อสาร การถ่ายโอนข้อมูลข่าวสาร การเกิด วิถีชีวิตแบบใหม่ ความท้าทายของงานและอาชีพ การเปลี่ยนแปลง ขององค์กรและวิธีการควบคุม เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า สื่อใหม่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในวงการ นิเทศศาสตร์เป็นอย่างมาก แม้แต่การใช้สื่อเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ เพื่อการสร้างภาพลักษณ์ก็ได้มีการเปลี่ยนจากสื่อดั้งเดิมมาเป็น สื่อใหม่ ดังนั้น การสื่อสารเพื่อการสร้างภาพลักษณ์ในปัจจุบันจึงมี ความจำเป็นอย่างยิ่งถึงพฤติกรรมในการรับสารของผู้รับสารหรือ ประชาชน ต้องคำนึงถึงประเภทของสื่อที่เหมาะสมตามจำนวน และลักษณะของผู้รับสาร พฤติกรรมการเปิดรับสื่อของประชาชน ก็มีการเปลี่ยนไปจากเดิม ทำให้นักประชาสัมพันธ์ต้องหาช่องทาง ในการสื่อสารแบบใหม่ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นตามยุคสมัย แทนการสื่อสารในรูปแบบเดิม ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสารและภาพลักษณ์ ที่มีต่อมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา ซึ่งผลการวิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนา ภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยผ่านสื่อต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ตามการรับรู้ของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัย แห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ และภาพลักษณ์ที่มีต่อมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชน ในจังหวัดนครราชสีมา

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ของเขตด้านเนื้อหา การวิจัยจะครอบคลุมเนื้อหา ดังต่อไปนี้

1.1 แนวทางการเปิดรับสื่อของประชาชน

1.2 ภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัย ในประเด็นพันธกิจ ของมหาวิทยาลัย คือ ด้านการผลิตบัณฑิต ด้านการสนับสนุน การวิจัยเพื่อความเป็นเลิศ ด้านการส่งเสริมและสนับสนุนการบริการ วิชาการสู่ชุมชนเข้มแข็งและเป็นที่ยอมรับ ด้านการทํานุบำรุง ศิลปวัฒนธรรมทั้งในชุมชนและระดับภูมิภาค อนุรักษ์ทรัพยากร ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และด้านการบริหารจัดการ



2. ขอบเขตด้านประชากร

กลุ่มประชากรที่จะศึกษาในครั้งนี้ คือ ประชาชนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดนครราชสีมา ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 2,648,927 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2563: ออนไลน์)

กลุ่มตัวอย่าง กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตารางการสุ่มกลุ่มตัวอย่างของทาโร ยามาเน่ ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

ทั้งหมด 400 ตัวอย่าง จากนั้นทำการจะเลือกแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) 5 อำเภอที่มีจำนวนประชากรมากที่สุด จากนั้นสุ่มตัวอย่างแบบอาศัยหลักความน่าจะเป็นโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จะได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

ลำดับ	อำเภอ	จำนวนประชากร (คน)	สัดส่วน	จำนวนตัวอย่าง (คน)
1	อำเภอเมืองนครราชสีมา	227,346	34	136
2	อำเภอปากช่อง	124,248	18	72
3	อำเภอพิมาย	121,898	18	72
4	อำเภอด่านขุนทด	109,933	16	64
5	อำเภอปักธงชัย	93,405	14	56
	รวม	676,830	100	400

3. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เป็นแบบสอบถามแบบมีโครงสร้าง (Structured questionnaire) โดยผู้วิจัยสร้างจากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และดัดแปลง เพิ่มเติมรูปแบบของคำถามเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อของ วิมลพรรณ อาภาเวท และสาวิตรี ชีวะสารณ์ (2553), ยุทธภูมิ สุวรรณเวช (2551) และอรอุมา ไชยเศรษฐ (2551 อ้างถึงใน พิชญ์ เดชาติวงศ์ ณ อยู่ธยา, 2558: 43) และคำถามเกี่ยวกับภาพลักษณ์จากการพัฒนาแบบวัดภาพลักษณ์องค์กรของ วศมล สบายวัน (2553) โดยมีรายละเอียดเนื้อหาแบ่งออกเป็น 5 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัย

ลักษณะคำถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ชนิด 5 ระดับ ค่าคะแนนเฉลี่ยใช้เกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.81 ขึ้นไป หมายถึง การเปิดรับสื่อมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.11 - 3.80 หมายถึง การเปิดรับสื่อมาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.41 - 3.10 หมายถึง การเปิดรับสื่อปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.71 - 2.40 หมายถึง การเปิดรับสื่อน้อย

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 0 - 1.70 หมายถึง การเปิดรับสื่อน้อยที่สุด

ด้านการได้รับประโยชน์จากข่าวสารมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ลักษณะคำถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ชนิด 3 ระดับ โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายดังนี้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.34 - 3.00 หมายถึง ได้รับประโยชน์มาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.68 - 2.33 หมายถึง ได้รับประโยชน์ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.67 หมายถึง ได้รับประโยชน์น้อย

ส่วนที่ 3 ด้านการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยตามพันธกิจของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ลักษณะของคำถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ชนิด 3 ระดับ โดยมี การแปลความหมายค่าคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.68 ขึ้นไป หมายถึง มีภาพลักษณ์ระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.34 - 2.67 หมายถึง มีภาพลักษณ์ระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.33 หมายถึง มีภาพลักษณ์ระดับน้อย

ด้านการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับสื่อกับมหาวิทยาลัยและภาพลักษณ์ที่มีต่อมหาวิทยาลัยใช้สถิติค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมน (Spearman's Rank Correlation Coefficient) ของตัวแปร 2 ตัว คือ พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและภาพลักษณ์ที่มีต่อมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง



ของประชาชนในจังหวัดนราธิวาส โดยใช้เกณฑ์แปลผลระดับความสัมพันธ์ ดังนี้

สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) มีค่า 0.8 ขึ้นไป จัดว่ามีค่าสัมพันธ์ในระดับสูงมาก

สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) มีค่า 0.6 - 0.79 ขึ้นไป จัดว่ามีค่าสัมพันธ์ในระดับสูง

สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) มีค่า 0.4 - 0.59 ขึ้นไป จัดว่ามีค่าสัมพันธ์ในระดับปานกลาง

สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) มีค่า 0.2 - 0.39 ขึ้นไป จัดว่ามีค่าสัมพันธ์ในระดับน้อย

สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) มีค่าต่ำกว่าหรือเทียบเท่า 0.19 จัดว่ามีค่าสัมพันธ์ในระดับน้อยมาก

ส่วนที่ 4 มหาวิทยาลัยในลักษณะบุคคล จำนวน 1 ข้อ

ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1) วิเคราะห์สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม และพฤติกรรมการเปิดรับสื่อโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเชิงปริมาณ ได้แก่ ด้านการเปิดรับข่าวสารของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ด้านการได้รับประโยชน์จากข่าวสารของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง และด้านการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนราธิวาส เนื่องจากผลทดสอบพบว่า ข้อมูลมีการกระจายตัวไม่เป็นปกติ จึงไม่เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติพารามेटริกซ์ งานวิจัยนี้จึงใช้สถิติแบบนอนพารามेटริกซ์ (Non-parametric statistics) เพื่อค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมน (Spearman's Rank Correlation Coefficient)

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและภาพลักษณ์ที่มีต่อมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนราธิวาส” คณะผู้วิจัยขอสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งตามการรับรู้ของประชาชนในจังหวัดนราธิวาส

ผลการวิจัยภาพลักษณ์ตามพันธกิจของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งตามการรับรู้ของประชาชนในภาพรวม มีรายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นที่มีต่อภาพลักษณ์ตามพันธกิจของมหาวิทยาลัยรายด้านและโดยรวม

ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัย	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. การผลิตบัณฑิต	2.50	0.50	ปานกลาง
2. การวิจัย	2.48	0.49	ปานกลาง
3. การบริการวิชาการ	2.51	0.48	ปานกลาง
4. การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	2.50	0.47	ปานกลาง
5. การบริหารจัดการ	2.48	0.47	ปานกลาง
ภาพรวม	2.49	0.01	ปานกลาง

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามจำนวน 400 คน มีความคิดเห็นต่อภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยตามพันธกิจของมหาวิทยาลัยโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.49$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยค่าคะแนนสูงสุด คือ การบริการวิชาการ ($\bar{X} = 2.51$)

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนราธิวาส ดังแสดงในตารางที่ 3 ดังนี้



ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นที่มีต่อความถี่การเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง

ด้านความถี่การเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. สื่อบุคคล (ญาติ เพื่อน พี่ น้อง อาจารย์)	3.05	0.89	ปานกลาง
2. สื่อวิทยุกระจายเสียง	3.09	0.77	ปานกลาง
3. สื่อโทรทัศน์เคเบิลทีวี	3.11	0.77	ดี
4. สื่อหนังสือพิมพ์	3.07	0.71	ปานกลาง
5. ป้ายคัดเอาท์	3.09	0.81	ปานกลาง
6. สื่อโซเชียลมีเดีย (เพจเฟซบุ๊ก VU News)	3.22	0.91	ดี
7. นิตยสาร VU News	3.08	0.71	ปานกลาง
8. โปสเตอร์/แผ่นพับ	3.07	0.79	ปานกลาง
9. นิทรรศการตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น ห้างสรรพสินค้า ศาลากลางจังหวัด	3.13	0.80	ดี
10. กิจกรรมแนะแนวการศึกษาต่อ	3.11	0.81	ดี
ภาพรวม	3.10	0.05	ปานกลาง

จากตารางที่ 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นที่มีต่อความถี่การเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาพรวมอยู่ในระดับ “ปานกลาง” โดยสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีค่าคะแนนเฉลี่ย

การเปิดรับสูงสุด คือ การเปิดรับผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย (เพจเฟซบุ๊ก VU News) ($\bar{x} = 3.22$)

ตารางที่ 4 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความคิดเห็นที่มีต่อการได้รับข่าวสารของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง

ด้านการได้รับข่าวสารของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. ได้รับประโยชน์จากข่าวสารต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย	2.31	0.59	ปานกลาง
2. ได้รับข่าวสารที่รวดเร็ว ทันเหตุการณ์	2.26	0.59	ปานกลาง
3. มีความสะดวกในการรับข่าวสาร	2.28	0.62	ปานกลาง
4. ข่าวสารที่ได้รับตรงกับความต้องการ	2.28	0.61	ปานกลาง
5. ข่าวสารส่วนใหญ่สามารถเข้าใจง่าย	2.29	0.63	ปานกลาง
โดยรวม	2.28	0.02	ปานกลาง

จากตารางที่ 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นด้านการได้รับข่าวสารของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ทั้งโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับ “ปานกลาง” เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยมีค่าคะแนนสูงสุด คือ ได้รับประโยชน์จากข่าวสารต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย ($\bar{x} = 2.31$)

วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ และภาพลักษณ์ที่มีต่อมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ด้านการเปิดรับข่าวสารของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ด้านการได้รับประโยชน์จากข่าวสารของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง และด้านการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยขอเสนอรายละเอียดดังกล่าว ดังแสดงในตารางที่ 5



ตารางที่ 5 เมตริกความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ (Correlation matrix) ระหว่างด้านการเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ด้านการได้รับประโยชน์จากข่าวสารของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง และด้านการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา

ตัวแปร	1	2	3	4	5	6	7	8
1. ด้านการเปิดรับข่าวสารของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง	1.000	0.156**	0.096	0.163**	0.156**	0.194**	0.167**	0.163**
2. ด้านการได้รับประโยชน์จากข่าวสารของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง		1.000	0.649**	0.613*	0.631**	0.634**	0.629**	0.682**
3. การรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งด้านการผลิตบัณฑิต			1.000	0.844**	0.861**	0.807**	0.799**	0.921**
4. การรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งด้านการวิจัย				1.000	0.868**	0.859**	0.827**	0.902**
5. การรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งด้านการบริการวิชาการ					1.000	0.867**	0.853**	0.911**
6. การรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม						1.000	0.920**	0.930**
7. การรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งด้านการบริหารจัดการ							1.000	0.933**
8. การรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาพรวม								1.000

**p-value < 0.01

จากตารางที่ 5 พบว่า การเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับด้านการได้รับประโยชน์จากข่าวสารของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง อย่างมีนัยสำคัญ ($r_s = .156^{**}$, $p < 0.01$) และมีความสัมพันธ์ระดับน้อย การเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง พบว่า มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาพรวมของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา อย่างมีนัยสำคัญ ($r_s = .163^{**}$, $p < 0.01$) และมีความสัมพันธ์ระดับน้อย เมื่อพิจารณาในรายละเอียดเป็นรายด้านพบว่า การเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง อย่างมีนัยสำคัญในระดับน้อย ยกเว้นด้านการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งด้านการผลิตบัณฑิต พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์

การได้รับประโยชน์จากข่าวสารของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งพบว่า มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาพรวมของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา อย่างมีนัยสำคัญ ($r_s = .682^{**}$, $p < 0.01$) และมีความสัมพันธ์ระดับสูง เมื่อพิจารณาในรายละเอียดเป็นรายด้านพบว่า มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งด้านการผลิตบัณฑิต

อย่างมีนัยสำคัญ ($r_s = .649^{**}$, $p < 0.01$) มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งด้านการวิจัย อย่างมีนัยสำคัญ ($r_s = .613^{**}$, $p < 0.01$) มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งด้านการบริการวิชาการ ($r_s = .631^{**}$, $p < 0.01$) มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างมีนัยสำคัญ ($r_s = .634^{**}$, $p < 0.01$) และมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งด้านการบริหารจัดการ ($r_s = .629^{**}$, $p < 0.01$) และการมีความสัมพันธ์รายด้านทั้งหมดอยู่ในระดับสูง

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารและภาพลักษณ์ที่มีต่อมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา” คณะผู้วิจัยขอสรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งตามการรับรู้ของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา

ประชาชนมีความคิดเห็นต่อภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยตามพันธกิจโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยอันดับแรก คือ ด้านการบริการวิชาการ แสดงให้เห็นว่าประชาชนมองภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยของการเป็นองค์กรที่มีบทบาทหน้าที่ของการบริการวิชาการสอดคล้องกับการศึกษาของ อริสรา บุญรัตน์ (2557: 5) ได้วิจัยเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยเอกชนในประเทศไทย พบว่า องค์ประกอบภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยเอกชนในประเทศไทย ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ 1) ด้านนวัตกรรมของหลักสูตร 2) ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม 3) ด้านความคุ้มค่าทางวิชาการ 4) ด้านคุณภาพบัณฑิต และ 5) ด้านความเป็นนานาชาติ

2. พฤติกรรมการเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการเปิดรับผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย (เพจเฟซบุ๊ก VU News) ($\bar{X} = 3.22$) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสอดคล้องกับงานวิจัยของจิตสวาท ปาละสิงห์ (2555) ที่ทำการศึกษาเรื่อง การเปิดรับสื่อประชาสัมพันธ์และภาพลักษณ์ของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ในทัศนะของประชาชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อมากที่สุด ได้แก่ อินเทอร์เน็ต งานวิจัยของ อธิพร จันทระประทีน (2553) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การเปิดรับข่าวสารความรู้และทัศนคติของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีต่อระบบแอดมิชชันส์ปี 2553 พบว่า นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีระดับความถี่ในการเปิดรับข่าวสารจากสื่อใหม่มากที่สุด โดยมีการเปิดรับข่าวสารจากอินเทอร์เน็ตเป็นอันดับแรก

3. ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับสื่อด้านการรับประโยชน์จากข่าวสารและด้านภาพลักษณ์ที่มีต่อมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในจังหวัดนครราชสีมา

ผลการศึกษาพบว่า การเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัยมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรับรู้ประโยชน์จากข่าวสารของมหาวิทยาลัย อย่างมีนัยสำคัญ ($r_s = .156^{**}$, $p < 0.01$) และมีความสัมพันธ์ระดับน้อย การเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัย พบว่ามีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยในภาพรวมของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา อย่างมีนัยสำคัญ ($r_s = .163^{**}$, $p < 0.01$) และมีความสัมพันธ์ระดับน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัย มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยในทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญ และความสัมพันธ์ทั้งหมดอยู่ในระดับน้อย ยกเว้นด้านการผลิตบัณฑิต ไม่มีความสัมพันธ์

การได้รับประโยชน์จากข่าวสารของมหาวิทยาลัย พบว่ามีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยในภาพรวมของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา อย่างมีนัยสำคัญ ($r_s = .682^{**}$, $p < 0.01$) และมีความสัมพันธ์ระดับสูง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรับรู้ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยพันธกิจในทุกด้าน และการมีความสัมพันธ์รายด้านทั้งหมดอยู่ในระดับสูง

แสดงถึงพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อของกลุ่มเป้าหมายมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยในระดับน้อย สอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐวิโรจน์ มหายศ (2563) ที่ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารผ่านสื่อใหม่ กับภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยบูรพา และความสนใจในการเลือกศึกษาต่อที่มหาวิทยาลัยบูรพาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18 พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารมีความสัมพันธ์กับภาพลักษณ์อย่างมีนัยสำคัญ

ในการนี้การได้รับประโยชน์จากข่าวสารมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในจังหวัดนครราชสีมาในประเด็นต่าง ๆ พบว่า มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับภาพลักษณ์ในภาพรวมที่มีต่อมหาวิทยาลัยในทุกด้าน ($r_s = .682^{**}$, $p < 0.01$) และมีความสัมพันธ์ในระดับสูง โดยความคิดเห็นที่มีความสัมพันธ์สูงสุด คือ ได้รับประโยชน์จากข่าวสารต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย อย่างมีนัยสำคัญ ($r = .610^{**}$, $p < 0.01$) และมีความสัมพันธ์ระดับสูง แสดงให้เห็นถึงกลุ่มตัวอย่างได้รับข่าวสารจากมหาวิทยาลัยในประเด็นต่าง ๆ ที่มหาวิทยาลัยประชาสัมพันธ์ออกไป ก่อให้เกิดให้ภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยที่ดีในความคิดเห็นของประชาชน โดยเฉพาะการได้รับประโยชน์จากข่าวสารต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย จะยิ่งทำให้ภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยดีมากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของ Kotler (2000) ซึ่งอธิบายถึงภาพลักษณ์ว่าเกิดจากความจริงผสมผสานกับความคิดเห็นส่วนตัวของแต่ละบุคคล โดยมีการรับรู้เข้าไปด้วย และเสรี วงษ์มณฑา (2541) ได้กล่าวเพิ่มเติมถึงข้อมูลและความรู้ต่าง ๆ ว่าเกิดจากพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสาร มนุษย์ใช้ชีวิตในสังคมต้องอาศัยและพึ่งประโยชน์จากข้อมูลข่าวสาร บุคคลจะมีการคัดสรรเลือกรับ ในการเปิดรับเฉพาะข้อมูลที่ต้องการและเป็นประโยชน์ต่อตนเองทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับสื่อด้วยว่าจะตอบสนองความต้องการได้มากน้อยเพียงใด และอีกทั้ง ประมะ สตะเวทิน (2555) ได้กล่าวถึงบุคคลจะพยายามที่จะเข้าถึง ให้ความสนใจและจดจำข่าวสารที่ให้ประโยชน์ต่อตนเองและคนรอบข้าง พฤติกรรมหรืออิทธิพลดังกล่าวนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ขับเคลื่อนให้มีการเกิดมุมมองภาพลักษณ์ ความคิด ความรู้สึกต่อองค์กร ซึ่งถือได้ว่าเป็นเครื่องมือที่ทำให้เกิดภาพลักษณ์ต่อไป ดังนั้นจึงถือได้ว่าพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ เปิดรับข่าวสารจึงมีความสัมพันธ์ต่อการสร้างหรือทำให้เกิดภาพลักษณ์ได้ และการศึกษาของนพวรรณ โสภี (2558) ได้ทำการ



วิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ข่าวสารประชาสัมพันธ์กับการรับรู้ภาพลักษณ์ของประชาชนในเขตเทศบาลตำบลบางนกแขวก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม โดยผลการวิจัยพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ข่าวสารประชาสัมพันธ์กับการรับรู้ภาพลักษณ์ของประชาชน มีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญ ทำให้ทราบว่าประชาชนเข้าถึงข้อมูลข่าวสารของเทศบาลมากขึ้น ขนาดไหน ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ไปแก้ไขปรับปรุงพัฒนาในด้านต่าง ๆ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป และการศึกษาของ วิมลพรรณ อาภาเวท และสาวตรี ชีวะสาธน์ (2553) ที่ศึกษาเรื่อง การศึกษาภาพลักษณ์ของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ในทัศนะของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า การเปิดรับข่าวสารมีความสัมพันธ์กับความรู้และทัศนคติมีความสัมพันธ์กับภาพลักษณ์ของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร แต่ทั้งนี้พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารจะมีความสัมพันธ์ต่อภาพลักษณ์ที่เป็นภาพลักษณ์ที่เกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อมกับตัวผู้รับสารเนื่องจากเป็นภาพลักษณ์ที่ผู้รับข่าวสารต้องให้ความสนใจ เป็นภาพที่ผู้เปิดรับข่าวสารต้องคาดหวัง

จากผลการวิจัย คณะผู้วิจัยขอสรุปภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในจังหวัดนครราชสีมาได้ดังนี้ การเปิดรับสื่อของมหาวิทยาลัยในภาพรวมอยู่ในระดับ “ปานกลาง” โดยมีการเปิดรับผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย (เพจเฟซบุ๊ก VU News) สูงสุด การได้รับข่าวสารของมหาวิทยาลัยโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับ “ปานกลาง” โดยการได้รับประโยชน์จากข่าวสารต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ด้านการเปิดรับสื่อต่อภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยตามพันธกิจมีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญในระดับน้อย ด้านการเปิดรับข่าวสารของมหาวิทยาลัยต่อภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยมีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญในระดับสูง และทั้งนี้ยังมีความสัมพันธ์รายด้านทั้งหมดในระดับสูง

ผลการวิจัยได้แสดงให้เห็นภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในจังหวัดนครราชสีมา โดยภาพรวมมีภาพลักษณ์ปานกลาง ในสายตาของประชาชน ข่าวสารที่ประชาชนได้รับผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย สื่อออนไลน์มากที่สุด ซึ่งถือว่าเป็นสื่อสมัยใหม่มีผลต่อการสร้างภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยในปัจจุบัน สื่อใหม่เป็นสื่อที่ค่อนข้างมีพลัง มีอำนาจ มีความรวดเร็วคุณลักษณะของสื่อใหม่ คือ การแพร่กระจายข่าวสารและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารได้อย่างรวดเร็ว การเข้าถึงง่าย สะดวก และอีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ได้ เป็นการสนองพฤติกรรมของคนในยุคใหม่ได้อย่างลงตัว และการเปิดรับสื่อต่อภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกแสดงว่า หากประชาชนมีการเปิดรับสื่อมากขึ้นก็จะมีภาพลักษณ์ที่ดีต่อมหาวิทยาลัยมากขึ้นด้วยและจากประเด็นการเปิดรับข่าวสาร

ต่อภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยมีความสัมพันธ์เชิงบวก อย่างมีนัยสำคัญในระดับสูง แสดงว่าหากประชาชนได้มีการเปิดรับข่าวสารที่เป็นประโยชน์ก็จะมีภาพลักษณ์ที่ดีต่อมหาวิทยาลัยมากขึ้น หน่วยงานต่าง ๆ ภายในมหาวิทยาลัยทุกหน่วยงานโดยเฉพาะหน่วยงานเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ควรต้องมีการจัดทำ การคัดเลือกเนื้อหา การเผยแพร่ข่าวสาร กิจกรรม ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอโดยผ่านสื่อใหม่ในแต่ละประเภทเพื่อให้เกิดการสร้างภาพลักษณ์ให้กับมหาวิทยาลัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

จากการวิจัย เรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม การเปิดรับข่าวสารและภาพลักษณ์ที่มีต่อมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา” ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะจากผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า ประชาชนมีการเปิดรับข่าวสารของมหาวิทยาลัยจากสื่อโซเชียลมีเดียมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ดังนั้นในการพิจารณาเลือกสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์จึงต้องมีการเลือกสื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มประชาชนและพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน

2. จากผลการวิจัยพบว่า หากประชาชนมีการเปิดรับสื่อและเปิดรับข่าวสารที่เป็นประโยชน์มากขึ้นก็จะมีภาพลักษณ์ที่ดีต่อมหาวิทยาลัยมากขึ้น ดังนั้นมหาวิทยาลัยควรมีการจัดทำข่าวสารของมหาวิทยาลัยตามพันธกิจต่าง ๆ ให้มากขึ้น เพื่อให้ประชาชนได้รับรู้ถึงกิจกรรม การดำเนินงานของมหาวิทยาลัยอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา โดยการประชาสัมพันธ์ดังกล่าวจะใช้ช่องทางการสื่อสารในรูปแบบสื่อใหม่ ไม่ว่าจะเป็นเฟซบุ๊ก เว็บไซต์ และมีการมอบหมายผู้รับผิดชอบเพื่อให้มีการตรวจสอบ เพื่อให้ข่าวสารมีความถูกต้องเป็นประโยชน์ต่อประชาชน มีความเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งต้องมีความรวดเร็วทันต่อสถานการณ์ในยุคปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะงานวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาปัจจัยที่มีผลกับการสร้างภาพลักษณ์ เช่น กระบวนการในการเรียนการสอน ความรู้ความสามารถของอาจารย์ ความมีชื่อเสียงของสถาบันการศึกษา เป็นต้น
2. มีการขยายกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ที่ตั้งของมหาวิทยาลัยให้มากขึ้นเพื่อให้เกิดความหลากหลาย เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายในแต่ละพื้นที่มีความแตกต่างกัน

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารและภาพลักษณ์ที่มีต่อมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา” ซึ่งได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากมหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล



จังหวัดนครราชสีมา และได้รับจริยธรรมในมนุษย์ตามเลขที่หนังสือรับรอง 009/2563

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐวิโรจน์ มหายศ. (2563). พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารผ่านสื่อใหม่กับภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยบูรพา และความสนใจในการเลือกศึกษาต่อที่มหาวิทยาลัยบูรพาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา.
- นพวรรณ โสภี. (2558). ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ข่าวสารประชาสัมพันธ์กับการรับรู้ภาพลักษณ์ของประชาชนในเขตเทศบาลตำบลบางนกแขวก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม. การค้นคว้าอิสระ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประมะ สตะเวทิน. (2555). หลักนิเทศศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 18. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.
- พิชญ์ เดชาติวงศ์ ณ อยู่ธาดา. (2558). พฤติกรรมการเปิดรับสื่อการรับรู้ด้านภาพลักษณ์และการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และนักเรียนอาชีวศึกษาในพื้นที่จังหวัดสงขลา. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ยุทธภูมิ สุวรรณเวช. (2551). ภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครในทัศนะของสถานประกอบการ. รายงานการวิจัยเสนอต่อมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- รุ่งนภา พิตรปรีชา. (2560). พลั้งแห่งการประชาสัมพันธ์. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วศมล สบายวัน. (2553). การพัฒนาแบบวัดภาพลักษณ์. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิมลพรรณ อาภาเวท และสาวิตรี ชีวะสาธน์. (2553). การศึกษาภาพลักษณ์ของคณะเทคโนโลยี สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ในทัศนะของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- วีรพงษ์ พลนิกรกิจ และคณะ. (2557). ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัย: ประมวลองค์ความรู้. นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. จำนวนประชากรในจังหวัดนครราชสีมา. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://stat.bora.dopa.go.th/stat/statnew/statTDD/viewa/showProvinceData.php> 2563. 2562.
- สุกัญญา บุรณ์เดชาชัย. (2561). วารสารศาสตร์หลอมรวม: แนวคิด หลักการและกรณีศึกษาในประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตพอร์เรชั่น.
- เสรี วงษ์มณฑา. (2541). ภาพพจน์นั้นสำคัญไฉน?. กรุงเทพมหานคร: ชีระฟิล์มและโซเท็กซ์.
- อธิพร จันทระประทีน. (2553). การเปิดรับข่าวสาร ความรู้ และทัศนคติของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีต่อระบบแอดมิชชันส์ปี 2553. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อริศรา บุญรัตน์. (2557). แนวทางการพัฒนาภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยเอกชนในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุขฎิบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- Coombs, W.T. (2001). Interpersonal communication and public relations In **Handbook of public relations**. R.L. Health, ed. California: Sage. p.109.
- Kotler, P. (2000). **Marketing management**. New Jersey: Prentice Hall.



การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานเพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

The Development of Mix Interactive Multimedia to Develop Skills in Repairing Clothes in Career and Technology for Fifth Grade Students

โสธร เจริญพร*, ธนะวัฒน์ วรณประภา, นคร ละลอกน้ำ, ณัฐกฤตา งามมีฤทธิ์

Sothon Chareanphon, Thanawat Wannaprapha, Nakhon Lalognum, Natkita Ngammeerith

สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี 20131

Education Technology, Faculty of Education, Burapha University, Chonburi 20131 Thailand

*Corresponding author E-mail: bhawat.chi@stou.ac.th

(Received: February 3 2022; Revised: April 4 2022; Accepted: April 7 2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานเพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) เพื่อประเมินทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า ด้านการเนา การด้น และการสอย วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนสายมิตรศึกษา จังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 30 คน ใน 1 ห้องเรียน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมปฏิสัมพันธ์แบบผสมผสาน 2) แบบประเมินทักษะ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบประสิทธิภาพ $E1/E2 = 80/80$

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานเพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.20/82.80 2) นักเรียนมีทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้าอยู่ในระดับเชี่ยวชาญ และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมปฏิสัมพันธ์แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.11$)

คำสำคัญ : สื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน, ทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า, วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี



Abstract

The purposes of the research were to 1) develop a mix interactive multimedia to develop skills in repairing clothes in career and Technology for fifth grade students, 2) assess skills of repairing clothes about copying, improvising, and picking after learning with the mix interactive multimedia, and 3) investigate the students' satisfaction towards the learning with mix interactive multimedia. The sample in this research consisted of 30 students in the classroom of Grade 5/1 at Saimit Suksa School, Prachinburi Province, which was selected by using cluster random sampling. The research instruments were as follows: 1) the mix interactive multimedia, 2) a learning achievement test and skill assessment, and 3) a questionnaire on satisfaction. The statistics used for the data analysis were percentage, mean, standard deviation, and $E1/E2 = 80/80$.

The results revealed that: 1) the mix interactive multimedia to develop skills in repairing clothes in Career and technology for fifth grade students was developed with the efficiency of 81.20/ 82.80, 2) the skills of repairing clothes of student at the expert level, and 3) students' satisfaction towards the mix interactive multimedia was found at the highest level ($\bar{X} = 4.11$).

Keywords : Mix Interactive Multimedia, Skills of Repairing Clothes, Career and Technology Subject



บทนำ

ปัจจุบันเป็นยุคแห่งการดำเนินชีวิตในแบบดิจิทัลผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำให้วิถีการดำรงชีวิตเปลี่ยนแปลงไป เข้าสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 เกิดการแข่งขันทางปัญญาโดยการใช้สารสนเทศและความรู้ใหม่ ๆ ด้วยวิธีการที่ทันสมัยมากยิ่งขึ้น บุคคลที่มีความเชี่ยวชาญในการแสวงหาความรู้ การประยุกต์เครื่องมือในการแสวงหาสารสนเทศและความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ย่อมได้เปรียบในการดำเนินชีวิต การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเสริมประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน การแสวงหาสารสนเทศและความรู้ (ธนทรัพย์ โกกอง, 2563) ดังนั้น การปรับตัวให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นกับการเป็นบุคคลแห่งยุคการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับการเป็นประเทศไทย 4.0 และเพื่อสร้างทักษะความเป็นมืออาชีพให้กับนักเรียนให้เท่าทันกับยุคการเปลี่ยนแปลงด้านดิจิทัล (Digital tech transformation) ในทิศทางเดียวกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นกลุ่มสาระที่มุ่งพัฒนาให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพและเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์และแข่งขันในสังคมไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียง และมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ประกอบด้วย 4 สาระการเรียนรู้หลัก ได้แก่ 1) การดำรงชีวิตและครอบครัว 2) การออกแบบและเทคโนโลยี 3) เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และ 4) การงานอาชีพ การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เพื่อมุ่งเน้นให้นักเรียนได้รับความรู้ดังกล่าวข้างต้น สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2559) อธิบายว่า ผู้สอนต้องเปลี่ยนบทบาทจากการสอนโดยยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง เป็นการสอนโดยให้นักเรียนค้นพบความรู้ต่าง ๆ โดยการลงมือปฏิบัติกิจกรรมจนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงต้องปรับให้อยู่บนฐานของนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล เอื้อต่อคนทุกกลุ่ม ให้สามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ประกอบกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2563) มีนโยบายให้ทุกโรงเรียนใช้การเรียนรูปแบบออนไลน์ช่วยในการขับเคลื่อนพัฒนาการเรียนการสอนของนักเรียน เพราะปัจจุบันเด็กสามารถเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้นี้ในระบบออนไลน์ ดังนั้นจึงควรปรับกระบวนการเรียนการสอนโดยเน้นให้นักเรียนปฏิบัติผ่านสถานการณ์จริง

ส่งเสริมกระบวนการคิด การแสวงหาความรู้ และลดบทบาทการสอนของครูในห้องเรียน โดยเพิ่มเวลาให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง

โรงเรียนสายมิตรศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี เขต 2 จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โดยส่วนหนึ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับทักษะพื้นฐานในการดำรงชีวิตประจำวัน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้และการประกอบอาชีพในอนาคต โดยผู้วิจัยได้สำรวจความต้องการในการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนกับผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนสายมิตรศึกษา จำนวน 50 คน เมื่อวันที่ 31 ตุลาคม พ.ศ. 2560 พบว่า ผู้สอนมีความต้องการสื่อการสอนในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 30 และในส่วนของเนื้อหาที่เห็นว่าควรจัดให้มีสื่อการสอนมากที่สุด คือ เรื่องการซ่อมแซมเสื้อผ้า คิดเป็นร้อยละ 20 เนื่องจากการซ่อมแซมเสื้อผ้ามีเนื้อหาค่อนข้างมาก ทั้งการเย็บพื้นฐาน และการซ่อมแซมเสื้อผ้าที่ชำรุด การเรียนรู้เนื้อหาดังกล่าว นักเรียนจะได้เรียนรู้เพียง 5 ครั้งต่อภาคการศึกษา (10 คาบเรียน) ทำให้มีเวลาไม่เพียงพอต่อการฝึกทักษะต่าง ๆ ประกอบกับผู้สอนไม่สามารถให้คำแนะนำ หรืออธิบายเพิ่มเติมในขณะที่นักเรียนลงมือปฏิบัติได้ จึงทำให้นักเรียนไม่สามารถปฏิบัติชิ้นงานได้สอดคล้องตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนดไว้ ส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนสะสมอยู่ในเกณฑ์ต่ำ

จากการศึกษาแนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนปัจจุบัน มีข้อบ่งชี้ว่า การสอนโดยใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพวิธีหนึ่ง กล่าวคือ สื่อปฏิสัมพันธ์เป็นลักษณะของการผสมสื่อหลายชนิดเข้าด้วยกัน โดยเน้นที่การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เห็น ได้เลือกและรับฟังข้อมูลข่าวสารผ่านจอคอมพิวเตอร์ โดยข้อมูลและข่าวสารต่าง ๆ จะรวมรูปแบบของตัวอักษร รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวิดีโอ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถตอบโต้และมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อโดยตรงได้ (สุจิรา มีทอง, 2563) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียนเพิ่มขึ้น ทำให้การเรียนการสอนและการนำเสนอานมีชีวิตชีวา ภายใต้การทำงานของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้โดยการใช้เทคนิคการนำเสนอที่หลากหลาย สวยงาม ช่วยให้เกิดความคงทนในการจดจำ เพราะรับรู้ได้จากหลายช่องทางทั้งภาพและเสียง ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดี และสามารถทบทวนบทเรียนซ้ำได้ตามต้องการ และตามความแตกต่างในแต่ละบุคคล (ศิริประภา วงษ์คานา, 2563) นอกจากนั้น กิจกรรมการสอนยังมีบทบาทสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะครูผู้สอน เป็นบุคคลสำคัญที่สามารถนำนักเรียนให้บรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร สิ่งที่จะช่วยให้



ครุณานักเรียนให้บรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้เป็นอย่างดี คือ การใช้สื่อเข้ามาช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ โดยเฉพาะกับห้องเรียนที่มีนักเรียนเป็นจำนวนมาก การดูแลของครูอาจไม่ทั่วถึง สิ่งที่จะช่วยอำนวยความสะดวกและลดบทบาทของครู คือ การใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ เพราะช่วยให้สนใจในการเรียนรู้ของนักเรียน เป็นการเสริมแรงการเรียนรู้ประการหนึ่ง (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2545)

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยมีความประสงค์ในการพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานเพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการทำงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จะช่วยพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และเกิดทักษะจากการปฏิบัติตามเนื้อหาสาระการเรียนรู้ นั้น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เพราะคุณลักษณะของสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความถนัดและธรรมชาติการเรียนรู้ของตนเอง จะทำให้นักเรียนจดจำความรู้ได้อย่างคงทนและยาวนานมากขึ้น ผู้วิจัยจึงพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานเพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการทำงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอน ทั้งในกลุ่มสาระการเรียนรู้การทำงานอาชีพและเทคโนโลยีและกลุ่มสาระอื่น ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานเพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการทำงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ $E1/E2 = 80/80$
2. เพื่อประเมินทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า ด้านการเนา การดันและการสอย วิชาการทำงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการทำงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



กรอบแนวคิดในการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายมิตรศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปราจีนบุรี เขต 2 จำนวน 90 คน 3 ห้องเรียน ทั้ง 3 ห้องเรียน คณะกรรมการ

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนสายมิตรศึกษา จังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 30 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2542) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เนื่องจากมีการจัดนักเรียนแบบคละความสามารถ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการศึกษาโดยใช้รูปแบบของการวิจัยและพัฒนา (Research & Development: R & D) โดยผู้วิจัยได้ศึกษาตามรูปแบบแนวคิด ADDIE Model (Seel & Gragrow, 1998) มีรายละเอียดการดำเนินงาน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นตอนการวิเคราะห์ (A: Analysis)

1. การวิเคราะห์ปัญหา พบว่า การจัดการเรียนการสอนเรื่อง “การซ่อมแซมเสื้อผ้า” มีเนื้อหาและทักษะการปฏิบัติที่ค่อนข้างซับซ้อน โดยนักเรียนมีเวลาในการเรียนรู้เพียง 5 ครั้ง (10 คาบเรียน) ซึ่งไม่เพียงพอต่อการฝึกทักษะต่าง ๆ อีกทั้งผู้สอนไม่สามารถให้คำแนะนำหรืออธิบายเพิ่มเติมในขณะที่นักเรียนลงมือปฏิบัติได้อย่าง



ทั่วถึง จึงทำให้นักเรียนไม่สามารถปฏิบัติชิ้นงานได้สอดคล้องตาม จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนด ทำให้นักเรียนมีคะแนนสะสม อยู่ในเกณฑ์ต่ำ ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของ โควิด-19 กระทรวงศึกษาธิการจึงได้ประกาศให้สถานศึกษาในสังกัด ทั่วประเทศปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอน จากการสอนในสถานศึกษา (Onsite) เป็นรูปแบบออนไลน์ (Online) ด้วยวิธีการต่าง ๆ ตาม ความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและนักเรียน ดังนั้น โรงเรียนสายมิตรศึกษาจึงต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอน ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ดังกล่าว ด้วยการจัดการเรียนการสอน ในรูปแบบออนไลน์ และใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ร่วมด้วย

2. การวิเคราะห์นักเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พ.ศ. 2562 ของโรงเรียนสายมิตร ศึกษา มีคะแนนเฉลี่ย 57.23 เป็นคะแนนที่วัดจากการประเมิน ความรู้ ความเข้าใจและการฝึกปฏิบัติของนักเรียน (โรงเรียนสายมิตร ศึกษา, 2563) แต่ยังไม่ถึงร้อยละ 60 ตามเกณฑ์ผลการเรียนรู้ ที่คาดหวังของโรงเรียน สาเหตุสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อผลการเรียนรู้ ของนักเรียน ซึ่งเป็นประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยพบว่า เวลา ในชั้นเรียนไม่เพียงพอต่อการเรียนรู้ และการฝึกทักษะของนักเรียน อีกทั้ง เมื่อนักเรียนเกิดความสงสัย หรือติดขัดขณะฝึกฝนทักษะ นอกห้องเรียน นักเรียนไม่สามารถปรึกษาหารือกับผู้สอนได้อย่าง สะดวก ซึ่งการเรียนเรื่องการซ่อมแซมเสื้อผ้า ต้องเน้นการฝึกปฏิบัติ นักเรียนจึงจะเกิดทักษะและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. การวิเคราะห์เนื้อหา พบว่า เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ การซ่อมแซมเสื้อผ้า ตามที่กำหนดในหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ และเทคโนโลยี แบ่งออกเป็น 3 หน่วย คือ การเนา การด้น และ การสอย

4. การวิเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ ปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน มีหลักการ คือ นักเรียนสามารถศึกษาเรียนรู้ ด้วยตนเอง ทั้งจากการอ่าน การโต้ตอบและการอภิปรายกับผู้สอน ทั้งในชั้นเรียนและในระบบออนไลน์ โดยสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน ประกอบด้วย คู่มือครู คู่มือนักเรียน กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน แบบฝึกหัด และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ นำเสนอในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียที่จัดวางไว้บนเว็บไซต์ มีคุณลักษณะที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เพราะสื่อ ปฏิสัมพันธ์ ประกอบด้วย ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและ เสียง ช่วยให้นักเรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้และสามารถ เรียนรู้ได้ด้วยตนเองทุกที่ ทุกเวลา

ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบ (D: Design)

1. กำหนดองค์ประกอบของสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและ

เทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประกอบด้วย คู่มือครู คู่มือ นักเรียน กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน แบบฝึกหัด และ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ โดยผู้วิจัยใช้แพลตฟอร์ม Google site เป็นเครื่องมือในการรวบรวมสื่อการเรียนรู้

2. ออกแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ประกอบด้วย

2.1 ผู้วิจัยวางแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ ทำให้นักเรียน ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ในรูปแบบออนไลน์ผ่าน Google form ที่รวบรวมไว้ใน Google site จากนั้นครูให้นักเรียน เรียนรู้เนื้อหาและวิธีการซ่อมแซมเสื้อผ้าในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ผ่าน Google site ผู้สอนนัดหมายนักเรียนเพื่อฝึกปฏิบัติทักษะ ต่าง ๆ ด้วยตนเองในชั้นเรียนปกติ แต่เนื่องจากสถานการณ์ การแพร่ระบาดของโควิด-19 จึงทำให้นักเรียนทุกคนไม่สามารถ เข้าชั้นเรียนปกติ ต้องเรียนในรูปแบบออนไลน์เท่านั้น ดังนั้นผู้วิจัย จึงนัดหมายนักเรียนโดยใช้โปรแกรม Google meet แทนการเข้า ชั้นเรียนปกติ พร้อมทั้งเป็นผู้ให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวก ในการเรียนรู้และฝึกทักษะต่าง ๆ แก่นักเรียน จากนั้นให้นักเรียน ทำแบบฝึกทักษะจากใบงานท้ายหน่วยการเรียนรู้ที่อยู่ใน Google site พร้อมเก็บคะแนนเพื่อการประเมินผล ทั้งนี้ นักเรียนและผู้สอน สามารถปฏิสัมพันธ์กันผ่าน Line application และการพบกัน ในชั้นเรียนด้วยโปรแกรม Google meet เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และ นำเสนอผลงานของตนในชั้นเรียน

2.2 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานโดยผู้วิจัย แบ่งวิธีการจัดทำสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานและเครื่องมือที่ใช้ ในการพัฒนาออกเป็น 3 วิธี คือ 1) จัดทำวิดีโอแนะนำทักษะ การซ่อมแซมเสื้อผ้าประเภทต่าง ๆ โดยบันทึกวิดีโอด้วยโทรศัพท์ เคลื่อนที่ที่อัจฉริยะ จากนั้นตัดต่อวิดีโออย่างง่ายด้วยโปรแกรม ในโทรศัพท์ และอัปโหลดวิดีโอไว้บน YouTube 2) จัดทำสื่อ มัลติมีเดียในรูปแบบของ Motion graphic โดยใช้โปรแกรม Power point เพื่อกำหนดลักษณะและควบคุมการเคลื่อนไหว ของชิ้นงานให้มีความน่าสนใจมากขึ้น และ 3) แพลตฟอร์มที่ใช้ ในการรวบรวมสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานในรูปแบบออนไลน์ คือ Google site ซึ่งสามารถรองรับการใช้งานผ่านเบราว์เซอร์ บนคอมพิวเตอร์และบนอุปกรณ์มือถือได้

2.3 ออกแบบแบบทดสอบการเรียนรู้ก่อนเรียน- หลังเรียน ให้ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา เป็นแบบ ประเมิน 4 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ โดยคัดเลือกให้เหลือ 20 ข้อ และ ออกแบบแบบประเมินทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า ด้วยการให้คะแนน แบบรูบริค โดยกำหนดประเด็นของการประเมินตามความเหมาะสม และแบ่งระดับของการประเมินเป็น 5 ระดับ

2.4 ออกแบบแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะ การซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถม

ศึกษาปีที่ 5 โดยกำหนดวัตถุประสงค์ของข้อคำถาม กำหนดข้อคำถามและกำหนดรูปแบบของแบบสอบถาม เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ

ขั้นที่ 3 ขั้นตอนการพัฒนา (D: Development)

1. พัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากนั้น นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 คน พิจารณาความเหมาะสมในประเด็นของเนื้อหาวิชา ภาพ ตัวอักษร การใช้ภาษา ใบงานและแบบทดสอบ รวมถึงลักษณะของสื่อดังกล่าว ผลการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า อยู่ในระดับ

เหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.36$, $SD = 1.02$) จากนั้นผู้วิจัยนำสื่อดังกล่าวไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 ครั้ง ครั้งที่ 1 เมื่อวันที่ 17-21 สิงหาคม พ.ศ. 2564 และครั้งที่ 2 เมื่อวันที่ 24-28 สิงหาคม พ.ศ. 2564 คัดเลือกนักเรียนที่มีผลการเรียนอยู่ในระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน โดยพิจารณาจากผลการเรียน เพื่อหาประสิทธิภาพและข้อบกพร่องของสื่อดังกล่าว ซึ่งในขณะทดลอง ผู้วิจัยได้สังเกตและบันทึกข้อมูลต่าง ๆ เพื่อการปรับปรุงประสิทธิภาพของสื่อให้มีความสมบูรณ์ต่อไป (ควรระบุประเด็นที่มีการนำไปปรับปรุงด้วย เนื่องจากเป็นงานวิจัย R & D จะได้เห็นวงรอบของการปรับปรุงเพื่อพัฒนาอย่างชัดเจน)



รูปที่ 2 ตัวอย่างสื่อปฏิสัมพันธ์ที่นำเสนอใน Google site

2. สร้างแบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ให้ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา เรื่อง การซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ จากนั้น นำแบบทดสอบดังกล่าวให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินความเหมาะสมของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ผลการประเมินพบว่า แบบทดสอบการเรียนรู้ทุกข้อคำถาม มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 0.80-1.00 มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.56-0.62 มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.41-0.58 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.85 (บุญธรรม กิจบริดาภิรุต, 2540) สามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้ โดยผู้วิจัยคัดเลือกข้อสอบจำนวน 20 ข้อ เพื่อใช้ในการวิจัย

3. สร้างแบบประเมินทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า ด้านการเนา การด้นและการสอย วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยวิธีการให้คะแนนแบบรูบริค (กฤษฎากาญจน์ โดพิทักษ์, 2564) (คะแนนเต็ม 50 คะแนน) จากนั้นผู้วิจัย นำแบบสอบถามดังกล่าวให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พิจารณาคุณภาพและความเหมาะสม ผลการประเมินพบว่า อยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.21$, $SD = 1.32$) โดยระดับคุณภาพของคะแนน

เป็น 5 ระดับ ได้แก่ คะแนน 41-50 หมายถึง เชี่ยวชาญ / คะแนน 11-20 หมายถึง มือใหม่ / คะแนน 31-40 หมายถึงชำนาญ / คะแนน 21-30 หมายถึง ฝึกหัด และคะแนน 1-10 หมายถึง ทบทวนบทเรียน

4. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) จากนั้นจึงนำแบบสอบถามดังกล่าวให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 คน ประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามกับวัตถุประสงค์ในเนื้อหา จากผลการประเมินพบว่า แบบสอบถามความพึงพอใจทุกข้อคำถาม มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 0.80-1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.89 ผู้วิจัยจึงนำไปใช้เก็บข้อมูลต่อไป

ขั้นที่ 4 ขั้นตอนการนำไปใช้ (I: Implementation)

1. ขั้นเตรียมการก่อนการทดสอบ โดยผู้วิจัยนำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคีสถานวัดกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนสายมิตรศึกษา จังหวัดปราจีนบุรี

เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย จากนั้นผู้วิจัยได้จัดเตรียมความพร้อมของนักเรียน ด้วยการสำรวจความพร้อมของคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น แท็บเล็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่อัจฉริยะ (Smart phone) และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้มั่นใจว่านักเรียนทุกคนสามารถเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ได้

2. ขั้นตอนการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 30 คน ใช้เวลาในการเก็บข้อมูลจำนวน 3 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 1-17 กันยายน พ.ศ. 2564 ซึ่งในช่วงระยะเวลาของการทดลอง เกิดการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 จึงทำให้โรงเรียนสายมิตรศึกษา ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนได้แบบปกติ ผู้วิจัยจึงต้องปรับเปลี่ยนเป็นการเรียนในรูปแบบออนไลน์ โดยใช้ Google meet เป็นเครื่องมือสำคัญในการนัดหมายเข้าชั้นเรียน

ขั้นที่ 5 ขั้นตอนการประเมินผล (E: Evaluation)

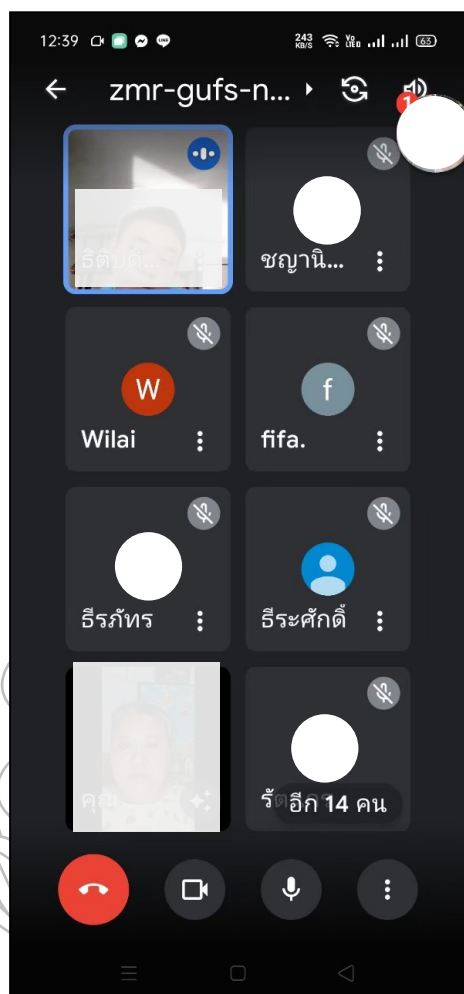
หลังจากเสร็จสิ้นการทดลองใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานเพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และเก็บข้อมูลต่าง ๆ เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีสถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความ

เบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบประสิทธิภาพ E1/E2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

ผลการวิจัย

1. สื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานเพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประกอบด้วยหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 3 หน่วย ได้แก่ 1) การเนา 2) การด้น และ 3) การสอย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลัก ดังนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่เป็นการเรียนรู้ในชั้นเรียน เป็นการเรียนในชั้นเรียนแบบปกติโดยให้นักเรียนฝึกปฏิบัติวิธีการซ่อมแซมเสื้อผ้าในรูปแบบต่าง ๆ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวกในชั้นเรียน รวมถึงเปิดโอกาสให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานในชั้นเรียนร่วมกับ โดยการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนทดแทนด้วยการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Google meet เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่ทำให้ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนในรูปแบบปกติ



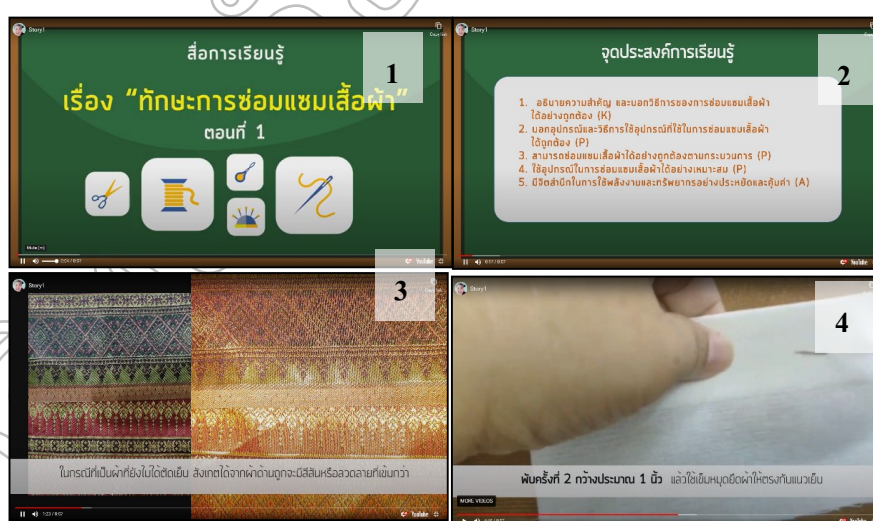
รูปที่ 3 การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนทดแทนด้วยการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Google meet

ส่วนที่ 2 การเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ เป็นลักษณะของการให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการทำงานอาชีพและเทคโนโลยี ประกอบด้วย คู่มือครู คู่มือนักเรียน กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน แบบฝึกหัดและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เรื่อง การซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการทำงานอาชีพ และเทคโนโลยี โดยนำเสนอในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย ประกอบด้วย อักษร (Text) ภาพนิ่ง (Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) นำเสนอผ่าน <https://sites.google.com/go.buu.ac.th/>

krusothon โดยนักเรียนสามารถศึกษาเรียนรู้บทเรียนและทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้าแบบต่าง ๆ ด้วยตนเองผ่านเว็บไซต์ดังกล่าว และฝึกปฏิบัติทักษะต่าง ๆ ในห้องเรียนปกติ ซึ่งในขณะดำเนินการวิจัย เกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 จึงทำให้ผู้สอนและนักเรียนใช้โปรแกรม Google meet แทนห้องเรียนปกติ เพื่อฝึกปฏิบัติทักษะต่าง ๆ โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำปรึกษาและแนะนำนักเรียน และใช้ Line application ซึ่งตั้งขึ้นเป็นกลุ่มเฉพาะห้องเรียนในการสื่อสารกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น เพื่อซักถามข้อสงสัย ปรึกษาหารือ และส่งงาน



รูปที่ 4 ตัวอย่างห้องเรียนออนไลน์ <https://sites.google.com/go.buu.ac.th/krusothon>



รูปที่ 5 ตัวอย่างการนำเสนอเนื้อหาในสื่อการเรียนรู้ ตอนที่ 1 ในรูปแบบคลิปวิดีโอการเรียนรู้



2. ผลการทดสอบประสิทธิภาพของสื่อปฏิสัมพันธ์ ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยีชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ $E1/E2 = 80/80$ กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดย 80 ตัวแรก หมายถึง ค่าเฉลี่ยของการทำกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทุกคน โดยนำคะแนนที่ได้จากการวัดผลมาคำนวณหา

ค่าร้อยละ และ 80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบสอบหลังเรียน ของการทำแบบทดสอบของนักเรียนทุกคน โดยนำคะแนนที่ได้มาคำนวณหาค่าร้อยละ โดยผลการทดสอบประสิทธิภาพของสื่อดังกล่าว มีค่าเท่ากับ $81.20/82.80$ เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังรายละเอียดในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คะแนน	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย
ระหว่างเรียน	30	50	1,218	81.20
หลังเรียน	30	25	621	82.80

3. คะแนนทักษะการซ่อมแซมของนักเรียน หลังจากที่ได้เรียนรู้จากสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะอยู่ในช่วงคะแนน 43-47 คะแนน หมายถึง อยู่ในระดับเชี่ยวชาญ กล่าวคือ นักเรียนโดยส่วนใหญ่ มีทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้าทั้งการเนา การด้น และการสอยอยู่ในระดับที่สามารถนำไปใช้ซ่อมแซมเสื้อผ้าในชีวิตประจำวันได้อย่างชำนาญ

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้าวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.11$, $SD = 0.67$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน 3 อันดับแรกที่มีค่าเฉลี่ยรวมสูงสุดพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับภาษาและเสียงที่ใช้ในบทเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, $SD = 0.50$) รองลงมา คือ ความสอดคล้องของเนื้อหา กับความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, $SD = 0.50$) และความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว ที่ใช้ในสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$, $SD = 0.56$)

อภิปรายผล

1. สื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งประกอบด้วย หน่วยการเรียนรู้ที่ 1-3 ได้แก่ 1) การเนา 2) การด้น และ 3) การสอย มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ $E1/E2 = 80/80$ อาจเป็นเพราะสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานดังกล่าว ผู้วิจัยได้ออกแบบและดำเนินการพัฒนาอย่างเป็นระบบ มีการประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจริง ซึ่งในขั้นตอนของการทดลอง ผู้วิจัยได้สังเกตการเรียนรู้ของนักเรียน

พบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นและให้ความสนใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นผลจากคุณลักษณะเด่นของสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานที่ผู้วิจัยพัฒนา ที่มีทั้งตัวอักษร ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง และเสียง เป็นการเพิ่มความเสมือนจริง ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียนและมุ่งมั่นทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับการเรียนรู้แบบผสมผสาน ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ทุกที่ ทุกเวลา สามารถทบทวนบทเรียนด้วยตนเองได้ตลอดเวลา ตามความถนัดในการเรียนรู้ ดังที่ Horn and Staker (2011) อธิบายว่า การเรียนแบบผสมผสาน ช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้อย่างอิสระ ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยนักเรียนสามารถควบคุมตัวแปรทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทั้งในด้านเวลา สถานที่ แนวทางการเรียนรู้และอัตราการเรียนรู้ของตนเอง ดังนั้นเมื่อนักเรียนเรียนรู้จากสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จนเกิดความรู้ความเข้าใจ จึงนำไปสู่การปฏิบัติทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้าได้อย่างถูกต้อง จึงทำให้สื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานดังกล่าว มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด สอดคล้องกับงานงานวิจัยของ วาติทย์ สมุทรศรี (2561) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ ประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนก่อน-หลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ และศึกษาความพึงพอใจหลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ โดยวิธีวิจัยเชิงทดลอง ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนกาฬสินธุ์พิทยาสัย จำนวน 207 คน ผลการวิจัยพบว่า วิถีโอเหตุการณ์จำลองที่ใช้ตัวละครและภาพเคลื่อนไหวด้วยการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นวิธีการดำเนินเรื่อง อธิบายเนื้อหาตามโครงสร้างความฉลาดทางอารมณ์ที่กำหนดขึ้น มีเมนูการเลือกคำตอบและคำตอบจะเปลี่ยนไปตาม



เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น คือ ยอมรับผิด โยนความผิดและทำเป็นไม่รู้ โดยรวมมีคุณภาพดีมาก สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85/94 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลความฉลาดทางอารมณ์ที่พัฒนาขึ้นร้อยละ 68.36 และหลังการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ดังนั้นจึงสามารถนำสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาได้

2. ผลการประเมินทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้าอยู่ในช่วงคะแนน 43-47 คะแนน กล่าวคือ นักเรียนโดยส่วนใหญ่มีทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้าทั้งการเนา การด้น และการสอนอยู่ในระดับที่สามารถนำไปใช้ซ่อมแซมเสื้อผ้าในชีวิตประจำวันได้อย่างชำนาญ เป็นผลมาจากนักเรียนสามารถเรียนรู้และทบทวนเพิ่มเติมได้จากสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามความต้องการ สามารถศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีตัวอย่างในการฝึกปฏิบัติได้อย่างไม่จำกัดเวลา อีกทั้งนักเรียนสามารถควบคุมจังหวะการเรียนรู้ของตนเอง สนับสนุนให้นักเรียนกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาข้อมูลสารสนเทศได้หลากหลายรูปแบบ ซึ่งช่วยผลักดันให้นักเรียนมีการพัฒนาตนเอง โดยมีผู้สอนสามารถทำหน้าที่ช่วยชี้แนะ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบขึ้นได้ ดังที่ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545) อธิบายว่าการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ โดยจัดสภาพการณ์ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยตนเอง ช่วยให้นักเรียนได้ทราบว่าการเรียนรู้หรือความเข้าใจของตนถูกต้อง หรือเป็นไปเช่นใด เมื่อผู้สอนมีการเสริมแรงที่ให้นักเรียนภาคภูมิใจ ถ้ากระทำถูก จะก่อให้เกิดพฤติกรรมในอนาคต และได้เรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนตามความสามารถและความสนใจของนักเรียน ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาและปฏิบัติทักษะเกี่ยวกับการซ่อมแซมเสื้อผ้าได้อย่างถูกต้อง สอดคล้องกับงานวิจัยของ อุดม พรหมจรรย์ (2556) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการแสดงโดยใช้บทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การแสดงเกิดเหิงกลองยาวที่สระกระโจม จังหวัดสุพรรณบุรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชาเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัย พบว่า 1) การพัฒนาทักษะการแสดงโดยใช้บทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การแสดงเกิดเหิงกลองยาวที่สระกระโจม จังหวัดสุพรรณบุรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชาเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ $E1/E2 = 81.13/82.41$ เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) คะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การแสดงเกิดเหิงกลองยาวที่สระกระโจม จังหวัดสุพรรณบุรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชาเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียน มีนัยสำคัญทางสถิติ

ที่ระดับ .01 และ 3) ผลการประเมินทักษะการแสดงเกิดเหิงกลองยาวที่สระกระโจม จังหวัดสุพรรณบุรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชาเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยภาพรวมอยู่ในระดับคุณภาพดี

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับภาษา และเสียงที่ใช้ในบทเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด รองลงมา คือ ความสอดคล้องของเนื้อหากับความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียน และความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ในสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานอาจเนื่องมาจากสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีการนำเสนอเนื้อหาเป็นลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหายาก มีการใช้สื่อมัลติมีเดียนำเสนอเนื้อหาบทเรียนอย่างสร้างสรรค์ และนักเรียนสามารถย้อนกลับมาทบทวนเนื้อหา หรือตัวอย่างในสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสานได้ตลอดเวลา ดังที่ สุกัญญา บุญอิม (2555) กล่าวว่า การใช้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์นำเสนอสื่อต่าง ๆ ในลักษณะการผสมผสานระหว่างการทำงานของเสียง ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง และวีดิทัศน์ จะช่วยให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ทำให้การเรียนการสอน และการนำเสนอเนื้อหามีชีวิตชีวา และมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจต่อสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วาติศย์ สมุทรศร (2561) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ ประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนก่อน-หลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ และศึกษาความพึงพอใจหลังใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ โดยวิธีวิจัยเชิงทดลอง ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนกาฬสินธุ์พิทยาสัย จำนวน 207 คน ผลการวิจัย พบว่า วิดีโอเหตุการณ์จำลองที่ใช้ตัวละครและภาพเคลื่อนไหว ด้วยการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นพิธีกรดำเนินเรื่อง อธิบายเนื้อหาตามโครงสร้างความฉลาดทางอารมณ์ที่กำหนดขึ้น มีเมนูการเลือกคำตอบและคำตอบจะเปลี่ยนไปตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น คือ ยอมรับผิด โยนความผิด และทำเป็นไม่รู้ โดยรวมมีคุณภาพดีมาก สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85/94 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลความฉลาดทางอารมณ์ที่พัฒนาขึ้นร้อยละ 68.36 และหลังการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ดังนั้นจึงสามารถนำสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์



ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาได้

ข้อเสนอแนะ

1. การนำสื่อปฏิสัมพันธ์ผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการซ่อมแซมเสื้อผ้า วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปใช้ ผู้สอนจะต้องดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิด เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเตรียมความพร้อมเรื่องการสอนในรูปแบบออนไลน์ เพื่อทดแทนการเข้าชั้นเรียนอย่างเหมาะสม ทั้งโปรแกรมที่ใช้นัดหมายเข้าชั้นเรียนที่ต้องง่ายต่อการใช้งาน สัญญาณอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการฝึกปฏิบัติของนักเรียน รวมถึงการอธิบาย หรือติดตามการฝึกทักษะของนักเรียนอย่างใกล้ชิด

2. ควรใช้ Application ที่หลากหลายในการพัฒนาบทเรียน เพื่อให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนมากขึ้น เช่น อินโฟกราฟิกสรุปความรู้ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว คลิปวิดีโอ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2542). **การวิเคราะห์สถิติ: สถิติเพื่อการตัดสินใจ**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กฤษฎาภาณุจัน โดพิทักษ์. (2564). **การประเมินตามสภาพจริงและเกณฑ์การให้คะแนนแบบบูรณาการ**. เข้าถึงได้จาก <http://academic.rmuts.ac.th/sites/academic.rmuts.ac.th/files/05.pdf>
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2545). **การศึกษาทางไกลกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์**. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). **การทดสอบประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอน**. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 5(1), 1-20.
- ธนทรัพย์ โกทอง. (2563). **การพัฒนาชุดฝึกอบรมออนไลน์เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการฝึกปฏิบัติงาน สำหรับนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยบูรพา.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น**. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2540). **ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: ปกเจริญผล.

โรงเรียนสายมิตรศึกษา. (2560). **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียน พ.ศ. 2562**. ปราจีนบุรี: โรงเรียนสายมิตรศึกษา.

วาทีตย์ สมุทรศร. (2561). **การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6**. NRRU Community Research Journal, 12(2), 229-241.

ศิริประภา วงษ์คำนา. (2563). **การพัฒนาชุดกิจกรรมร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง ไวยากรณ์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จังหวัดสระแก้ว**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563). **นโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2563**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2559). **การจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

สุกัญญา บุญอ้อม. (2555). **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คู่อันดับและกราฟ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุจิรา มีทอง. **มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์**. [Online]. เข้าถึงได้จาก <https://www.gotoknow.org/posts/611736>. 2563.

อุดม พรหมจรรย์. (2556). **การพัฒนาทักษะการแสดงโดยใช้บทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การแสดงเอ็ดเท็งกลองยาวที่สระกระโจม จังหวัดสุพรรณบุรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชาเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.

Horn, B. M., & Staker, H. (2011). **The Rise of K-12 blended learning**. Unpublished Paper: Innosight Institute.

Seel, B. B., & Gragrow, R. C. (1998). **Instructional technology: The definition and domain of the field**. Washington, DC.: Association for educations for communication and technology.



การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Development of a Guidance Activity Package to Support Analytical Thinking Ability of Mathayomsuksa 1 Students

ธรรมสรณ์ รักชกกิจการ*, วิวัฒน์ เพชรศรี, เฉลลา ประเสริฐสังข์

Tammasorn Rakkitjakarn, Wiwat Petsri, Chalao Prasertsung

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี 22000

Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University, Chanthaburi 22000 Thailand

*Corresponding author E-mail: Tammasorn1545@gmail.com

(Received: February 21 2022; Revised: May 6 2022; Accepted: May 18 2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ 3) ศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ คือ 1) ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ 2) แบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ 3) แบบประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์

ผลวิจัยพบว่า

1. ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ มีประสิทธิภาพ E1/E2 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 คือ ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้จากการปฏิบัติกิจกรรม โดยรวมมีค่าเฉลี่ย E1/E2 เท่ากับ 81.67/82.42
2. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวสูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนมีเจตคติต่อชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$)

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรมแนะแนว, ความสามารถในการคิดวิเคราะห์, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



Abstract

The purposes of this research were to: (1) develop a guidance activity package to support analytical thinking ability, (2) compare the analytical thinking ability both before and after using the guidance activity package to support analytical thinking ability, and (3) study the students' attitudes towards the guidance activity package to support analytical thinking ability. The sample used in this research was a group of 30 Mathayomsuksa 1/3 students from one classroom in the academic year 2020, Benchamarachuthit School, Chanthaburi Province. The Sample was selected using gaining from simple random sampling. The research instruments included: (1) guidance activity package to support analytical thinking ability, (2) analytical thinking ability tests for both before and after using the guidance activity package to support analytical thinking ability, and (3) an evaluation of students' attitudes towards the guidance activity package to support analytical thinking ability. The results found that:

1. The guidance activity package to support analytical thinking ability had higher efficiency of E1/E2 than the appointed 80/80 criteria; which meant the students' percentage of mean scores gaining from practicing the activity had overall average E1/E2 of 81.67/82.42.
2. The score of after using the package was higher than before using the guidance activity package to support analytical thinking ability with statistical significance at the .05 level.
3. The students' attitudes towards the guidance activity package to support analytical thinking ability was appropriate at the highest level ($\bar{X} = 4.57$).

Keywords : Counselling Activity Package, Analytical Thinking Ability, Mathayomsuksa 1 Students



บทนำ

การศึกษาในสังคมยุคศตวรรษที่ 21 เป็นการศึกษาที่เปิดกว้างมากขึ้นมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนามากมาย ด้วยข้อมูลข่าวสารที่สามารถค้นคว้าศึกษาได้อย่างเสรี การศึกษาเรียนรู้ที่ดีควรสามารถแยกแยะข้อมูลข่าวสารได้ การคิดวิเคราะห์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ใช้ในการเรียนรู้และแยกแยะสิ่งที่ดีและไม่ดีอย่างมีเหตุผล มีการกำหนดหลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยเน้นความสำคัญทางด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม การเรียน กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อแก้ไขปัญหา และมุ่งเน้นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เนื่องจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคิดวิเคราะห์ของเด็กวัยเรียน ต่ำกว่าร้อยละ 50 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2555: 1) จึงให้ความสำคัญในการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจที่ถูกต้องและเหมาะสม มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข และนอกจากนี้ การศึกษาในยุคประเทศไทย 4.0 (Thailand 4.0) เป็นยุคที่การศึกษาเป็นเรื่องที่มากกว่าการเตรียมความพร้อมของคนหรือให้ความรู้กับคนเท่านั้น แต่เป็นการเตรียมมนุษย์ให้เป็นมนุษย์ด้วย กล่าวคือ นอกจากให้ความรู้แล้ว จะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนรักที่จะเรียน มีคุณธรรม สามารถอยู่ร่วมในสังคมได้อย่างเหมาะสม ซึ่งในการก้าวสู่การศึกษาในยุคประเทศไทย 4.0 (Thailand 4.0) นั้น กระทรวงศึกษาธิการได้วางแนวทางปฏิรูปการศึกษาเพื่อตอบสนองการพัฒนาทักษะและกระบวนการคิดวิเคราะห์ให้ผู้เรียน

การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ จึงเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการดำรงชีวิต เป็นความสามารถในการจำแนกแยกแยะองค์ประกอบของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อาจเป็นเรื่องราว เหตุการณ์ วัตถุ สิ่งของ ออกเป็นส่วนย่อย ๆ ว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง หรือหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น ว่ามีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันอย่างไร อะไรเป็นเหตุเป็นผล เพื่อทำความเข้าใจ และเพื่อค้นหาสาเหตุที่แท้จริงของสิ่งที่เกิดขึ้น (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2546: 24) ในการจัดการเรียนรู้นั้น มีการปรับหลักสูตรการเรียนการสอน ให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและทันสมัยในโลกยุคใหม่

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 17) ระบุว่า “กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้รักษ์สิ่งแวดล้อม สามารถคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา คิดตัดสินใจ กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียนและอาชีพ สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม” ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (2561-2580) คือ พัฒนาความสามารถการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ (ยุทธศาสตร์ชาติ, 2562)

กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้รักษ์สิ่งแวดล้อม สามารถคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียน และอาชีพ สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้สอนรู้จักและเข้าใจผู้เรียน เป็นกิจกรรมที่ช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครองในการมีส่วนร่วมพัฒนาผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 16) นอกจากนี้แล้วกิจกรรมแนะแนวยังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมผู้เรียนตามความแตกต่างระหว่างบุคคลช่วยให้ผู้เรียนค้นพบและพัฒนาศักยภาพมีทักษะการดำรงชีวิต มีคุณภาพทางอารมณ์ มีศีลธรรม เรียนรู้เชิงปัญญา รู้จักคิด แก้ปัญหา ตัดสินใจ โดยพัฒนาทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ และจิตใจ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ชุดกิจกรรมแนะแนวเป็นเครื่องมือที่สร้างขึ้นอย่างเป็นระบบให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา วัตถุประสงค์และ กิจกรรม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งจัดทำในลักษณะของสื่อประสม โดยใช้เทคนิควิธีการต่าง ๆ เช่น เกมการอภิปราย กรณีตัวอย่าง การแสดงบทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง ตลอดจนใช้สื่อและอุปกรณ์ที่มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับเนื้อหาหรือกิจกรรม ดังนั้นชุดกิจกรรมแนะแนวจึงมีความสำคัญในการที่จะช่วยเสริมสร้างทักษะให้กับนักเรียน ได้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ทำให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

จากรายงานประเมินภายนอกที่มีผลการประเมินต่ำสุดหรือมาตรฐานที่เป็นปัญหามากที่สุด คือ มาตรฐานด้านผู้เรียน มาตรฐานที่ 4 ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองและมีวิสัยทัศน์ (สิทธิพล อาจอินทร์, 2554: 74) กล่าวว่า ผลการประเมินสถานศึกษาขั้นพื้นฐานส่วนใหญ่จากสำนักงานรับรองมาตรฐาน และประเมินคุณภาพการศึกษาอยู่ในระดับปรับปรุง ซึ่งสอดคล้องกับการรายงานประเมินตนเอง (Self Assessment Report : SAR) โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี ปีการศึกษา 2562 พบว่า มาตรฐานที่ 1 คุณภาพผู้เรียน จุดควรพัฒนา ผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ยังต้องพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาตามสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม และแผนปฏิบัติงานที่ 4 สนับสนุนให้นักเรียนมีทักษะการคิดและการทำงาน

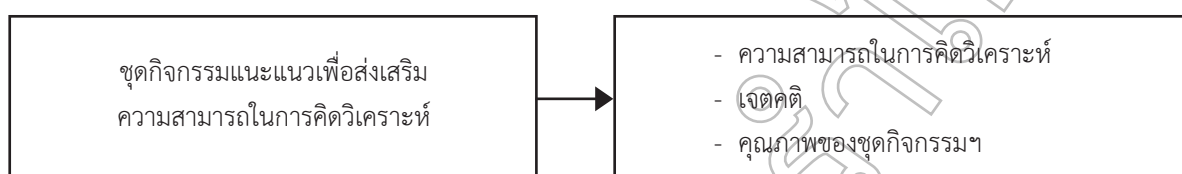
จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะเป็นนักจิตวิทยาของโรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี ได้เห็นถึงปัญหาดังกล่าว จึงได้ศึกษาพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถและมีทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อสามารถป้องกันและแก้ไขปัญหา ซึ่งเป็นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนตรงตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี มีวิธีการดำเนินวิจัยดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี ปีการศึกษา 2563 จำนวน 10 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน ทั้งหมด 369 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ชุดกิจกรรมแนะแนวประกอบไปด้วย 10 กิจกรรม ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวฝึกกิจกรรมละ 50 นาที แบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบบประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างดังนี้ ขั้นตอนแรก สร้างชุดกิจกรรมแนะแนวให้สอดคล้องกับวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ERGA จำนวน 10 กิจกรรม กิจกรรมละ 50 นาที ใช้ชุดกิจกรรมฝึกสัปดาห์ละ 1 คาบเรียน จำนวน

สมมติฐานในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ หลังเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์สูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนมีเจตคติต่อชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก

10 สัปดาห์ ซึ่งในแต่ละชุดกิจกรรมแนะแนวประกอบด้วย สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ การวัดประเมินผล มีเนื้อหากิจกรรม ขั้นตอนที่ 2 นำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ที่สร้างขึ้นไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และปรับปรุงชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ให้มีความเหมาะสมแล้วนำไปใช้ ขั้นตอนที่ 3 นำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพที่สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ขั้นตอนที่ 4 นำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ให้สอดคล้องกับองค์ประกอบ 4 ประเด็น (ERGA) การพัฒนาเรื่อง การคิดวิเคราะห์ ในแบบวัดความสามารถในการการคิดวิเคราะห์เป็นข้อปรนัย 4 ตัวเลือก 40 ข้อ โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องของการประเมินโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC และนำแบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ไปตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยหาความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder - Richardson

3. แบบประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมแนะแนวสร้างขึ้นโดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบหา



ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) และค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Item objective Congruency Index) และพิจารณาถึงความเห็น ว่า แบบประเมินแต่ละหัวข้อวัดได้ตรงกับวัตถุประสงค์ในการพัฒนาหรือไม่

การเก็บข้อมูลในการวิจัย เก็บข้อมูลโดยใช้แบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ค่าทางสถิติ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดลองแบบ One Pretest Posttest Design (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543: 60)

ผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ พัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลไว้แบ่งเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย และคะแนนเฉลี่ยจากการทำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งหมด 30 คน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	ร้อยละ	
			E1	E2
ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์	50	40.83	81.67	82.42

จากตารางที่ 1 แสดงว่า ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้จากการทำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ มีค่าเฉลี่ย E1/E2 เท่ากับ 81.67/82.42 หมายความว่า ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	P
ก่อนเรียน	30	40	28.13	1.07	39.29	.000*
หลังเรียน	30	40	36.70	1.39		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 แสดงว่า นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว มีค่าเท่ากับ 36.70 และก่อนใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว มีค่าเท่ากับ 28.13 เปรียบเทียบความแตกต่างพบว่า ค่าเฉลี่ยหลังเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



ตารางที่ 3 เจตคติของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้านความคิด ความเข้าใจ

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1	ชุดกิจกรรมแนะแนวสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.60	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
2	เกิดความสับสนเมื่อใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว	4.57	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
3	หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว มีความเข้าใจเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์เพิ่มมากขึ้น	4.53	0.51	เหมาะสมมากที่สุด
4	ชุดกิจกรรมแนะแนวทำให้เกิดการคิดวิเคราะห์ที่หลากหลาย	4.60	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
5	การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวไม่ช่วยให้เกิดการพัฒนาการคิดวิเคราะห์	4.73	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
6	การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวค่อนข้างเข้าใจยาก	4.63	0.49	เหมาะสมมากที่สุด
7	การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวทำให้ขาดระเบียบวินัย	4.43	0.50	เหมาะสมมาก
8	การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวทำให้เกิดความคิดวิเคราะห์มากขึ้นในชีวิตประจำวัน	4.50	0.51	เหมาะสมมาก
9	ชุดกิจกรรมแนะแนวสามารถช่วยสนับสนุนหรือริเริ่มอาชีพในอนาคตได้	4.67	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
10	มีทักษะการคิดวิเคราะห์เพิ่มมากขึ้น หลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว	4.67	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านความรู้สึกและอารมณ์				
ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
11	ฉันรู้สึกตื่นเต้นที่จะได้รับความรู้จากชุดกิจกรรมแนะแนว	4.70	0.47	เหมาะสมมากที่สุด
12	ในระหว่างการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว ฉันต้องการให้ครูเลิกสอนก่อนเวลา	4.50	0.51	เหมาะสมมาก
13	ฉันรู้สึกชอบชุดกิจกรรมแนะแนวมากกว่าการบ้านวิชาต่าง ๆ	4.43	0.50	เหมาะสมมาก
14	ฉันไม่ต้องการทำชุดกิจกรรมแนะแนวให้เหมือนเพื่อน ๆ	4.43	0.50	เหมาะสมมาก
15	ฉันรู้สึกเครียดเมื่อใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว	4.53	0.51	เหมาะสมมากที่สุด
16	ฉันรู้สึกเบื่อหน่ายต่อการร่วมกิจกรรมแนะแนว	4.50	0.51	เหมาะสมมาก
17	ฉันสนใจที่จะทำความเข้าใจกับชุดกิจกรรมแนะแนว	4.60	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
18	ฉันมีความกระตือรือร้นเมื่อถึงเวลาร่วมกิจกรรมแนะแนว	4.57	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
19	ฉันไม่สนใจที่จะใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว	4.50	0.51	เหมาะสมมาก
20	ฉันรู้สึกพอใจและยินดีที่จะเรียนรู้ในชุดกิจกรรมแนะแนว	4.57	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านแนวโน้มแสดงพฤติกรรม				
ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
21	ฉันตั้งใจทำชุดกิจกรรมแนะแนวและปฏิบัติตามกิจกรรม	4.57	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
22	ฉันคุยและปรึกษากับเพื่อนระหว่างร่วมกิจกรรมแนะแนว	4.63	0.49	เหมาะสมมากที่สุด
23	เมื่อไม่เข้าใจชุดกิจกรรมแนะแนว ฉันจะถามคุณครู	4.57	0.63	เหมาะสมมากที่สุด
24	ฉันลอกใบงานกิจกรรมแนะแนวจากเพื่อน	4.70	0.47	เหมาะสมมากที่สุด
25	ฉันทบทวนความรู้ในชุดกิจกรรมแนะแนว	4.57	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
26	ฉันชอบกิจกรรมที่เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์	4.70	0.47	เหมาะสมมากที่สุด
27	ฉันไม่กล้าถาม เมื่อไม่เข้าใจชุดกิจกรรมแนะแนว	4.60	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
28	ฉันมีส่วนร่วมกิจกรรม เมื่อครูให้ทำชุดกิจกรรมแนะแนว	4.47	0.63	เหมาะสมมาก
29	ฉันไม่สนใจชุดกิจกรรมแนะแนว	4.60	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
30	ถ้ามีชมรมเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ จะสนใจเข้าร่วม	4.50	0.57	เหมาะสมมาก
รวมเฉลี่ยคุณภาพทั้งหมด		4.57	0.51	เหมาะสมมากที่สุด



จากตารางที่ 3 แสดงว่า นักเรียนมีเจตคติต่อชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$)

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้สรุปการวิจัยการอภิปรายผลตามลำดับดังนี้

1. ผลชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ มีค่าเฉลี่ย $E1/E2$ เท่ากับ 81.67/82.42 แสดงว่า ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ จากผลการวิจัย ผู้วิจัยได้หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในการวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดประสิทธิภาพชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้ได้ตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่ง 80 จำนวนแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมในชุดกิจกรรมแนะแนวแต่ละชุดได้คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 และ 80 จำนวนหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวได้คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ผลปรากฏว่าการทดสอบประสิทธิภาพชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 คือ $E1/E2$ เท่ากับ 81.67/82.42 จากหลักการและแนวคิดที่กล่าวมา ยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ธรรมญา ไตรรัตน์ (2555: 112) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อฝึกทักษะการคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสฤทธิเดช จังหวัดจันทบุรี ผลการวิจัยสรุปว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 70/70 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทธมน ชันธฤทธิ (2551: 78) ทำการวิจัยเรื่อง การสร้างชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดบาเพ็ญเหนือ กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยสรุปว่า ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานของกรมวิชาการ 60/60 ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 เนื่องจากกิจกรรมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเนื้อหา

และสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์เพิ่มมากขึ้น

2. นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 จากผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ มีคะแนนหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์เพิ่มมากขึ้น เนื่องจากชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมา ได้มีการนำวิธีการจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้แก่นักเรียนแต่ละคนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง ได้เรียนรู้ผลการกระทำของตนเองและผู้อื่นด้วยหลากหลายเทคนิค ได้แก่ การระดมสมอง เกมส์ กรณีตัวอย่าง สถานการณ์ นิทาน และดำเนินกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน (ERGA) ซึ่งจะส่งเสริมความสนใจในการปฏิบัติกิจกรรม ประกอบด้วย ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ (Experiencing) ขั้นสะท้อนกลับการรับรู้ (Reflecting) ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต (Generalizing) ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ (Applying) เป็นการจัดการกิจกรรมที่เน้นการเสริมสร้างการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และท้าทายให้สมาชิกกลุ่มนำประสบการณ์ตรงที่ได้เรียนรู้ร่วมกันเพื่อไปปฏิบัติในชีวิตจริง ซึ่งสอดคล้องกับ ธรรมญา ไตรรัตน์ (2555: 112) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อฝึกทักษะการคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสฤทธิเดช จังหวัดจันทบุรี พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 และยังสอดคล้องกับ โฉมศรี ยังให้ผล (2557: 57) ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกระบุรีวิทยา จังหวัดระนอง พบว่า ผลการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



จากข้อมูลดังกล่าวสนับสนุนได้ว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำให้นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวสูงขึ้น ให้เกิดผลพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ได้ดีโดยการใชชุดกิจกรรมแนะแนว

3. นักเรียนมีเจตคติต่อชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$) จากผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการวิเคราะห์ผลพบว่า เจตคติของนักเรียนที่ใชชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีเจตคติอยู่ในระดับมากที่สุด และเรียงลำดับดังนี้ ด้านความคิดและความเข้าใจ = เหมาะสมมากที่สุด, ด้านความรู้สึกและอารมณ์ = เหมาะสมมากที่สุด, ด้านแนวโน้มแสดงพฤติกรรม = เหมาะสมมากที่สุด และโดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$) ชุดกิจกรรมแนะแนวที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นนั้นใช้เทคนิคต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรม มีการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักการคิดวิเคราะห์ ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และการศึกษาเจตคติ ยังสอดคล้องกับ ธรรมชาติ ไตรรัตน์ (2555: 3) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อฝึกทักษะการคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสฤติเดช จังหวัดจันทบุรี โดยวัตถุประสงค์ได้มีการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน การวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีเจตคติต่อชุดกิจกรรมแนะแนวอยู่ในระดับมากที่สุด ในการนำชุดกิจกรรมแนะแนวนี้มาใช้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ผู้ที่นำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ควรศึกษาหลักการขั้นตอนตลอดจนวิธีการดำเนินกิจกรรมอย่างละเอียด เพื่อนำไปใช้จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด
2. การนำชุดกิจกรรมแนะแนวไปใช้ อาจยืดหยุ่นเวลาและกิจกรรมให้เหมาะสมกับจำนวนนักเรียนในแต่ละชั้น เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนการสอนมากขึ้น
3. ครูควรดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนที่กำหนด กระตุ้นให้นักเรียนร่วมกิจกรรมอย่างตั้งใจและกล้าแสดงความคิดเห็น

4. สถานที่ในการดำเนินกิจกรรม ควรเป็นสถานที่ที่นักเรียนสามารถดำเนินกิจกรรมได้สะดวก ไม่คับแคบ โดยไม่ขัดติดกับการใช้สถานที่ในห้องเรียน และพิจารณาตามความเหมาะสมของกิจกรรม

5. ควรมีการติดตามผล หลังเสร็จสิ้นการใชชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เป็นระยะอย่างสม่ำเสมอ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรจะมีการพัฒนาและการทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอื่น ๆ เช่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นต้น
2. ควรมีการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดด้านอื่น ๆ เช่น การคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงบูรณาการ การคิดแก้ปัญหา เป็นต้น
3. ควรมีการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาความสามารถอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการปรับตัวและความสามารถที่ถนัดเฉพาะบุคคล เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2555). **แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่สิบเอ็ด พ.ศ. 2555-2559**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- _____. (2546). **ลายแทงนักคิด**. กรุงเทพมหานคร: ชัดเชสมิเดีย.
- โฉมศรี ยังให้ผล. (2557). **ผลการใชชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกระบุรีวิทยา จังหวัดระนอง แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (ศึกษาศาสตร์). นนทบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ธรรมชาติ ไตรรัตน์. (2555). **การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะการคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสฤติเดช จังหวัดจันทบุรี**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแนะแนว. นนทบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). **วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



ภัทรมน ชันธฤทธิ. (2551). การสร้างชุดการสอนกิจกรรม
แนะแนวเพื่อพัฒนาการรู้คิดของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2.
สารนิพนธ์ กศ.ม. การศึกษามหาบัณฑิต (จิตวิทยา
การแนะแนว). กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ยุทธศาสตร์ชาติ. (2562). ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 - 2580.

กรุงเทพมหานคร: สำนักเลขาธิการของคณะกรรมการ
ยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจ
และสังคมแห่งชาติ.

สิทธิพล อัจฉรินทร์. (2554). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้
ที่เน้นการคิดวิเคราะห์กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์.
วารสารวิจัย มข. 16 1 (ม.ค. 2554): 72-8, มหาวิทยาลัย
ขอนแก่น.



การศึกษาเนื้อหาและสถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลงที่ปรากฏสถานที่ ในจังหวัดนครสวรรค์

A Study of Lyrics and Tourist Attractions in Nakhon Sawan Province Appeared in Thai Songs

รัตนา สังข์โชติ*

Rattana Sungchot

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ 60000

Department of Thai Language, Faculty of Humanities and Social Sciences, Nakhon Sawan Rajabhat University,
Nakhon Sawan 60000 Thailand

*Corresponding author E-mail: rattana.s@nsru.ac.th

(Received: February 20 2022; Revised: April 20 2022; Accepted: April 26 2022)

บทคัดย่อ

การศึกษาเนื้อหาและสถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลงที่ปรากฏสถานที่ในจังหวัดนครสวรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อหาและสถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลงที่ปรากฏสถานที่ในจังหวัดนครสวรรค์ โดยพิจารณาจากวรรณกรรมเพลงที่มีเนื้อหากล่าวถึงจังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 76 เพลง ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาของเพลงกล่าวถึงความรักมากที่สุด รองลงมาคือถึงทรัพยากรในท้องถิ่นนครสวรรค์ เหตุการณ์และกิจกรรมพิเศษที่เกิดขึ้นในจังหวัดนครสวรรค์ วิถีชีวิต ความเชื่อ และประเพณี ตามลำดับ และสถานที่ท่องเที่ยวภายในจังหวัดนครสวรรค์ที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลง พบการท่องเที่ยวเชิงนันทนาการมากที่สุด รองลงมาคือการท่องเที่ยวเกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรมและประเพณี ศิลปวิทยาการ เนื้อหาเชิงนิเวศ ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ

คำสำคัญ : การท่องเที่ยว, เนื้อหาเพลง, วรรณกรรม, การสื่อความหมาย, ประเภทของการท่องเที่ยว

Abstract

This study aimed 1) to study lyrics and tourist places in Nakhon Sawan Province that appeared in Thai songs and 2) to interpret the lyrics of seventy-six Thai songs with locations in Nakhon Sawan Province mentioned in the songs. The research found that the most mentioned content in the lyrics was about love. The second most mentioned content included local resources as well as special events held in Nakhon Sawan Province, ways of life, belief, and tradition, respectively. For the lyrics with the tourist attractions in Nakhon Sawan Province, it was found out that the most mentioned content was all about recreational attractions. The second most mentioned content included religious tourism, cultural tourism, arts and sciences tourism, ecotourism, historical tourism, and natural-based tourism.

Keywords : Tourism, Lyrics, Literature, Lyrics interpretation, Tourism Types



บทนำ

นครสวรรค์ เป็นเมืองโบราณที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน ซึ่งสันนิษฐานว่าตั้งขึ้นในสมัยกรุงสุโขทัยเป็นราชธานีโดยมีปรากฏชื่อในศิลาจารึกเรียกว่า เมืองพระบาง เป็นเมืองหน้าด่านสำคัญในการทำศึกสงครามมาทุกสมัย ตั้งแต่สมัยกรุงสุโขทัย กรุงธนบุรี จนถึงกรุงรัตนโกสินทร์ ตัวเมืองดั้งเดิมตั้งอยู่บริเวณเชิงเขาขาด (เขาฤๅษี) จรดวัดหัวเมือง (วัดนครสวรรค์) ยังมีเชิงเนินดินเป็นแนวปรากฏอยู่ และต่อมาเมืองพระบางได้เปลี่ยนชื่อเป็น เมืองซอนตะวัน เพราะตัวเมืองตั้งอยู่บนฝั่งตะวันตกของแม่น้ำเจ้าพระยา และหันหน้าเมืองไปทางแม่น้ำซึ่งอยู่ทางทิศตะวันออกทำให้แสงอาทิตย์ส่องเข้าหน้าเมืองตลอดเวลา แต่ภายหลังได้เปลี่ยนเป็น เมืองนครสวรรค์ ซึ่งเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในนามว่า ปากน้ำโพ (จังหวัดนครสวรรค์, 2564: ออนไลน์)

นครสวรรค์เป็นเมืองที่มีวัฒนธรรมประเพณีที่สืบทอดต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่นจนกลายเป็นวัฒนธรรมประเพณีที่มีชื่อเสียงเก่าแก่และเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดนครสวรรค์ เป็นมรดกเก่าแก่ที่สืบทอดต่อกันมาเป็นเวลานาน มีวิถีชีวิตจากรุ่นสู่รุ่นที่มีหลักฐานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีปรากฏอย่างเด่นชัด และเนื่องจากจังหวัดนครสวรรค์มีประชากรหลากหลายเชื้อชาติ จึงทำให้มีประเพณีและวัฒนธรรมหลากหลายผสมกลมกลืนกันที่สืบทอดต่อกันมา จนเป็นประเพณีและวัฒนธรรมของจังหวัดที่น่าสนใจ อาทิ เช่น ศิลปกรรม ศาสนา ประเพณี ภาษาและวรรณกรรมที่มีผลต่อการท่องเที่ยวในจังหวัด

จังหวัดนครสวรรค์มีประเพณีและวัฒนธรรมหลากหลายมีความเกี่ยวข้องกับวรรณกรรมอย่างเด่นชัดทั้งวรรณกรรมชาวจังหวัดนครสวรรค์และวรรณกรรมอย่างหนึ่งที่โดดเด่นจนกลายเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย คือ วรรณกรรมเพลง ซึ่งวรรณกรรมเพลงพื้นบ้านที่มีอยู่ในท้องถิ่นจังหวัดนครสวรรค์มีมากมาย อาทิเช่น เพลงฉ่อย เพลงเดินกำรำเคียว เพลงเกี่ยวข้าว ฯลฯ มีการใช้ภาษาที่เป็นเอกลักษณ์แสดงถึงวัฒนธรรมประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวจังหวัดนครสวรรค์ได้เป็นอย่างดี ดังตัวอย่างในบทเพลงเดินกำรำเคียว ที่ว่า

“ไปกันเถิดนางเอ๋ย เอ๋ยรา แม่ไปไรรีไป แม่ไป ไชยมนกกันที่ไผ่ไป ไชยพญากันในไพร่ ไชยมน ชะนิมีไพร่กันเล่นที่ไผ่เอ๋ย

ไปกันเถิดนายเอ๋ย เอ๋ยรา พ่อไปไรรีไป พ่อไป น่องเดินขยิกจิกไหล่ ตามกันพี่ชายไปเอ๋ย”

(วิเชียร เกษประทุม, 2528: 288)

จากเนื้อเพลงเป็นการแสดงให้เห็นถึงการดำรงชีวิต วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของคนในชุมชนที่ชักชวนกันไปทำนา การเกี่ยวพาราสีกันระหว่างหนุ่มสาว และในปัจจุบันมีแนวเพลงอยากหลายมากขึ้นที่มีการกล่าวถึงสถานที่ต่าง ๆ ในจังหวัดนครสวรรค์อีกมากมาย

ดังตัวอย่างในบทเพลงคอนหวน ที่ว่า

“เราไปขึ้นสวรรค์ชั้นเจ็ด เอ็ด เอ็ด ขึ้นคร Heaven เอน เอน นครสวรรค์ สวรรค์รำไร จะรออะไรเดียวพี่พาไป คอนหวน คอนหวน Aey Aey มีเขาหน่อ มีเขาแก้ว แต่ถ้าเขาไม่มีฉันแล้วฉันไม่รู้ต้องทำอย่างไร มีทุ่งทานตะวัน มีพาสาน แต่ถ้าอยากจะสานสัมพันธ์ฉันไม่รู้ต้องทำอย่างไร พี่แม่ค้าที่ตลาดเค้าเข้ามาอย อีเรณูกับแม่ย้อย ที่ตลาดชุมแสง เทียวได้ทั้งวันไม่มีหมดแรง”

(<https://www.youtube.com/watch?v=HaGudorbO7M>:

ออนไลน์)

จากเพลงนี้เป็นแนวเพลงฮิปฮอปที่นิยมในสมัยปัจจุบันก็ยังมีกรกล่าวถึงวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ รวมทั้งปรากฏแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ เช่น เขาหน่อ เขาแก้ว ทุ่งทานตะวัน และพาสาน ซึ่งเป็นสถานที่ที่ปรากฏในจิตหวัดนครสวรรค์ สอดแทรกอยู่ในบทเพลง นอกจากนี้ยังมีเพลงที่มีวิวัฒนาการมาจากเพลงพื้นบ้าน อย่างในบทเพลงเพลงประวัติหลวงปู่พัฒน์ ที่ว่า

“...ก้านันผล คนสำคัญ ท่านเป็นก้านัน ดังไปทั่ว ไปที่ไหนใครก็กลัว คนหนองบัว รู้จักกัน ไบมนันต์ หลวงปู่พัฒน์ มาอยู่วัด ท่านทั้งหลาย 50 ปี นี่ไม่นานแสนเบิกบานนั้นอยู่หนองบัว หลวงปู่พัฒน์ วัดห้วยด้วน หลวงปู่พัฒน์ วัดห้วยด้วน ชื่อหอมหวาน ล้วนล้วนทั่ว เทนอจได้ ก็ไปหนองบัว อยากจะเห็นตัว ของท่านสักที วามาขอพรและวอนให้อายุจะได้ของดีดี อยากมาชม บุญบารมี...”

(<https://www.youtube.com/watch?v=KtZbU49lh48>:

ออนไลน์)

จากเพลงนี้เป็นอีกหนึ่งเพลงที่ปรากฏสถานที่ในจังหวัดนครสวรรค์ที่ได้รับความนิยมจากคนในจังหวัดหรือต่างจังหวัดที่อยากจะไป วัดห้วยด้วน อำเภอหนองบัว เพราะอยากไปขอพรและชมบุญบารมีของหลวงปู่พัฒน์

ไม่ว่าจะเป็นเพลงในยุคใด สมัยใด สังคมใด ก็มีการกล่าวถึงทรัพยากรการท่องเที่ยว วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตของผู้คนในชุมชน และผู้หญิง/ผู้ชาย (คนรัก) ทั้งสิ้น ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นปัจจัยที่ดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวหรือมาเยือนสถานที่ท่องเที่ยวที่ได้กล่าวถึงในเนื้อเพลง เพลงจึงมีส่วนช่วยในการกระตุ้นและส่งเสริมให้เกิดการท่องเที่ยว เมื่อผู้คนมีการเดินทางท่องเที่ยวก็จะก่อให้เกิดการสร้างงาน สร้างรายได้ให้แก่ชุมชนและประเทศชาติ รวมทั้งส่งผลให้เศรษฐกิจของประเทศนั้น ๆ ดีขึ้นด้วย (วิภาดา เถาธรรมพิทักษ์, 2559: บทคัดย่อ)

จากเหตุผลดังกล่าว จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาสถานที่ท่องเที่ยวภายในจังหวัดนครสวรรค์ที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลง ว่าแต่ละบทเพลงมีการกล่าวถึงสถานที่ท่องเที่ยวภายในจังหวัดนครสวรรค์ที่ใดบ้าง รวมถึงการสอดแทรกประวัติศาสตร์ความเป็นมา ประเพณีวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของผู้คนในจังหวัด ทั้งนี้วรรณกรรม



เพลงที่นำมาศึกษาสามารถช่วยประชาสัมพันธ์ และมีส่วนช่วยเป็นแนวทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดนครสวรรค์ต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาเนื้อหาของบทเพลงและสถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลงที่ปรากฏสถานที่ในจังหวัดนครสวรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การศึกษาเนื้อหาและสถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลงที่ปรากฏสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดนครสวรรค์ มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ขอบเขตด้านข้อมูลและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ขอบเขตด้านข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ วรรณกรรมเพลงบน Youtube โดยใช้วิธีแบบสุ่มแบบเจาะจง เก็บข้อมูลช่วงเดือนกรกฎาคม - ตุลาคม 2564 ทุกแนวเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับจังหวัดนครสวรรค์

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ วรรณกรรมเพลงที่มีเนื้อหาคำร้องที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดนครสวรรค์ บน Youtube จากนั้นนำมาคัดเลือกโดยวิธีการฟังเฉพาะเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสถานที่ในจังหวัดนครสวรรค์ โดยศึกษาเนื้อหาเพลง ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน รวมทั้งหมด 76 เพลง ดังนี้ รายชื่อเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับจังหวัดนครสวรรค์

รายชื่อเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับจังหวัดนครสวรรค์	
1. สาวสวยตาคลี	39. ผักใจไว้ปากน้ำโพ
2. จากเธอที่บึงบอระเพ็ด	40. พบรักที่ตากฟ้า
3. หนุ่มนครสวรรค์รักสาวชัชนา	41. มนต์เมืองสี่แคว
4. สาวปากน้ำโพ	42. ลำน้ำแม่เงิน
5. ตักบาตรนครสวรรค์	43. สัญญาตาคลี
6. ขำรักจากปากน้ำโพ	44. สาวนครสวรรค์
7. แบกรักจากปากน้ำโพ	45. สวรรค์ชชาติไพศาลี
8. คอยพี่ที่หนองโพ	46. หนุ่มท่าตะโก
9. คอยพี่ที่ตากฟ้า	47. หนุ่มอุทัย สาวตาคลี
10. นครสวรรค์	48. เพชรแห่งสวรรค์
11. นครสวรรค์ ก็มาสิคะ	49. เวลาคัมพุนนครสวรรค์
12. รำวงนครสวรรค์	50. เสน่ห์ขุมแสง
13. ข้าเจ้าโคม	51. เชิญเที่ยวนครสวรรค์
14. รอรักที่ตากฟ้า	52. เรารักหนองบัว
15. พบรักที่ตากฟ้า	53. เจ้าพระยา

16. รักสาวตาคลี	54. Nakhonsawan
17. นครสวรรค์พาสนุก	55. นครสวรรค์ฉันรักเธอ
18. นางงามนครสวรรค์ (จากปากฟ้าสู่นางสาวไทย)	56. ณ อุทยานสวรรค์
19. ขวณเที่ยวนครสวรรค์	57. อุทยานสวรรค์
20. เมืองของเรา	58. สวรรค์เป็นของเรา
21. คะนิงบอนนครสวรรค์	59. สวรรค์อยู่ตรงนี้
22. รักสาวนครสวรรค์	60. จากพระบางถึงนครสวรรค์
23. กอดแม่วงศ์	61. สวรรค์สวยเราช่วยกัน
24. ของดีสี่แคว	62. สวรรค์ยังรอเธอ
25. ของดีเมืองลาดยาว	63. มาร์ชนครสวรรค์
26. คอนหวั่น	64. หนุ่มนครสวรรค์รอรัก
27. คอยพี่ที่ตากฟ้า	65. แหล่งวัดเกรียงไกรเหนือ
28. จากเธอที่บรรพต	66. วัดไพรในฝัน
29. ขวณน้องเที่ยวตาคลี	67. สายน้ำแห่งชีวิต
30. ชากระบานที่พรหมนิมิต	68. เชิดรักจากเจ้าพระยา
31. ตาคลี	69. พบรักที่ปากน้ำโพ
32. ถิ่นงามสี่แคว	70. คอยรักสาวนครสวรรค์
33. นครสวรรค์	71. ไม่ลืม นครสวรรค์
34. นครสวรรค์ที่รัก	72. หนุ่มนครขอนแก่น
35. นครสวรรค์บ้านเรา	73. รักแก่นนครสวรรค์
36. นครสวรรค์วิมานแมน	74. ไม่ลืมตาคลี
37. นีคือปากน้ำโพ	75. แหล่งประวัติหลวงพ่อพัฒน์
38. ปากน้ำโพ	76. นครสวรรค์

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากการวิจัยเอกสาร ซึ่งเป็นข้อมูลจากแหล่งทุติยภูมิการวิจัยนี้รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวรรณกรรมและประเภทการท่องเที่ยว ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือที่ใช้ในวิเคราะห์การศึกษาเนื้อหาและสถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลงที่ปรากฏสถานที่ในจังหวัดนครสวรรค์เพื่อการท่องเที่ยว โดยผู้ศึกษาสร้างขึ้นเอง มีขั้นตอนดังนี้

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาด้านเนื้อหา ในการศึกษาเล่มนี้ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดที่ได้จากการศึกษางานวิจัยของสาริตา สวัสดิ์ถาวร (2549: บทนำ) และพรทิพย์ ฉายก็ และจันทนา แก้ววิเชียร (2561: 88) โดยผู้วิจัยสามารถสรุปและนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์เนื้อหาในเพลงที่ปรากฏสถานที่ในจังหวัดนครสวรรค์ แบ่งออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับความรัก, เนื้อหาเกี่ยวกับ



ความเชื่อ, เนื้อหาเกี่ยวกับวิถีชีวิต, เนื้อหาเกี่ยวกับประเพณี, เนื้อหาเกี่ยวกับทรัพยากรธรรมชาติและเนื้อหาเกี่ยวกับเหตุการณ์ กิจกรรม พิเศษ

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประเภทของแหล่งท่องเที่ยวที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลงที่ปรากฏสถานที่ในจังหวัดนครสวรรค์ ในการศึกษานี้ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดที่ได้จากการศึกษางานวิจัยของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (2542: 86-92, อ้างถึงใน ธงชัย ภูวนาถวิจิตร, 2553) และคำเกิง โภทอง และคณะ (2550: 12-14) โดยผู้วิจัยสามารถสรุปและนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์สถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏสถานที่ในจังหวัดนครสวรรค์ แบ่งออกเป็น 7 ด้าน ได้แก่ สถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศ, สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ, สถานที่ท่องเที่ยวเชิงศาสนา, สถานที่ท่องเที่ยวศิลปวิทยาการ, สถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์, สถานที่ท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรมและประเพณี และสถานที่ท่องเที่ยวันทนาการ

ผลการวิจัย

วรรณกรรมเพลงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเป็นวรรณกรรมทางด้านศิลปะที่มีสาระประเภทหนึ่งของวรรณกรรมไทยที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น มีภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร แต่มีดนตรีเป็นส่วนประกอบ จากการศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมเพลงและการท่องเที่ยวเราสามารถใช่วรรณกรรมเพลงเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ เนื่องจากเนื้อหาสาระในบทเพลงได้สอดแทรกประเพณีวัฒนธรรม วิถีชีวิตของคนในสังคมและสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ไว้ด้วย จากการศึกษาเนื้อหาและสถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลงที่ปรากฏสถานที่ในจังหวัดนครสวรรค์เพื่อการท่องเที่ยว พบทั้งหมด 76 บทเพลง ซึ่งมีช่องทางการค้นหาจาก YouTube ได้แก่ ผลการวิจัยกำหนดเป็น

1. เนื้อหาและสถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลงที่ปรากฏสถานที่ในจังหวัดนครสวรรค์

ผลจากการวิเคราะห์พบเนื้อหาของเพลงที่สื่อออกมา 6 ด้าน ดังนี้

1.1 เนื้อหาเกี่ยวกับความรัก การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ของความรักทั้งสุขสมหวัง หรือทุกข์ใจ พบทั้งหมด 32 บทเพลง คิดเป็นร้อยละ 41.03 เช่น เพลงจากเธอที่บึงบอระเพ็ด ดังข้อความที่ปรากฏในเพลงว่า

“...เมื่อก่อนเราเคยรักกัน หวานมันพิลึกกึกกือ หากมันน้องมีรักใหม่ พิศข้างใจร้องไห้ฮือๆ น้องอย่าจับปลาสองมือ หากคนเขาลือที่รู้เมื่อไหร่ พิศข้างใจร้องไห้ไม่รู้จักพอ จากเธอที่บึงบอระเพ็ด

เมื่อกกลางเดือนเจ็ดวันจันทร์ปีจอ เจ้าตัด พอกกล้วยพันเห คีนั่นสัญญาแม่ร้อยเล่าห์ หากใครรวนเรให้จระเข้กัดตาย...”

(<https://www.youtube.com/watch?v=a7kP-tuad9Q>: ออนไลน์)

จากเพลงข้างต้น เป็นเพลงที่แสดงให้เห็นถึงความรักที่ไม่สมหวัง ตัดพ้อถึงคำสัญญาเก่าที่มีให้กัน โดยรำพึงรำพันถึงสถานที่เคยแสดงความรักต่อกัน และเปรียบเทียบพฤติกรรมการจับสองมือที่เป็นวิถีชีวิตของชุมชนกับความรักของหญิงสาวที่รักที่มีให้กับชายสองคนพร้อมกัน

1.2 เนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อ การยอมรับว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นความจริงหรือเป็นสิ่งที่เราเชื่อไม่จำเป็นว่า จะต้องเป็นความจริงที่ตรงตามหลักเหตุผลหรือหลักวิทยาศาสตร์ใด ๆ พบทั้งหมด 8 บทเพลง คิดเป็นร้อยละ 10.26 เช่น เพลงถิ่นงามสี่แคว ดังข้อความที่ปรากฏในเพลงว่า

“...เดิมชื่อพระบางเปลี่ยนอีกครั้งเมืองขอนแก่น รวยสายน้ำ บึง วัง ยม น่าน นครสวรรค์เปรียบसानลิบมา สี่สายน้ำไหลเรียกปากน้ำโพสี่แควแลตา ถิ่นไทยนี้มีล้ำค่าต้นเจ้าพระยาสายเลือดคนไทย แดนเทพอุ้มสร้งน้ำ

ดินอุดมทั่วพื้นพสุธา เจ้าพ่อเจ้าแม่ปากน้ำโพสูงค่ากราบไหว้บูชาท่านอวยพรให้ หลวงพ่อศรีสวรรค์ท่านคอยประทานพรให้ดังใจ...”

(<https://www.youtube.com/watch?v=7ZdD7C1ocfl>: ออนไลน์)

จากเพลงข้างต้น เป็นเพลงที่แสดงให้เห็นความเชื่อในเรื่องของการเคารพบูชา กราบไหว้ขอพรจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เคารพนับถือและได้รับสิ่งต่าง ๆ สมดังปรารถนา เช่น เจ้าพ่อเจ้าแม่ปากน้ำโพ และหลวงพ่ศรีสวรรค์ หรือ “พระพุทธรศรีสวรรค์” ว่าเป็นพระพุทธรูปประธานในพระอุโบสถวัดนครสวรรค์ พระอารามหลวงอำเภอเมือง เป็นพระพุทธรูปเก่าแก่มาแต่โบราณ ประดิษฐานอยู่ในพระอุโบสถหลังเก่าของวัดนครสวรรค์

1.3 เนื้อหาเกี่ยวกับวิถีชีวิต แนวทางในการดำเนินชีวิตของคนในแต่ละท้องถิ่น เช่น การทำมาหากิน การอยู่อาศัย การดำรงชีวิต พบทั้งหมด 9 บทเพลง คิดเป็นร้อยละ 11.54 เช่น เพลงของดีเมืองลาดยาว ดังข้อความที่ปรากฏในเพลงว่า

“หลวงพ่อดักดีสิทธิ์ ผลผลิตนาข้าว แม่เจ้างานประเพณีส้มโอรสดี หลากสีผ้าทอ ร้าเฮอะร้องเฮอะ เชิญค้ะลาดยาวของดีค้ะ ร้าเฮอะร้องเฮอะ เชิญค้ะลาดยาวของดีค้ะ ลาดยาวสะอาดสดใส อำเภอยิ่งมีแต่ของดี หนึ่งตำบลผลิตภัณฑ์หนึ่งดี ราชการประชาชนก็ดี พ่อค้าแม่ขายรุ่งเรืองดี การเกษตรลาดยาวก็ดีลาดยาวเมืองนี้มีของดีคนดี ร้าเฮอะร้องเฮอะ เชิญค้ะลาดยาวค้ะของดีค้ะ...”

(<https://www.youtube.com/watch?v=VpUv9GOHug8>: ออนไลน์)

จากเพลงข้างต้น เป็นเพลงที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นอยู่ การประกอบอาชีพของคนในชุมชนลาดยาวที่ประกอบอาชีพทำนา ทำสวนส้มโอ ทอผ้า ค้าขาย มีการละเล่นร้องรำทำเพลง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงชีวิตที่มีความสุข และมีหน่วยงานราชการที่ดี ช่วยส่งเสริมสินค้าประจำตำบลให้เป็นที่ยอมรับ

1.4 เนื้อหาเกี่ยวกับประเพณี สิ่งที่เกี่ยวข้องและยึดเป็น แนวปฏิบัติสืบต่อกันมาในสังคมหนึ่ง ๆ จนเป็นแบบแผน ขนบธรรมเนียม หรือจารีตประเพณี “ประเพณีแต่งงาน ประเพณี การบวช” พบทั้งหมด 7 บทเพลง คิดเป็นร้อยละ 8.97 เช่น เพลง เชิญเทียนนครสวรรค์ ดังข้อความที่ปรากฏในเพลงว่า

“...เชิญมาพักผ่อน จังหวัดนครสวรรค์มีดีเหมือนกัน ฟัง ฉันทะพรรณนา เช่นบึงบอระเพ็ดมีเขตกว้างใหญ่ไกลตา ไปชมฝูงนก ฝูงปลา จะระเริงมาให้เห็น เชิญไปพักผ่อนในเมืองนครสวรรค์ งานตรุษจีนนั้นลือลั่นและช่างงามเด่น ปีหนึ่งครั้งเดียว...”

(https://www.youtube.com/watch?v=A-XJy_-ql6I: ออนไลน์)

จากเพลงข้างต้น เป็นเพลงที่แสดงให้เห็นถึงประเพณี ไหว้เจ้า ไห้มังกร ตรุษจีน ที่ปฏิบัติสืบต่อกันมาในสังคมนครสวรรค์ จนกลายเป็นประเพณีปฏิบัติ เป็นประเพณีที่ชาวไทยเชื้อสายจีนที่ อาศัยอยู่ในจังหวัดนครสวรรค์จัดขึ้นเป็นประจำทุกปีในช่วงเทศกาล ตรุษจีนเพื่อความเป็นสิริมงคล และได้ปฏิบัติสืบเนื่องมาจนถึง ปัจจุบันเป็นประเพณีที่ยิ่งใหญ่ของชาวนครสวรรค์

1.5 เนื้อหาเกี่ยวกับทรัพยากร สิ่งต่าง ๆ (สิ่งแวดล้อม) ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และมนุษย์สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ เช่น บรรยากาศ ดิน น้ำ ป่าไม้ ทุ่งหญ้า สัตว์ป่า แร่ธาตุ พลังงาน และ กำลังแรงงานมนุษย์ เป็นต้น พบทั้งหมด 20 บทเพลง คิดเป็น ร้อยละ 25.64 เช่น เพลงนครสวรรค์วิมานแมน ดังข้อความที่ปรากฏ ในเพลงว่า

“...ชื่อเมืองสี่แคว งามแท้มีไผ่มังกร นามบึงกระจ้อน อุทยานพักผ่อนลือเลื่อง บึงบอระเพ็ดทั่วเขตท้องนาเมือง มีปลารสเด็ดลือเลื่อง มีศาลหลักเมืองนำชัย หลวงพ่อศรีสวรรค์นั้น ท่านศักดิ์สิทธิ์ ผู้เมืองสถิตประดิษฐานคุ้มภัย...”

(https://www.youtube.com/watch?v=uk_jgl4t1w8: ออนไลน์)

จากเพลงข้างต้นพบทรัพยากรแหล่งท่องเที่ยว คือ บึง บอระเพ็ด ซึ่งเป็นบึงทะเลสาบน้ำจืดขนาดใหญ่ที่สุดในประเทศไทย และมีแหล่งสถาปัตยกรรมที่สวยงามยิ่ง

1.6 เนื้อหาเกี่ยวกับเหตุการณ์และกิจกรรมพิเศษ เหตุการณ์ต่าง ๆ กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นไม่ประจำ พบทั้งหมด 11 บทเพลง คิดเป็นร้อยละ 14.10 เช่น นครสวรรค์พาสานเกมส์ ดังข้อความที่ปรากฏในเพลงว่า

“...กีฬาพาสาน ให้เธอได้พบเพื่อนใหม่ ให้เธอได้เจอ น้ำใจ กองเชียร์ข้างสนาม จะคอยเติมแรงพลัง ไม่ไปไหน Fair Play รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย นครสวรรค์พาสานเกมส์ มิตรภาพ ยิ่งใหญ่กว่า

ชัยชนะ จงเชื่อคำนั้น เส้นทางความฝัน เธอจะมีฉัน เคียงข้างเสมอ เธอเองจะให้เห็น ว่าคู่แข่งฉัน เป็นเพียงภาพลวงตา กีฬาพาสาน ให้เธอได้พบเพื่อนใหม่ ให้เธอได้เจอหัวใจ...”

(<https://www.youtube.com/watch?v=qoFIWA-zeBk>:

ออนไลน์)

จากเพลงข้างต้น เป็นเพลงที่แสดงให้เห็นถึงกิจกรรม กีฬานักเรียนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นแห่งประเทศไทย ระดับ ภาคเหนือ ครั้งที่ 38 ระหว่างวันที่ 16-25 ตุลาคม 2563 โดยจังหวัด นครสวรรค์เป็นเจ้าภาพในการจัดการแข่งขันในครั้งนี้

2. สถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏในเพลงจังหวัดนครสวรรค์ พบทั้งหมด 59 บทเพลง คิดเป็นร้อยละ 75.64 ผลการวิเคราะห์ ประเภทของการท่องเที่ยว 7 ประเภท ดังนี้

2.1 สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ แหล่งท่องเที่ยว ที่มีทรัพยากรธรรมชาติเป็นสิ่งดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน ซึ่ง ทรัพยากรธรรมชาติเหล่านี้ อาจจะเป็นความงดงามตามสภาพ ธรรมชาติ ความแปลกตาของสภาพธรรมชาติ สันฐานที่สำคัญทาง ธรณีวิทยาและภูมิศาสตร์ อันเป็นเอกลักษณ์หรือเป็นสัญลักษณ์ ของท้องถิ่นนั้น ๆ พบทั้งหมด 8 บทเพลง คิดเป็นร้อยละ 10.26 เช่น เพลงจากเอทีบรรพต ดังข้อความที่ปรากฏในเพลงว่า

“...จากเอายังเพื่ออาวรณ์ไม่ลืมความหลังครั้งก่อนเมื่อ ตอนง่วนวัดบ้านเรายังไม่ลืม ไม่ลืมสาวเจ้าจากนางที่หาดเสลา พี่เอง ยังเศร้าโศกส่นบ้านหวัดวง หมั่นธำรงน้องคงจะเหงา น้องคิดถึงพี่หรือ เปล่า พี่เองยังเฝ้าฝืนฝืนไม่ลืมบรรพตจังหวัดนครสวรรค์...”

(https://www.youtube.com/watch?v=wloGUGf_lbU:

ออนไลน์)

เนื้อเพลงข้างต้นมีการกล่าวถึง หาดเสลา หาดเสลานี้ มีลักษณะเป็นหาดทรายริมแม่น้ำปิง ของหมู่บ้านหาดเสลา ตำบล เขาดิน อำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งหลังจากชาวบ้าน ในพื้นที่ ร่วมแรงใจกันพัฒนาพื้นที่ตรงนี้ให้กลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยว แห่งใหม่ โดยมีการปรับหน้าดินริมแม่น้ำปิงและเปิดเป็นสถานที่ ท่องเที่ยวเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ

2.2 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงศาสนา แหล่งท่องเที่ยวที่มีความสำคัญทางศาสนา มีประวัติความเป็นมาที่บอกถึงเรื่องราวของ ที่นั้น ๆ เพื่อชื่นชมและเพลิดเพลินในสถานที่ท่องเที่ยว ได้ความรู้ มีความเข้าใจต่อประวัติเรื่องราวความสำคัญทางศาสนา ในท้องถิ่น พื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อการรักษามรดกทาง ศาสนาและคุณค่าของสภาพแวดล้อม เช่น วัด โบสถ์ มัสยิด พระเกจิ พบทั้งหมด 22 บทเพลง คิดเป็นร้อยละ 27.85 เช่น เพลงเรารัก หนองบัว ดังข้อความที่ปรากฏในเพลงว่า

“...เรารักกันหนองบัวไปทั่วทั้งอำเภอ เขาดีเสมอเมื่อไป ได้เจอทุกบ้าน พุดจาไผ่ระเริง เหมือนน้ำที่เขาลำธาร มีหลวงพ่อดำ เสริมท่าน เขาพระตระหง่านนั้นใจ เรารักหนองบัวไปทั่วทุกตำบล



รักประชาชนที่อยู่ตำบลห้วยใหญ่ ห้วยรวมก็มีตรีโสภีโนโล....”

(<https://www.youtube.com/watch?v=Zw8IP2cp7co>:
ออนไลน์)

เนื้อเพลงข้างต้นมีการกล่าวถึงหลวงพ่อดิม พระเกจิผู้มีชื่อเสียงโด่งดังรูปหนึ่งของวัดหนองโพ จ.นครสวรรค์ ได้รับการยกย่องให้เป็น “เทพเจ้าแห่งเมืองสี่แคว” ที่เคารพศรัทธาของพุทธศาสนิกชนทั่วประเทศ โดยปัจจุบันได้มีการสร้างพิพิธภัณฑ์หลวงพ่อดิม วัดหนองโพ โดยพิพิธภัณฑ์แห่งนี้สร้างขึ้นมาเพื่อให้เป็นสถานที่สำหรับเผยแพร่คุณงามความดีของหลวงพ่อดิม ซึ่งด้านในอาคาร จะแบ่งออกเป็น 2 ชั้น ด้านบนจะประดิษฐานพระพุทธรูปส่วนด้านล่างจะเป็นห้องจัดแสดงเรื่องราวต่าง ๆ ของหลวงพ่อดิม และข้าวของเครื่องใช้ในครั้งสมัยโบราณ ซึ่งการจัดแสดงนิทรรศการนั้นจะแบ่งเป็น 4 ห้องหลัก ๆ คือ ห้องมาตุภูมิบ้านหนองโพ ห้องพุทธสโร หลวงพ่อดิม ห้องเพิ่มพูนศรัทธา และห้องกถาคัมภีร์ เพื่อให้ประชาชน นักท่องเที่ยวได้เที่ยวชมหลังจากนมัสการหลวงพ่อดิม

2.3 สถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ แหล่งท่องเที่ยวที่มีความสำคัญและคุณค่าทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี รวมถึงสถานที่หรืออาคารสิ่งก่อสร้างที่มีอายุเก่าแก่หรือเคยมีเหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ พบทั้งหมด 9 บทเพลง คิดเป็นร้อยละ 11.54 เช่นที่ปรากฏในเพลงชวนน้องเที่ยวตาคลี ว่า

“...หากน้องคนดีมาเที่ยวตาคลีอีกสักครั้งจะพาน้องชมเที่ยววังพญามังกรที่ยิ่งใหญ่อยู่บ้านจันเสนเมืองโบราณ ตำนานของไทย หากว่าน้องสนใจ มาอยู่เลยก็ได้ บ้านพี่ตาคลี...”

(<https://www.youtube.com/watch?v=mhZlbi1FBuo>:
ออนไลน์)

เนื้อเพลงกล่าวถึงเมืองจันเสน เป็นชุมชนไทยโบราณที่เกิดขึ้นริมทางรถไฟในอำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ มีอายุยาวนานไม่ต่ำกว่า 2,000 ปี เมืองจันเสนเป็นสถานที่ที่เคยเจริญรุ่งเรืองในยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์ หรือในช่วงยุคโลหะตอนปลาย ต่อเนื่องมาจนถึงสมัยทวารวดีตอนต้นที่เก่าแก่ที่สุดแห่งหนึ่ง นอกจากนี้เมืองจันเสนยังเป็นเส้นทางการค้าขายที่สำคัญในลุ่มแม่น้ำลพบุรี-ป่าสัก จนเปรียบเหมือนเป็นวังของพญามังกร ที่เป็นสัญลักษณ์ของจังหวัดนครสวรรค์เชื่อมโยงศาสนาและความเป็นอยู่ของประชากรด้วยภูมิปัญญาต่าง ๆ และปัจจุบันได้มีพิพิธภัณฑ์จันเสน ที่ตั้งอยู่ในวัดจันเสน ที่สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ทางโบราณคดี การจัดแสดงประวัติความเป็นมาของ “เมืองจันเสน” แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของชุมชนในลุ่มแม่น้ำลพบุรี-ป่าสัก ซึ่งอธิบายถึงชีวิตความเป็นอยู่ในยุคต่าง ๆ รวมถึงโบราณวัตถุเครื่องประดับที่ขุดพบเป็นจำนวนมาก อาทิ เครื่องกระดุมมนุษย์แม่พิมพ์ขวานสำริด เครื่องประดับร่างกาย รูปปั้นต่าง ๆ ฯลฯ นอกจากนี้การเข้าเยี่ยมชม ชุมชนจัดให้มี “ยุวมัคคุเทศก์”เยาวชนตัวน้อย ๆ จากโรงเรียนวัดจันเสน ที่คอยให้ข้อมูลแก่ผู้มาเยี่ยมชม

โดยทุกคนผ่านการอบรมเรียนรู้เรื่องราวของชุมชน ประวัติศาสตร์และโบราณคดีในท้องถิ่น รวมไปถึงมี “ศูนย์วัฒนธรรมเฉลิมราช” เพื่อเป็นการเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 80 พรรษาที่ผ่านมา โดยจัดให้เป็นพื้นที่สำหรับเป็นแหล่งรวบรวม อนุรักษ์ ถ่ายทอด สืบสานและใช้ประโยชน์องค์ความรู้มรดกปัญญาทางวัฒนธรรม (มติชนออนไลน์: ออนไลน์)

2.4 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรมและประเพณี เป็นการท่องเที่ยวเพื่อชมและร่วมงานประเพณีต่าง ๆ ที่ชาวบ้านท้องถิ่นนั้น ๆ จัดขึ้นเป็นประจำ เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินเกิดความทรงจำและประสบการณ์ที่ดี รวมทั้งเพื่อเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น พบทั้งหมด 19 บทเพลง คิดเป็นร้อยละ 24.36 เช่น เพลงของดิสี่แคว ว่า

“เที่ยวเมืองสี่แควชมแม่จันกร เชิญแม่จันม่วนพักผ่อน บึงบอระเพ็ด เชิญท่องเที่ยวไทยมาชมบึงใหญ่ที่สวยงามเด็ดมาเที่ยว บึงบอระเพ็ดชมปลารสเด็ดเมืองปากน้ำโพ...”

(<https://www.youtube.com/watch?v=Rx-ixqbdN8o>: ออนไลน์)

งานแม่จันกรเมืองปากน้ำโพหรือประเพณีแห่เจ้าพ่อเจ้าแม่ปากน้ำโพ เป็นประเพณีที่จัดขึ้นทุกปีในช่วงเทศกาลตรุษจีน เพื่อความเป็นสิริมงคล และได้ปฏิบัติสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน เป็นประเพณีที่ยิ่งใหญ่ของชาวไทยเชื้อสายจีน จังหวัดนครสวรรค์ เพื่อแสดงความกตัญญูโดยมีการเชิดชูและนำเจ้าพ่อเจ้าแม่ในศาลเจ้าออกมาพร้อมขบวนแห่ไปตามถนนเมืองนครสวรรค์ รวมไปถึงการที่มังกรแห่เข้าร้านค้าต่าง ๆ เป็นการแสดงความขอบคุณเทพเจ้าที่เกี่ยวกับงานประเพณี เพื่อให้เกิดความเป็นสิริมงคล ความเจริญก้าวหน้า ในด้านการค้า การเคารพกราบไหว้ อีกทั้งยังเปรียบเสมือนเทพเจ้าได้มาให้พรตามสถานที่ ร้านค้าต่าง ๆ ซึ่งเป็นแหล่งทำมาหากินของชาวเมือง รวมไปถึงคนที่เฝ้าดูขบวนแห่ โดยในพิธีแห่จะมี 2 รอบ คือ รอบกลางคืนในวันชีวา และรอบกลางวันในวันชีวี่ โดยในขบวนแห่รอบเมืองนั้นจะประกอบด้วย ขบวนแห่มังกรทอง ขบวนแห่เจ้าพ่อ-เจ้าแม่ วงล้อแก้ว สิงโต เอ็งกอ เป็นต้น

2.5 สถานที่ท่องเที่ยวธรรมชาติ แหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อการพักผ่อนและทำกิจกรรมเสริมสร้างสุขภาพให้มีความสุขสนุกรื่นรมย์ บันเทิง และการศึกษาหาความรู้ พบทั้งหมด 26 บทเพลง คิดเป็นร้อยละ 33.33 เช่นที่ปรากฏในเพลงไม่ลืมนครสวรรค์ ว่า

“นครสวรรค์ชื่อนั้นช่างเหมือนมิมนต์ แม่ใครได้ไปลทุกคนจะสุขุรา บึงบอระเพ็ดสวยเด็ดสะพานเดชา เขากบเที่ยวเพลินตา ใครมาไม่มีหมองหม่น สายลมพัดผ่านเที่ยวอุทยานสวรรค์ มีแมกไม้หลายพันธุ์จอมขวัญไปไหน...”

(<https://www.youtube.com/watch?v=4RbGjZANee0>:
ออนไลน์)

จากบทเพลงข้างต้นมีการกล่าวถึงบึงบอระเพ็ด ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีธรรมชาติสวยงาม และมีความหลากหลายทางทรัพยากรชีวภาพที่โดดเด่นเป็นที่ดึงดูดความสนใจของสาธารณชนและนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังมีการกล่าวถึงสะพานเดชาติเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวชอบแวะมาถ่ายรูปเก็บไว้เป็นที่ระลึก รวมไปถึงอุทยานนครสวรรค์ ที่เป็นสวนสาธารณะขนาดใหญ่ของจังหวัด จุดเด่นที่มองเห็นมาแต่ไกล คือ มังกรสวรรค์ขนาดใหญ่ที่ตั้งตระหง่านอยู่ตรงกลางเป็นอีกหนึ่งที่ที่ได้รับความนิยมของนักท่องเที่ยว

2.6 สถานที่ท่องเที่ยวศิลปวิทยาการ แหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือกิจกรรมที่สามารถตอบสนองความสนใจพิเศษของนักท่องเที่ยว มีรูปแบบของการท่องเที่ยวที่ชัดเจน เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวแบบใหม่ที่เกิดขึ้น และสามารถเพิ่มเติมได้อีกมากมายตามความนิยมของคนในแต่ละยุคสมัย พบทั้งหมด 18 บทเพลง คิดเป็นร้อยละ 23.08 เช่นที่ปรากฏในเพลงนครสวรรค์ ว่า

“ถิ่นใดไหนผ่านเปรียบสถานนครสวรรค์บนดินสุขได้อาจิณแหล่งทรัพย์สินมากมีสี่แควพบกันจากลำธาร ปิง วัง ยม น่าน พอดีแหล่งรวมนารีพระสุธีกำเนิดเจ้าพระยาไอบึงบอระเพ็ดงามทิวทัศน์ชวนมอง...”

(<https://www.youtube.com/watch?v=Od3McPy2AQw>:
ออนไลน์)

เนื้อเพลงข้างต้นกล่าวถึงบึงบอระเพ็ด ซึ่งจัดเป็นบึงทะเลสาบน้ำจืดขนาดใหญ่ที่สุดในประเทศไทย และมีแหล่งสถาปัตยกรรมที่สวยงามยิ่งใหญ่มาก คือ “อาคารจัดแสดงพันธุ์ปลาน้ำจืดหรืออาคารแสดงพันธุ์สัตว์น้ำบึงบอระเพ็ดเฉลิมพระเกียรติ” ภายในมีปลาน้ำจืดที่จัดแสดงภายในอุโมงค์ปลาขนาดใหญ่ ที่ทอดยาวมีปลามากกว่า 50 ชนิด ปลาน้ำจืดเกือบทุกชนิดได้ถูกนำมารวมกันไว้ที่นี่เพื่อศึกษาวิจัยและจัดแสดงให้กับคนทั่วไปได้ศึกษาและดูเพื่อความเพลิดเพลิน

2.7 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศ แหล่งท่องเที่ยวที่มีลักษณะทางธรรมชาติที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น โดยอาจมีเรื่องราวทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับระบบนิเวศที่เกี่ยวข้องโดยการจัดการการท่องเที่ยวในแหล่งนั้น จะต้องมีการบริหารจัดการร่วมกันของผู้ที่เกี่ยวข้องมีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับระบบนิเวศนั้น มีการจัดการสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของท้องถิ่น เพื่อมุ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึกต่อการรักษาระบบนิเวศอย่างยั่งยืน พบทั้งหมด 13 บทเพลง คิดเป็นร้อยละ 16.67 เช่นที่ปรากฏในบทเพลง นครสวรรค์บ้านเรา ว่า

“...มีปิง วัง ยม น่าน ไหลรวมผ่านเรียกขานสี่แคว มาไหวเจ้าพ่อเจ้าแม่เมืองสี่แคว ปากน้ำโพขึ้นหมอกนครสวรรค์กันทุกปีเดินเที่ยวชมองภาพนี้ นั่งที่ริมเจ้าพระยา”

(https://www.youtube.com/watch?v=pvtz2z_ulKc: ออนไลน์)

เนื้อเพลงข้างต้นกล่าวถึงแม่น้ำเจ้าพระยาซึ่งเป็นแม่น้ำสายใหญ่ในภาคกลางที่ได้รับน้ำจากแม่น้ำสำคัญ 4 สาย คือ ปิง วัง ยม และน่าน ที่ไหลมาจากภาคเหนือมาบรรจบกันที่ตำบลปากน้ำโพ อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์ ถือเป็นต้นกำเนิดของแม่น้ำเจ้าพระยา ที่ใช้สำหรับนั่งล่องแพชมวิถีชีวิต ชุมชน และระบบนิเวศ ซึ่งถือว่าเป็นแหล่งทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์เนื่องจากเป็นที่อยู่อาศัยของสัตว์น้ำจืดและพืชน้ำหลายชนิด

นอกจากนี้ยังมีเพลงที่ไม่ปรากฏสถานที่ท่องเที่ยว เนื้อหาไม่ปรากฏสถานที่ในจังหวัดนครสวรรค์ เพียงแต่กล่าวถึงจังหวัดนครสวรรค์ พบทั้งหมด 19 บทเพลง คิดเป็นร้อยละ 24.36 เช่นที่ปรากฏในเพลง รักเก่านครสวรรค์ ว่า

“แล้วใครเล่าลืมรักก่อน สัญญาไม่พราจากจอร์ที่วอนวอนรักอยู่ทุกวัน พลอดรักตะวันรอนรอน ข้างนอนเราเคยเคียงกัน สัจจว่ารักคงมั่นนครสวรรค์บ้านเก่าที่จำบ้านเกิดได้ไหม บอกเอาไว้กับลิ้มบ้านเรา...”

เนื้อเพลงข้างต้นกล่าวถึงความรักครั้งเก่าที่เกิดขึ้นที่จังหวัดนครสวรรค์ แต่ไม่ปรากฏสถานที่ที่เจาะจงลงไปในพื้นที่จังหวัดนครสวรรค์

สรุป และอภิปรายผล

การศึกษาเนื้อหาและสถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลงที่ปรากฏสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดนครสวรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อหาของบทเพลงและสถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลง โดยพิจารณาจากวรรณกรรมเพลงที่มีเนื้อหากล่าวถึงจังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 76 เพลง ผลการวิจัยพบว่า

1. เนื้อหาของบทเพลงสถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลง ผลจากการวิเคราะห์พบเนื้อหาของเพลงที่สื่อออกมา 6 ด้าน ดังนี้

1.1 เนื้อหาเกี่ยวกับความรัก การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ของความรักทั้งสุขสมหวัง หรือทุกข์ใจ พบทั้งหมด 32 บทเพลง ได้แก่ จากเธอที่บึงบอระเพ็ด, หนุ่มนครสวรรค์ รักสาวชัยนาท, สาวปากน้ำโพ, ข้ารักจากปากน้ำโพ, แกร่งรักจากปากน้ำโพ, คอยพี่ที่หนองโพ, คอยพี่ที่ตากฟ้า, รอรักที่ตากฟ้า, พบรักที่ตากฟ้า, รักสาวตากฟ้า, คะเนิงบอนนครสวรรค์, รักสาวนครสวรรค์, คอยพี่ที่ตากฟ้า, จากเธอที่บรรพต, ซากุระบานที่พรหมนิมิต, พบรักที่ตากฟ้า, สาวนครสวรรค์, หนุ่มท่าตะโก, หนุ่มอุทัย สาวตากฟ้า, เจ้าพระยา, นครสวรรค์ฉันรักเธอ, ณ อุทยานสวรรค์, สวรรค์เป็นของเรา, สวรรค์ยังรอเธอ, หนุ่มนครสวรรค์รอรัก, เชิดรักจากเจ้าพระยา, พบรักที่ปากน้ำโพ, คอยรักสาวนครสวรรค์, หนุ่มนครสวรรค์, รักเก่านครสวรรค์, ไม่ลืมตากฟ้าและนครสวรรค์ คิดเป็นร้อยละ 41.03



1.2 เนื้อหาเกี่ยวกับทรัพยากรสิ่งต่าง ๆ (สิ่งแวดล้อม) ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และมนุษย์สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ เช่น บรรยากาศ ดิน น้ำ ป่าไม้ ทุ่งหญ้า สัตว์ป่า แร่ธาตุ พลังงาน และกำลังแรงงานมนุษย์ เป็นต้น พบทั้งหมด 20 บทเพลง ได้แก่ นครสวรรค์, นครสวรรค์กัมาสิคะ, กอดแม่วงศ์, ของดีสี่แคว, ตาคลี, นครสวรรค์, นครสวรรค์ที่รัก, นครสวรรค์บ้านเรา, นครสวรรค์วิมานแมน, นีคือปากน้ำโพ, ลำน้ำแม่เป็น, สวนรุกขชาติไพศาลี, เพชรแห่งสวรรค์, เวลาคัมพูนครสวรรค์, เสน่ห์ชุมแสง, เชิญเทียนนครสวรรค์, เรารักหนองบัว, Nakhonsawan, อุทยานสวรรค์ และไม่มีนครสวรรค์ คิดเป็นร้อยละ 25.64

1.3 เนื้อหาเกี่ยวกับเหตุการณ์และกิจกรรมพิเศษ เหตุการณ์ต่าง ๆ กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นไม่ประจำ พบทั้งหมด 11 บทเพลง ได้แก่ ตักบาตรนครสวรรค์, นครสวรรค์พาสนุก, นางงามนครสวรรค์ (จากปากฟ้าสู่นางสาวไทย), ปากน้ำโพ, สวรรค์อยู่ตรงนี้, จากพระบางถึงนครสวรรค์, สวรรค์สวยเราช่วยกัน, มาร์ชนครสวรรค์, แหล่งวัดเกรียงไกรเหนือ, วัดไพรินผืน, แหล่งประวัติหลวงพ่อพัฒนา คิดเป็นร้อยละ 14.10

1.4 เนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อ การยอมรับว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นความจริงหรือเป็นสิ่งที่เราเชื่อไม่จำเป็นว่า จะต้องเป็นความจริง ที่ตรงตามหลักเหตุผลหรือหลักวิทยาศาสตร์ใด ๆ เช่น ความเชื่อในเรื่องของการเคารพบูชา กราบไหว้ขอพรจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เคารพนับถือและได้รับสิ่งต่าง ๆ สมดังปรารถนา พบทั้งหมด 8 บทเพลง ได้แก่ เมืองของเรา, คอนหวน, ขว่นน้องเที่ยวตาคลี, ถิ่นงามสี่แคว, นครสวรรค์วิมานแมน, อุทยานสวรรค์, ไม่มีนครสวรรค์ และไม่มีตาคลี คิดเป็นร้อยละ 10.26

1.5 เนื้อหาเกี่ยวกับวิถีชีวิต แนวทางในการดำเนินชีวิตของคนในแต่ละท้องถิ่น เช่น การทำมาหากิน การอยู่อาศัย การดำรงชีวิตพบทั้งหมด 9 บทเพลง ได้แก่ สาวสวยตาคลี, รำวงนครสวรรค์, ข้าเจ้าโลม, ของดีเมืองลาดยาว, ขว่นน้องเที่ยวตาคลี, ผักใจไว้ปากน้ำโพ, สัญญาตาคลี, สายน้ำแห่งชีวิต และมนต์เมืองสี่แคว คิดเป็นร้อยละ 11.54

1.6 เนื้อหาเกี่ยวกับประเพณี สิ่งที่เกี่ยวข้อง และยึดเป็นแนวปฏิบัติสืบต่อกันมาในสังคมหนึ่ง ๆ จนเป็นแบบแผน ขนบธรรมเนียม หรือจารีตประเพณี “ประเพณีแต่งงาน ประเพณีการบวช” พบทั้งหมด 7 บทเพลง ได้แก่ นครสวรรค์, นครสวรรค์กัมาสิคะ, ขว่นเทียนนครสวรรค์, นครสวรรค์บ้านเรา, เชิญเทียนนครสวรรค์, อุทยานสวรรค์ และมนต์เมืองสี่แคว คิดเป็นร้อยละ 8.97

2. วารณกรรมเพลงที่ปรากฏสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดนครสวรรค์ พบทั้งหมด 59 บทเพลง คิดเป็นร้อยละ 75.64 สามารถวิเคราะห์ประเภทของการท่องเที่ยว 7 ประเภท ดังนี้

2.1 สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ แหล่งท่องเที่ยวที่มีทรัพยากรธรรมชาติเป็นสิ่งดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน

ซึ่งทรัพยากรธรรมชาติเหล่านี้จะเป็นความงดงามตามสภาพธรรมชาติ ความแปลกตาของสภาพธรรมชาติ สัตว์ที่สำคัญทางธรณีวิทยาและภูมิศาสตร์ อันเป็นเอกลักษณ์หรือเป็นสัญลักษณ์ของท้องถิ่นนั้น ๆ พบทั้งหมด 8 บทเพลง ได้แก่ นครสวรรค์ กัมาสิคะ, เมืองของเรา, คอนหวน, จากเธอที่บรรพต, นีคือปากน้ำโพ, ลำน้ำแม่เป็น, สวนรุกขชาติไพศาลี และวัดไพรินผืน คิดเป็นร้อยละ 10.26

2.2 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงศาสนา แหล่งท่องเที่ยวที่มีความสำคัญทางศาสนา มีประวัติความเป็นมาที่บอกถึงเรื่องราวของพื้นที่นั้น ๆ เพื่อชื่นชมและเพลิดเพลินในสถานที่ท่องเที่ยวได้ความรู้ มีความเข้าใจต่อประวัติเรื่องราวความสำคัญทางศาสนาในท้องถิ่น พื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อการรักษามรดกทางศาสนาและคุณค่าของสภาพแวดล้อม เช่น วัด โบสถ์ มัสยิด พระเจดีย์ พบทั้งหมด 22 บทเพลง ได้แก่ ขำรักจากปากน้ำโพ, คอยพี่ที่หนองโพ, คอยพี่ที่ตากฟ้า, นครสวรรค์, ของดีสี่แคว, ของดีเมืองลาดยาว, ขว่นน้องเที่ยวตาคลี, ซากุระบานที่พรหมนิมิต, ถิ่นงามสี่แคว, นครสวรรค์วิมานแมน, นีคือปากน้ำโพ, พบรักที่ตากฟ้า, หนองทัยสาวตาคลี, เชิญเทียนนครสวรรค์, เรารักหนองบัว, เจ้าพระยา, อุทยานสวรรค์, แหล่งวัดเกรียงไกรเหนือ, วัดไพรินผืน, ไม่มีนครสวรรค์, ไม่มีตาคลี และแหล่งประวัติหลวงพ่อพัฒนา คิดเป็นร้อยละ 27.85

2.3 สถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ แหล่งท่องเที่ยวที่มีความสำคัญและคุณค่าทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี รวมถึงสถานที่หรืออาคารสิ่งก่อสร้างที่มีอายุเก่าแก่หรือเคยมีเหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ พบทั้งหมด 9 ได้แก่ คอนหวน, ขว่นน้องเที่ยวตาคลี, นีคือปากน้ำโพ, เสน่ห์ชุมแสง, จากพระบางถึงนครสวรรค์, สวรรค์สวยเราช่วยกัน, มาร์ชนครสวรรค์, แหล่งวัดเกรียงไกรเหนือ และวัดไพรินผืน คิดเป็นร้อยละ 11.54

2.4 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรมและประเพณี การท่องเที่ยวเพื่อชมและร่วมงานประเพณีต่างๆ ที่ชาวบ้านท้องถิ่นนั้น ๆ จัดขึ้นเป็นประจำ เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินเกิดความทรงจำและประสบการณ์ที่ดี รวมทั้งเพื่อเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น พบทั้งหมด 19 บทเพลง ได้แก่ หมูนครสวรรค์รักสาวชัยนาท, คอยพี่ที่หนองโพ, คอยพี่ที่ตากฟ้า, นครสวรรค์, นครสวรรค์ กัมาสิคะ, รำวงนครสวรรค์, ข้าเจ้าโลม (ของเขาทอง นครสวรรค์), พบรักที่ตากฟ้า, ขว่นเทียนนครสวรรค์, กอดแม่วงศ์, คอนหวน, ถิ่นงามสี่แคว, นครสวรรค์ที่รัก, นครสวรรค์บ้านเรา, มนต์เมืองสี่แคว, สัญญาตาคลี, สาวนครสวรรค์, เชิญเทียนนครสวรรค์ และสวรรค์สวยเราช่วยกัน คิดเป็นร้อยละ 24.36

2.5 สถานที่ท่องเที่ยวันทนาการ แหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อการพักผ่อนและทำกิจกรรมเสริมสร้างสุขภาพให้มีความสุข สนุกสนาน รื่นรมย์ บันเทิง และการศึกษาหาความรู้

พบทั้งหมด 26 บทเพลง ได้แก่ จากเธอที่บึงบอระเพ็ด, นครสวรรค์, นครสวรรค์ ก็มาสิคะ, นครสวรรค์พาसानเกม, ของดีสี่แคว, ของดีเมืองลาดยาว, คอยพี่ที่ตาคลี, ขวนน้องเทียวตาคลี, ถิ่นงามสี่แคว, นครสวรรค์, นครสวรรค์บ้านเรา, นครสวรรค์วิมานแมน, นีคือปากน้ำโพ, ผากใจไว้ปากน้ำโพ, สาวนครสวรรค์, หนุ่มท่าตะโก, เพชรแห่งสวรรค์, เวลาคัมพูนนครสวรรค์, เชิญเทียนนครสวรรค์, Nakhonsawan, ณ อุทยานสวรรค์, อุทยานสวรรค์, วัดไพรินฝัน, มนต์เมืองสี่แคว, ไม่ลืมนครสวรรค์ และไม่ลืมตาคลี คิดเป็นร้อยละ 33.33

2.6 สถานที่ท่องเที่ยวศิลปวิทยาการ แหล่งท่องเที่ยวหรือกิจกรรมที่สามารถตอบสนองความสนใจพิเศษของนักท่องเที่ยว มีรูปแบบของการท่องเที่ยวที่ชัดเจน เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวแบบใหม่ที่เกิดขึ้น และสามารถเพิ่มเติมได้อีกมากมายตามความนิยมของคนในแต่ละยุคสมัย พบทั้งหมด 18 บทเพลง ได้แก่ จากเธอที่บึงบอระเพ็ด, นครสวรรค์, นครสวรรค์ ก็มาสิคะ, ของดีสี่แคว, คอนหวาน, ถิ่นงามสี่แคว, นครสวรรค์, นครสวรรค์บ้านเรา, นครสวรรค์วิมานแมน, สาวนครสวรรค์, หนุ่มท่าตะโก, เพชรแห่งสวรรค์, เชิญเทียนนครสวรรค์, Nakhonsawan, อุทยานสวรรค์, แหล่งวัดเกรียงไกรเหนือ, มนต์เมืองสี่แคว และไม่ลืม นครสวรรค์ คิดเป็นร้อยละ 23.08

2.7 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศ แหล่งท่องเที่ยวที่มีลักษณะทางธรรมชาติที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น โดยอาจมีเรื่องราวทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับระบบนิเวศที่เกี่ยวข้อง โดยการจัดการการท่องเที่ยวในแหล่งนั้น จะต้องมีการบูรณาการเรียนรู้ร่วมกันของผู้ที่เกี่ยวข้องมีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับระบบนิเวศนั้น มีการจัดการสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของท้องถิ่น เพื่อมุ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึก ต่อการรักษา ระบบนิเวศอย่างยั่งยืน พบทั้งหมด 13 บทเพลง ได้แก่ เมืองของเรา, คะนิงบอนนครสวรรค์, รักสาวนครสวรรค์, ของดีเมืองลาดยาว, นครสวรรค์บ้านเรา, สาวนครสวรรค์, เพชรแห่งสวรรค์, เจ้าพระยา, นครสวรรค์ฉันรักเธอ, จากพระบางถึงนครสวรรค์, สวรรค์สวยเราช่วยกัน, แหล่งวัดเกรียงไกรเหนือ และสายน้ำแห่งชีวิต คิดเป็นร้อยละ 16.67

และบทเพลงบางส่วนที่กล่าวถึงจังหวัดนครสวรรค์ แต่ไม่ได้เจาะจงสถานที่ในจังหวัดนครสวรรค์ เพียงแค่กล่าวถึงจังหวัดนครสวรรค์เท่านั้น พบทั้งหมด 19 บทเพลง ได้แก่ สาวสวยตาคลี, สาวปากน้ำโพ, ตักบาตรนครสวรรค์, แกร่งจากปากน้ำโพ, รอรักที่ตากฟ้า, รักสาวตาคลี, นางงามนครสวรรค์ (จากปากน้ำสู่นางสาวไทย), ตาคลี, ปากน้ำโพ, สวรรค์เป็นของเรา, สวรรค์อยู่ตรงนี้, สวรรค์ยังรอเธอ, หนุ่มนครสวรรค์รอรัก, เชิดรักจากเจ้าพระยา, พบรักที่ปากน้ำโพ, คอยรักสาวนครสวรรค์, หนุ่มนครวอนแฟน, รักแก่นนครสวรรค์ และนครสวรรค์ คิดเป็นร้อยละ 24.36

อภิปรายผล

จากการศึกษาด้านเนื้อหาในครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า ด้านเนื้อหาของเพลงกล่าวถึงความรักมากที่สุด เพราะการนำเสนอบทเพลงด้านความรักเป็นการนำเสนอเรื่องราวในชีวิตประจำวัน และคนทุกเพศทุกวัยเข้าถึงได้ จึงได้รับความนิยมมากที่สุด รองลงมากล่าวถึงทรัพยากรในท้องถิ่นนครสวรรค์ เหตุการณ์และกิจกรรมพิเศษที่เกิดขึ้นในจังหวัดนครสวรรค์ วิถีชีวิต ความเชื่อ และประเพณีตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับพรทิพย์ ฉายก็ และจันทนา แก้ววิเชียร (2561: 87) ได้ศึกษาเรื่อง “วิเคราะห์แนวคิดและศิลปะการใช้ภาษาในวรรณกรรมเพลงลูกทุ่งที่แต่งโดย สลว คุณวุฒิ” ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดที่พบมากที่สุดคือ แนวคิดเกี่ยวกับความรัก แนวคิดเกี่ยวกับทรัพยากร และแนวคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือกิจกรรมพิเศษตามลำดับ จากเนื้อหาที่พบในข้างต้นนั้นผู้วิจัยเห็นเนื้อหาที่มีความคล้ายกันตรงที่ว่า บทเพลงมักกล่าวถึงเรื่องราวในชีวิตผสมผสานกับจินตนาการของผู้ประพันธ์โดยถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ ตลอดจนสภาพสังคมในยุคนั้น ๆ สามารถสร้างอารมณ์สะท้อนใจ อารมณ์เศร้า รัก ผิดหวัง สนุกสนาน ตลกขบขัน หรือปลุกสำนึก แต่จะแตกต่างกันตรงที่การศึกษาเนื้อหาและสถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลงที่ปรากฏสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดนครสวรรค์มีการศึกษาถึงด้านทรัพยากร และเหตุการณ์หรือกิจกรรมที่จัดขึ้นในท้องถิ่นนครสวรรค์โดยเฉพาะ

สถานที่ท่องเที่ยวภายในจังหวัดนครสวรรค์ที่ปรากฏในวรรณกรรมเพลง พบสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนันทนาการมากที่สุด รองลงมาคือ สถานที่ท่องเที่ยวศาสนา สถานที่ท่องเที่ยวศิลปวัฒนธรรม และประเพณี สถานที่ท่องเที่ยวศิลปวิทยาการ สถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศ สถานที่ท่องเที่ยวประวัติศาสตร์ และสถานที่ท่องเที่ยวธรรมชาติ ที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าทางศิลปะและขนบธรรมเนียมประเพณีที่บรรพบุรุษได้สร้างและถ่ายทอดเป็นมรดกสืบทอดกันมา อีกทั้งยังมีแหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อการพักผ่อนและเสริมสร้างสุขภาพ ให้ความสนุกสนาน และการศึกษาหาความรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย “เพลงฉ่อยโบราณ : ภาพสะท้อนสังคม” ของเฉลิมพล คนตรง (2552: 97-99) ที่กล่าวว่า การแสดงเพลงฉ่อยโบราณ ได้สะท้อนภาพสังคม 4 ด้านดังนี้คือ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียม ประเพณี ค่านิยมและความเชื่อ ภาพสะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ และสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง เพลง: วรรณกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ของวิภาดา เกษธรรมพิทักษ์ (2559: 63-72) ไม่ว่าจะเป็นเพลงในยุคใด สมัยใด สังคมใด ก็มีการกล่าวถึงทรัพยากรการท่องเที่ยว วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตของผู้คนในชุมชน และผู้หญิง/ผู้ชาย (คนรัก) ทั้งสิ้น ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นปัจจัยที่ดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวหรือมาเยือนสถานที่ท่องเที่ยวที่ได้กล่าวถึงในเนื้อเพลง เพราะในยุคปัจจุบันมีบรรดาแฟนคลับของศิลปิน เริ่มเดินทางไปตามที่ต่าง ๆ ที่ศิลปินท่านนั้นไปหรือมีการกล่าวถึงสถานที่แห่งนั้น



แต่จากการศึกษาผู้วิจัยได้พบข้อสังเกตว่า สถานที่ท่องเที่ยวบางแห่ง สามารถเป็นได้มากกว่าการท่องเที่ยวประเภทเดียว เช่น บึงบอระเพ็ด เป็นได้ทั้งแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปวิทยาการและแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ เนื่องจากเป็นสถานที่ท่องเที่ยวร่วมสมัยที่มีการสร้างขึ้นเพื่อการพักผ่อน ให้ความสนุกสนานและการศึกษาหาความรู้ นอกจากนี้ยังมีสถานที่ท่องเที่ยวภายในจังหวัดนครสวรรค์ที่ปรากฏชื่อในบทเพลงแต่ไม่พบข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน คือ วัดถ้ำผาสวรรค์ ที่ปรากฏในบทเพลงตาคลี นอกจากนี้ยังมีบทเพลงบางส่วนที่กล่าวถึงจังหวัดนครสวรรค์ แต่ไม่ได้เจาะจงสถานที่ในจังหวัดนครสวรรค์

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาจัดประเภทของเพลงที่นำมาศึกษา
2. ศึกษาสถานที่ท่องเที่ยวภายในจังหวัดนครสวรรค์ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมประเภทอื่น
3. ศึกษาปัจจัยที่ทำให้สถานที่ท่องเที่ยวบางแห่งถูกกล่าวถึงมากที่สุดและน้อยที่สุดในจังหวัดนครสวรรค์

เอกสารอ้างอิง

- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2542). **ความสำคัญของการท่องเที่ยว**. กรุงเทพมหานคร: การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.
- จินตนา ดำรงเลิศ. (2543). **วรรณกรรมเพลงลูกทุ่ง**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เฉลิมพล คนตรง. (2552). **เพลงฉ่อยโบราณ: ภาพสะท้อนสังคม** (ปริญาณานิพนธ์ปริญาโทมหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- คำเกิง โถทอง และคณะ. (2550). **เส้นทางท่องเที่ยวอารยธรรมขอมในประเทศไทย กัมพูชา ลาว**. (รายงานวิจัย). กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ธงชัย ภูวนาถวิจิตร. (2553). **“ยุทธศาสตร์การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงบูรณาการ บนเส้นทางยุทธศาสตร์ R3A (เชียงใหม่-คุนหมิง)”**. คุษณินพนธ์ปริญาโทคุษณินบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง.
- ประภัทร สุทธาเวศ. (2550). **วิวัฒนาการพัฒนาการท่องเที่ยว**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ปิ่นเพชร จำปา. (2545). **วัฒนธรรมการท่องเที่ยวของคนไทย พ.ศ. 2394-2544**. วิทยานิพนธ์สาขาประวัติศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์.

- พัฒนจักร อรรถาธิปไตย. (2552). **วิถีชุมชนเลี้ยงคลองมหาสวัสดิ์กับการพัฒนาการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม**. วิทยานิพนธ์มหาวิทยาลัทยมหาสารคาม.
- พรทิพย์ ฉายกั และจันทนา แก้ววิเชียร. (2561). **วิเคราะห์แนวคิดและศิลปะการใช้ภาษาในวรรณกรรมเพลงลูกทุ่งที่แต่งโดยสลา คุณวุฒิ**. **วารสารราชภัฏเพชรบูรณ์สาร**. 20 (มกราคม-มิถุนายน): 1-10.
- มติชนออนไลน์. **เที่ยว “เมืองจันเสน” แหล่งเรียนรู้ทางโบราณคดีของไทย ไม่ใกล้ ไม่ไกล อ.ตาคลี จ.นครสวรรค์**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : https://www.matichon.co.th/lifestyle/food-travel/news_435096. 2564.
- ลักขณา สุขสุวรรณ. (2521). **วรรณกรรมเพลงลูกทุ่ง**. วิทยานิพนธ์ปริญาโท มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วงแห่ เบสท์บอล เรคคอร์ด. **แหล่งประวัติหลวงปู่พัฒน์**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=KtZbU49lh48>. 2564.
- วรรณา วงษ์วานิช. (2539). **ภูมิศาสตร์การท่องเที่ยว**. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วาร์ชต์ มัธยมบุรุษ. **แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://tourismatbuurordpress.com>. 2564.
- วิภาดา เถาธรรมพิทักษ์. (2559). **เพลง : วรรณกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว**. **วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม**. (ปีที่ 4 ฉบับที่ 1): 63-72.
- วิเชียร เกษประทุม. (2528). **การละเล่นพื้นบ้านจังหวัดนครสวรรค์**. ใน **นครสวรรค์ : รัฐกิจกลาง**. สุภรณ์ โอเจริญ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยครุฑนครสวรรค์. 287-313
- สาริตา สวัสดิการ. (2549). **เนื้อหาเพลงและอัตลักษณ์แฟนเพลงอีสานในประเทศไทย**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาสื่อสารมวลชน). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมชาย ชมไพร. **จากเธอที่บึงบอระเพ็ด**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=a7kP-tuad9Q>. 2564.
- หมอเสียงซ้อคุณตำรวจ. **ชวนน้องเที่ยวตาคลี**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=mhZlbi1FBuo>. 2564.
- หนู่ม นครสวรรค์. **ไม่ลืมนครสวรรค์**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=4RbGjZANee0>. 2564.



- อนุชา นวลพยา. **ของดีสี่แคว**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=Rx-ixqbdN8o>. 2564.
- Admin (นามแฝง). **ข้อมูลสภาพทั่วไปของจังหวัด**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.nakhonsawan.go.th/>. 2564.
- Farangthong. **ของดีเมืองลาดยาว**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=VpUv9GOHug8>. 2564.
- FLUK ARTHIT SA. **นครสวรรค์วิมานแมน**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : https://www.youtube.com/watch?v=uK_jgl4t1w8. 2564.
- Kobchai Mangkon. **ถิ่นงามสี่แคว**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=7ZdD7C1ocfl>. 2564.
- Kobchai Mangkon. **นครสวรรค์**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=Od3McPy2AQw>. 2564.
- Kobchai Mangkon. **นครสวรรค์บ้านเรา**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : https://www.youtube.com/watch?v=pvtz2z_ulKc. 2564.
- Nakhonsawan Pasangames. **นครสวรรค์พาสานเกมส์**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=qoFIWA-zeBk>. 2564.
- PREMPREE PRODUCTION. **คอนวัน**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=HaGudorbO7M2564>.
- SIAM MAN. **เชิญเที่ยวเมืองนครสวรรค์**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : https://www.youtube.com/watch?v=A-XJy_-ql6l. 2564.
- SIAM MAN. **เรารักหนองบัว**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=Zw8lP2cp7co>. 2564.
- Thikumphorn T. Ognheim. **จากเธอที่บรรพต**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : https://www.youtube.com/watch?v=wloGUGf_lbU. 2564.



โมเดลความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน กรณีศึกษาสายการบินต้นทุนต่ำ
และสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบในประเทศไทย
Happiness Model of Flight Attendants: A Case Study of Low-Cost Airlines
and Full-Service Airlines in Thailand

สมพงษ์ อัสวริยธิปัต*

Sompong Aussawariyathipat

สถาบันเทคโนโลยีการบินและอวกาศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก จังหวัดชลบุรี 20110

Institute of Aviation and Aerospace Technology, Rajamangala University of Technology Tawan-Ok,

Chonburi 20110 Thailand

*Corresponding author E-mail: drsompong.a@gmail.com

(Received: February 24 2022; Revised: April 18 2022; Accepted: April 25 2022)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแนวทางการจัดการความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน ของสายการบินต้นทุนต่ำและสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบในประเทศไทย 2) กำหนดโมเดลความสุข ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและแนวทางการจัดการความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน ของสายการบินต้นทุนต่ำและสายการบินเต็มรูปแบบในประเทศไทย โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ พนักงานต้อนรับบนเครื่องบินของสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบและสายการบินต้นทุนต่ำในเส้นทางภายในประเทศ การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำเสนอโมเดลความสุข คือ การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผลของการศึกษาพบว่า

โมเดลความสุขของพนักงานต้อนรับบนเที่ยวบินกรณีสายการบินต้นทุนต่ำนั้นมี 6 องค์ประกอบ คือ 1) กิจกรรมการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างพนักงาน 2) การสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ในการทำงาน 3) การสื่อสารข้อมูลที่เพียงพอและเหมาะสม 4) การสร้างความสมดุลของชีวิตการทำงานกับชีวิตครอบครัว 5) การบริหารค่าตอบแทนที่เหมาะสม 6) การบริหารสภาพแวดล้อมในการทำงาน

ส่วนโมเดลความสุขของพนักงานต้อนรับบนเที่ยวบินของสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบมี 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) การกำหนดเส้นทางอาชีพที่ชัดเจนให้กับพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน 2) กิจกรรมเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างพนักงานประจำปี 3) บรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ดีในการทำงานทั้งจากเพื่อนร่วมงานและผู้บริหารสายการบิน 4) การสร้างความภาคภูมิใจในอาชีพพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน 5) การกำหนดตารางเวลาในการทำงานที่เหมาะสมกับการใช้ชีวิตครอบครัว

คำสำคัญ : โมเดลความสุข, สายการบินต้นทุนต่ำ, สายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบ, พนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน



Abstract

This research is a qualitative study aiming 1) to study the happiness management guidelines of flight attendants of low-cost airline and full-service airlines in Thailand and 2) to make a model of happiness, policy recommendations, and guidelines for the happiness management of flight attendants of low-cost airlines and full-service airlines in Thailand. The research key informants were flight attendants of full-service airlines and low-cost airlines on domestic routes. The data analysis used to present the happiness model involves analyzing and synthesizing the data from the interviews. The research found that:

The Happiness model of flight attendants in low-cost airline consists of 6 elements including 1) relationship-building activities, 2) creating new work experience, 3) adequate and appropriate communication, 4) balancing work and family life, 5) appropriate compensation management, and 6) work environment management.

The happiness model of flight attendants in full-service airlines consists of 5 elements including 1) clear career paths for flight attendants, 2) annual employee interaction activities, 3) a good working atmosphere and environment between colleagues and airline executives, 4) building pride in flight attendant career, and 5) setting work schedules that are suitable for family life.

Keywords : Happiness Model, Low-Cost Airline, Full-Service Airline, Flight Attendant



บทนำ

สำหรับประเทศไทยซึ่งมีรากฐานของการเป็นประเทศเกษตรกรรมมาในอดีต และได้ดำเนินการปรับเปลี่ยนมาเป็นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจหลักของประเทศด้วยอุตสาหกรรมบริการ ซึ่งพบว่า ปัจจุบันอุตสาหกรรมบริการมีความสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจโลก แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมบริการนั้น คือ อัตราการลาออกของพนักงานอยู่ในระดับที่สูงมาก โดยส่งผลกระทบต่อขวัญและกำลังใจของพนักงานในองค์กร (กิตติรัตน์ พิมพากรณ์ และธีรวัฒน์ จันทิก, 2559) ผลการวิจัยจากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดพบว่า แอร์โฮสเตสเสี่ยงป่วยเมื่แรงกว่าอาชีพอื่น โดยมีการตั้งข้อสมมติฐานว่าการทำงานที่อยู่กับความกดอากาศสูงอยู่เป็นประจำ การเดินทางข้ามโซนเวลาในแต่ละซีกโลก การอยู่ในห้องโดยสารที่อากาศไม่ค่อยถ่ายเทและเสียงต่อรังสีก่อประจุ ทำให้แอร์โฮสเตสมีแนวโน้มที่จะเกิดภาวะเครียด กดดัน ซึมเศร้า นอนไม่หลับ พักผ่อนไม่เพียงพอ และติดแอลกอฮอล์ ซึ่งไม่เป็นผลดีต่อสุขภาพโดยรวม (วอยซ์ทีวีออนไลน์, 2561) ความสุขในการทำงาน เป็นความต้องการของทุกคนในองค์กร ทั้งนี้เพราะในแต่ละวันคนส่วนใหญ่ใช้เวลา 1 ใน 3 ของวันสำหรับการทำงานในอาชีพ ประกอบกับการทำงานในปัจจุบันที่มุ่งเน้นความเป็นมืออาชีพและมุ่งเน้นผลงาน ทำให้พนักงานจำนวนมากเกิดความเครียด สำหรับประเทศไทยซึ่งมีรากฐานของการเป็นสยามเมืองยิ้ม ในอดีตครอบครัวมีขนาดใหญ่ โดยประกอบอาชีพเกษตรกรรม เมื่อบริบทของสังคมเปลี่ยนไปทำให้คนไทยปรับอาชีพเข้าสู่ภาคอุตสาหกรรมมากขึ้น จึงเกิดการปะทะระหว่างการทำงานแบบสังคมเมืองที่มุ่งเน้นผลงานเป็นสำคัญ และส่งผลให้การทำงานแบบช่วยเหลือเอื้ออาทรต่อกันมีน้อยลง ดังนั้นควรมีองค์การและบุคคลที่สามารถสร้างความสมดุลระหว่างการมุ่งเน้นผลงานและการมุ่งเน้นคุณค่าของคน (จุฑามาศ แก้วพิจิตร, 2557)

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 จนถึงฉบับที่ 12 นั้นต่างมุ่งเน้นให้คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนาให้คนมีความสุขและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น และในปัจจุบันแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 ได้ระบุไว้ว่า คนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาอย่างมีส่วนร่วม และการพัฒนาสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2558) สอดคล้องกับ สาร สุมเสริฐ (2561) กล่าวว่า การทำงานอย่างมีความสุข คือ สิ่งหรือกิจกรรมที่ผู้ทำมีความสุขสบายใจรู้สึกอิ่มเอิบแจ่มใสจิตใจ ซึ่งต้องอาศัยคนทำงานเป็นผู้กระทำการมากกว่าสิ่งแวดล้อมเป็นตัวกำหนด โดยมีแนวทางที่ช่วยให้เกิดความสุขในการทำงาน ได้แก่ เลือกงานที่มีประโยชน์ รักและเห็นคุณค่าในงาน มีมุมมองเชิงสร้างสรรค์ ทำงานไม่สับสน ผูกมิตรและสร้างความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันในการทำงาน จัดการความเครียดได้ และยกผลงานให้เป็นส่วนรวมหรือของธรรมชาติ

พนักงานที่ปฏิบัติงานของสายการบิน ซึ่งเป็นอาชีพหนึ่งที่ต้องพบกับผู้โดยสารเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะพนักงานที่ให้บริการบนเครื่องบินที่มีพื้นที่ในการปฏิบัติงานแบบจำกัด และต้องพบกับความต้องการของผู้โดยสารที่มีความหลากหลาย รวมทั้งต้องรองรับกับความคาดหวังของผู้โดยสาร การทำงานที่มีความเร่งรีบในการให้บริการ ซึ่งต้องแข่งขันกับเวลาที่มีอยู่อย่างจำกัดตามตารางบินของสายการบิน โดยเส้นทางบินที่มีระยะทางสั้น ๆ ในบางโอกาสอาจก่อให้เกิดความเครียดที่เพิ่มมากขึ้นกับการที่ต้องให้บริการตามคำร้องขอของผู้โดยสาร โดยจะเห็นได้ว่าปัญหาดังกล่าวนั้นมีผลต่อการทำงานและเกิดภาวะการถดถอย ซึ่งจากการศึกษาของวัชรินทร์ อนันตพงศ์ และวีรวัฒน์ โปรยรุ่งโรจน์ (2562) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่องภาวะเครียดของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินในการทำงานร่วมกับสายการบินต่างชาติ โดยผลการศึกษาพบว่า พนักงานต้อนรับบนเครื่องบินหญิงคนไทยมีลักษณะความเครียดที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจเกิดจากนโยบายของสายการบิน รวมทั้งมีความเครียดในระดับที่ต่างกันแม้ว่าจะอยู่ในบริษัทเดียวกันก็ตาม การที่พนักงานจะควบคุมระดับความเครียดของตนเองได้นั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการปรับตัวของแต่ละบุคคล รวมถึงทัศนคติ ความเชื่อ และบุคลิกภาพที่ทำให้บุคคลคนนั้นสามารถที่จะก้าวผ่านความเครียดหรือมีวิธีที่จะผ่อนคลายความเครียดได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม สิ่งที่เป็นสาเหตุของความเครียดหลักของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน คือ นโยบาย และวัฒนธรรมขององค์กร เป็นสิ่งที่สร้างความเครียดและกดดันให้พนักงานต้อนรับมากที่สุด อย่างไรก็ตามเมื่อพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินเกิดความเครียดขึ้นผลที่ตามมาก็คือประสิทธิภาพในการให้บริการที่มีต่อผู้โดยสาร ปฏิกริยาต่าง ๆ ที่เป็นผลสืบเนื่องจากจิตใจ หรือภาวะกดดันภายในย่อมส่งผลให้คุณภาพการให้บริการที่มีต่อผู้โดยสารลดลงจากปกติ

จากปรากฏการณ์ดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษา โมเดลความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน กรณีศึกษาสายการบินต้นทุนต่ำและสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบในประเทศไทย เพื่อประโยชน์ในการนำผลการวิจัยไปเป็นแนวทางการจัดการความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน และสร้างศักยภาพทางการแข่งขันให้กับธุรกิจสายการบินในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษานี้ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการศึกษาดังนี้

1. เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน ของสายการบินต้นทุนต่ำและสายการบินเต็มรูปแบบในประเทศไทย
2. เพื่อกำหนดโมเดลความสุข ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย และแนวทางการจัดการความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินของสายการบินต้นทุนต่ำและสายการบินเต็มรูปแบบในประเทศไทย



การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับความสุขในการทำงาน

การสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายในการทำงาน ช่วยลดความตึงเครียด ลดความกดดันระหว่างการทำงานได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้พนักงานในองค์กรมีอัตราความสุขในการทำงานเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การบริหารงานภายในองค์กรเป็นไปอย่างราบรื่น (จรรยา ดาสา, 2556) เมื่อพนักงานมีความสุข มีความสบายใจในการทำงาน จะสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ปริมาณผลงานก็เพิ่มขึ้นอีกด้วย เนื่องจากพนักงานมีความคิดสร้างสรรค์ ปลอดโปร่ง ไร้ความกังวล ความเครียดต่าง ๆ ลดน้อยลง เนื่องจากลดความขัดแย้งในที่ทำงาน ซึ่งช่วยให้องค์กรมีความก้าวหน้า และพัฒนาได้อย่างยั่งยืน

ในการบริหารธุรกิจสมัยใหม่เป้าหมายที่สำคัญที่สุด ควรมุ่งเน้นไปที่ความพึงพอใจของลูกค้าเป็นอันดับแรก (Customer Satisfaction) ธุรกิจจึงจะได้กำไรที่ยั่งยืน และปัจจัยที่สำคัญอย่างยิ่งคือ พนักงานในองค์กรจะต้องมีความสุขในการทำงาน เพื่อสามารถให้บริการลูกค้าได้อย่างเต็มที่ โดยปัจจัยที่ส่งเสริมให้พนักงานปฏิบัติงานได้อย่างมีความสุข ได้แก่

1. ตัวเนื้องาน ต้องมีความท้าทาย และเปิดโอกาสให้พนักงานได้แสดงศักยภาพ
2. วัฒนธรรมในการทำงาน ควรเปิดโอกาสให้พนักงานได้แสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ เพื่อให้พนักงานรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของ (Ownership) และมีความรักต่อองค์กร
3. ปัจจัยแวดล้อม สภาพแวดล้อมที่อบอุ่น และความสามัคคีของบุคคลในองค์กร
4. ภาวะผู้นำ องค์กรมีการส่งเสริมในการทำงาน มีทิศทางในการทำงานที่ชัดเจนและสามารถสร้างแรงจูงใจให้แก่พนักงานได้ (ประพนธ์ ผาสุกยิต, 2549)

นอกจากนี้จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวกับความสุขในการทำงาน ผู้วิจัยพบข้อมูลที่น่าสนใจดังนี้

ความสุขในการทำงาน ภาวิน ชินะโชติ, ทองฟู ศิริวงศ์ และภาณุ ชินะโชติ (2561) ได้กล่าวว่า ความสุขในการทำงานเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในจิตใจบุคคลที่ตอบสนองต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการทำงาน โดยที่บุคคลนั้นเกิดความรู้สึกเพลิดเพลิน มีความสุขกับงานที่ทำ มีความภาคภูมิใจในงาน ได้ทำงานร่วมกับคนดี ๆ รับรู้ว่าการที่ตนกระทำนั้นมีความสำคัญ มีคุณค่าของงานที่เรากระทำ มีความรับผิดชอบต่องานที่กระทำรู้สึกสนุกสนาน และมีความสุขในที่ทำงาน และมีความรู้สึกว่าการได้รับการกระตุ้นและเสริมพลังในการทำงาน

ทฤษฎีความสุขในการทำงาน Manion (2003) ได้กล่าวว่า ความสุขในการทำงาน (Happiness at Work) หมายถึง ผลที่เกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งเป็นผลตอบสนองจากการกระทำที่สร้างสรรค์

ของตนเอง มีการแสดงออกโดยการยิ้ม หัวเราะ มีความปลื้มใจ ซึ่งนำไปสู่การปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ และยังเป็นอารมณ์ในทางบวกที่เกิดจากพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานความสุขจะทำให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีในที่ทำงาน มีความรู้สึกต่องานที่ได้รับมอบหมายมีความผูกพันในงานที่ทำให้คงอยู่ในองค์กรต่อไป ซึ่งมุ่งอธิบายด้วยองค์ประกอบของความสุขในการทำงานมี 4 ด้าน ดังนี้

1. การติดต่อสัมพันธ์ หมายถึง การรับรู้พื้นฐานที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ของพนักงานในสถานที่ทำงาน โดยที่บุคลากรมาร่วมกันทำงานเกิดสังคมการทำงานขึ้น เกิดสัมพันธภาพที่ดีกับพนักงานที่ตนปฏิบัติงาน ให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การสนทนาพูดคุยอย่างเป็นมิตร เกิดมิตรภาพระหว่างปฏิบัติงานกับพนักงานต่าง ๆ และความรู้สึกเป็นสุขตลอดจนรับรู้ได้ว่าได้อยู่ท่ามกลางเพื่อนร่วมงานที่มีความรัก และความปรารถนาดีต่อกัน

2. ความรักในงาน หมายถึง การรับรู้ความรู้สึกรักผูกพันอย่างแนบแน่นเกี่ยวกับงาน รับรู้ว่าการมีพันธกิจในการปฏิบัติงานให้สำเร็จ มีความยินดีในสิ่งที่เป็นองค์ประกอบของงาน กระตือรือร้นดีใจ เพลิดเพลินในการที่จะปฏิบัติงานและปรารถนาที่จะปฏิบัติงานด้วยความเต็มใจ รู้สึกเป็นสุขเมื่อได้ปฏิบัติงานมีความภาคภูมิใจที่ตนมีหน้าที่รับผิดชอบในงาน

3. ความสำเร็จในงาน หมายถึง การรับรู้ว่าตนปฏิบัติงานได้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้โดยได้รับความสำเร็จในการทำงาน ได้รับมอบหมายให้ทำงานที่ท้าทายให้สำเร็จ มีอิสระในการทำงาน เกิดผลลัพธ์การทำงานไปในทางบวก ทำให้รู้สึกมีคุณค่าในชีวิตเกิดความภาคภูมิใจในการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ เพื่อปฏิบัติให้สำเร็จมีความก้าวหน้าและทำให้องค์กรเกิดการพัฒนา

4. การเป็นที่ยอมรับ หมายถึง การรับรู้ว่าตนเองได้รับการยอมรับเชื่อถือจากผู้ร่วมงาน ผู้ร่วมงานได้รับรู้ถึงความพยายามเกี่ยวกับเรื่องงานที่ได้ปฏิบัติของตนและได้รับการยอมรับจากผู้บังคับบัญชาในการปฏิบัติงาน ได้รับความคาดหวังที่ดีในการปฏิบัติงาน และได้ความไว้วางใจจากผู้ร่วมงานและเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้ร่วมงานตลอดจนได้ใช้ความรู้อย่างต่อเนื่อง

คุณภาพชีวิตในการทำงาน

คุณภาพชีวิตการทำงาน มีลักษณะที่ตอบสนองความต้องการของบุคคล ทั้งความรู้สึกทางด้านร่างกายและจิตใจของคนทำงาน จะมีต่อสภาพแวดล้อมในการทำงาน ได้แก่ ความมั่นคง ความปลอดภัย ความเสมอภาค ภาระงาน ความกดดันด้านเวลา และการมีส่วนร่วมในงาน เป็นต้นคุณภาพชีวิตการทำงานที่ดีในการทำงานเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้พนักงานทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ พนักงานมีความพึงพอใจและความสุขของพนักงานภายในองค์กร



ทฤษฎีคุณภาพชีวิตการทำงาน

Walton (1973) ได้กล่าวว่า คุณภาพชีวิตในการทำงาน เป็นเรื่องของสภาพแวดล้อมและสังคมที่ส่งผลให้การทำงานประสบความสำเร็จ ผลผลิตที่ได้รับตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของบุคคลในการทำงาน โดยได้กำหนดเกณฑ์คุณภาพชีวิตการทำงานว่าประกอบด้วยคุณสมบัติ 8 ประการดังนี้

1. การได้รับค่าตอบแทนที่เป็นธรรมและเพียงพอ คือ ค่าตอบแทนที่ได้รับจากการปฏิบัติงานนั้นจะต้องมีความเพียงพอในการดำรงชีวิตตามมาตรฐานการครองชีพ ที่สมเหตุสมผลในสังคมนั้น ๆ สำหรับค่าตอบแทนที่มีความยุติธรรมก็เกิดจากการเปรียบเทียบค่าตอบแทนจากการทำงานในตำแหน่งหน้าที่และความรับผิดชอบที่คล้ายคลึงกันหรือเปรียบเทียบจากผลการปฏิบัติงานที่เท่าเทียมกัน

2. สภาพการทำงานที่มีความปลอดภัย และการส่งเสริมสุขภาพ คือ พนักงานไม่ควรอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ดี ทั้งต่อร่างกายและการทำงาน ดังนั้นจึงควรจะมีการกำหนดมาตรฐานเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมสุขภาพ ซึ่งรวมถึงการควบคุมเกี่ยวกับเสียง การรบกวนทางสายตา

3. ความก้าวหน้าและความมั่นคงในงาน คือ การให้กำลังใจโดยการให้พนักงานได้เพิ่มความสามารถในการทำงานของเขา มากกว่าที่จะคอยเป็นผู้นำให้เขาทำตามจะต้องมอบหมายงานใหม่หรืองานที่ต้องใช้ความรู้ หรือทักษะที่ต้องเพิ่มขึ้นในอนาคต จะต้องเปิดโอกาสให้มีการพัฒนาภายในองค์กรในสายงาน

4. โอกาสในการพัฒนาสมรรถภาพของตนเอง คือ โอกาสในการพัฒนาและการใช้ความสามารถของพนักงานในการปฏิบัติงานตามทักษะและความรู้ที่มีซึ่งจะทำให้พนักงานรู้สึกว่าคุณค่าและรู้สึกท้าทายในการทำงาน ได้ใช้ความสามารถในการทำงานเต็มที่รวมทั้งความรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน

5. การบูรณาการทางสังคมหรือการทำงานร่วมกัน คือ การที่พนักงานรู้สึกว่ามีคุณค่า ได้รับการยอมรับและร่วมมือกันทำงานจากกลุ่มเพื่อนร่วมงาน รู้สึกว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มผู้ร่วมงาน มีการเปิดเผยตนเอง มีบรรยากาศในการทำงานที่ดี ไม่มีการแบ่งชั้นวรรณะในหน่วยงาน ปราศจากการมือคดและการทำลายซึ่งกันและกัน

6. สิทธิของพนักงาน คือ พนักงานมีสิทธิอะไรบ้าง และจะปกป้องสิทธิของตนเองได้อย่างไรบ้าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมขององค์กรนั้น ๆ ว่ามีความเคารพสิทธิส่วนตัวมากน้อยเพียงใด ยอมรับในการขัดแย้งทางความคิด รวมทั้งวางมาตรฐานให้ผลตอบแทนที่ยุติธรรมแก่พนักงาน มีการจัดเตรียมงานให้เกิดความเหมาะสมและมีความสัมพันธ์กัน

7. ความสมดุลระหว่างชีวิตงานและชีวิตด้านอื่น คือ บุคคลจะต้องจัดความสมดุลให้เกิดขึ้นในชีวิต โดยจะต้องจัดสรรบทบาทให้สมดุล จัดเวลาในการทำงานของตนเองให้เหมาะสมและ

มีความสมดุลกับบทบาทชีวิตของตนเองครอบครัวและกิจกรรมอื่น ๆ

8. ความเป็นประโยชน์ต่อสังคม คือ การที่พนักงานมีความรู้สึกว่ากิจกรรมหรืองานที่ทำนั้นเป็นประโยชน์ต่อสังคม มีความรับผิดชอบต่อสังคมรวมทั้งองค์การของตนเองได้ทำประโยชน์ให้สังคม

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง โมเดลความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน กรณีศึกษาสายการบินต้นทุนต่ำและสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบในประเทศไทย ผู้วิจัยมุ่งเน้นการศึกษาโดยใช้หลักของการวิจัยคุณภาพโดยใช้วิธีวิทยาของการสร้างทฤษฎีฐานราก (ขจรศักดิ์ บัวระพันธ์, 2554) โดยมีลำดับการดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการกำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา ผู้วิจัยใช้การกำหนดแนวทางตามวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ดังนี้

1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัย โดยประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินของสายการบินต้นทุนต่ำและสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบ

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ให้ข้อมูลหลักในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินของสายการบินต้นทุนต่ำและสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบ โดยการเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักในการศึกษานี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบก้อนหิมะ (Snowball) (ประไพพิมพ์ สุธีสินนท์ และประสพชัย พสุนนท์, 2559) โดยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์คุณสมบัติของผู้ที่ถูกสัมภาษณ์เป็นพนักงานต้อนรับที่ได้รับรางวัลพนักงานดีเด่น หรือพนักงานที่มีประสบการณ์ในการทำงานไม่น้อยกว่า 3 ปี ที่มีประสบการณ์และหรือทำงานในสายการบินต้นทุนต่ำและสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบ และใช้หลักเกณฑ์ในการสัมภาษณ์ เมื่อผู้ให้สัมภาษณ์ถูกสัมภาษณ์และให้ข้อมูลถึงจุดอิ่มตัว คือ ข้อมูลเริ่มมีการซ้ำกันผู้วิจัยจึงหยุดการสัมภาษณ์ โดยจำนวนผู้ให้ข้อมูลในการศึกษาวิจัยรวมในครั้งนี้มีจำนวนทั้งหมด 14 คน ซึ่งเป็นไปตามหลักความพอเพียงของข้อมูลอ้างอิงจาก Nastasi and Schensul (2005) และ ประไพพิมพ์ สุธีสินนท์ และประสพชัย พสุนนท์ (2559)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อให้ได้ผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน ของสายการบินต้นทุนต่ำและสายการบินเต็มรูปแบบในประเทศไทย 2) กำหนดโมเดลความสุข ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย และแนวทางการจัดการความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินของสายการบินต้นทุนต่ำและสายการบินเต็มรูปแบบในประเทศไทยนั้น

ผู้วิจัยได้ใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างที่ผู้วิจัยได้ศึกษามาตามแนวคิดและทฤษฎี รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความสุขในการทำงาน เพื่อนำเครื่องมือดังกล่าวไปใช้ในการสัมภาษณ์พนักงานต้อนรับบนเครื่องบินตามวัตถุประสงค์ในการศึกษา โดยแนวทางในการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างนั้นมีแนวทางในการสัมภาษณ์ทั้งหมด 4 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมดจำนวน 6 ข้อ ส่วนที่ 2 เกี่ยวกับการบริหารงานด้านบุคลากรของสายการบิน ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมดจำนวน 8 ข้อ ส่วนที่ 3 เกี่ยวกับความรู้สึกรู้สึกมีความสุขในการทำงานของพนักงานของธุรกิจสายการบิน ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมดจำนวน 8 ข้อ ส่วนที่ 4 เกี่ยวกับการบริหารจัดการความสุขของธุรกิจสายการบินในอนาคต ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 5 ข้อ

3. การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ในการตรวจสอบคุณภาพของแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างนั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวัตถุประสงค์ของการศึกษาพร้อมกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการทำงาน คุณภาพชีวิตในการทำงาน จากนั้นสร้างแนวทางที่เป็นข้อคำถามเบื้องต้นที่ใช้ในการสัมภาษณ์กับผู้ให้ข้อมูลที่เป็นพนักงานที่ให้บริการบนเครื่องบิน หลังจากที่ได้สร้างแนวทางเสร็จ ผู้วิจัยได้นำแนวทางของแบบสัมภาษณ์ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมของแบบสัมภาษณ์ทั้งในด้านสำนวนของประโยคที่ใช้ในการถามว่ามีความกำกวมหรือไม่ มีความครอบคลุมตามวัตถุประสงค์หรือไม่ จากนั้นนำแนวทางที่ได้รับจากผู้ทรงคุณวุฒิมาปรับแนวทางข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ให้มีความเหมาะสมและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษานี้ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

4.1 การเตรียมตัวของผู้วิจัย ผู้วิจัยได้เตรียมตัวดังนี้ การเตรียมตัวด้านเนื้อหาและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี รวมทั้งบททบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขของพนักงาน โดยการรวบรวมข้อมูลประกอบด้วยการสัมภาษณ์ ในการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้เตรียมแนะนำตัวต่อผู้ให้ข้อมูลหลักผ่านระบบ Zoom Application ซึ่งจะเน้นการสร้างบรรยากาศการสัมภาษณ์แบบเป็นกันเอง สร้างสัมพันธภาพ เพื่อให้เกิดความไว้วางใจ การบันทึกเสียง ต้องได้รับความยินยอมจากผู้ให้ข้อมูลก่อน ผู้วิจัยจดบันทึกประเด็นสำคัญ ๆ ไว้ เครื่องบันทึกเสียง อุปกรณ์ กระดาษจดบันทึก รวมทั้งบันทึกข้อมูลจากระบบ Zoom Application เพื่อถอดบทสัมภาษณ์ได้อย่างครบถ้วน

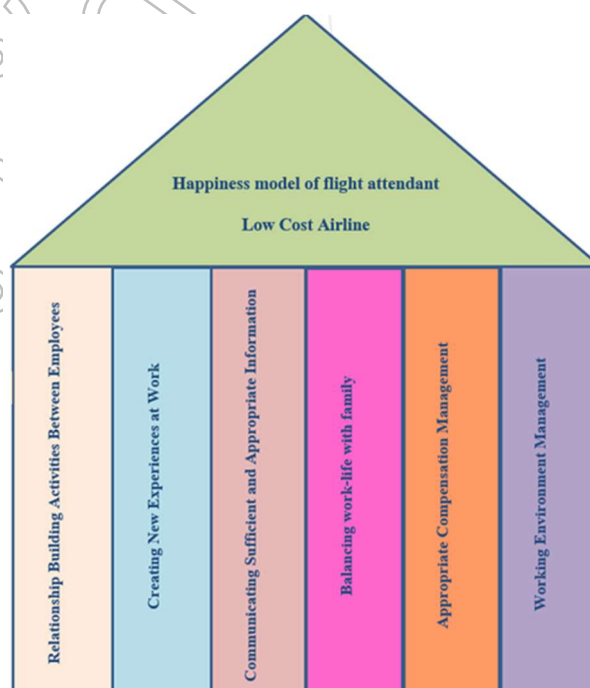
4.2 การเตรียมความรู้ด้านระเบียบวิธีวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาบททบทวนกรอบแนวคิด เทคนิควิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เป้าหมายวัตถุประสงค์ตลอดจนเทคนิคการเก็บข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

อย่างละเอียด จากตำราต่าง ๆ ของผู้เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก In-dept Interview การสังเกตผู้ให้ข้อมูลหลัก การจดบันทึกข้อมูล

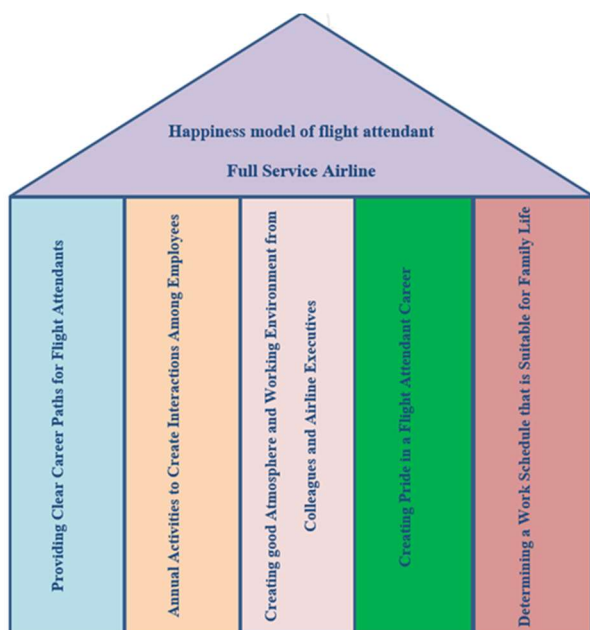
4.3 ติดต่อผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อนัดหมายเวลาและสถานที่สัมภาษณ์ ซึ่งการศึกษาวิจัยเรื่องนี้ในช่วงสถานการณ์ Covid-19 ผู้วิจัยจึงดำเนินการสัมภาษณ์ผ่านระบบออนไลน์ 100% ผ่าน Zoom Application

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการศึกษานี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการสรุปผลจากการศึกษา โดยใช้วิธีวิทยาเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์พนักงานต้อนรับที่ให้บริการบนเครื่องบิน โดยทำการประมวลผลด้วยการสังเคราะห์และวิเคราะห์ผลจากการสัมภาษณ์ จากนั้นผู้วิจัยกำหนดโมเดลความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน กรณีศึกษาสายการบินต้นทุนต่ำและสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบในประเทศไทย หลังจากนั้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญด้านธุรกิจบริการและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องยืนยันโมเดลที่ได้อีกครั้งหนึ่ง และนำเสนอโดยแผนผังรูปภาพ ดังแผนภาพที่ 1 และ 2



ภาพที่ 1 แสดงโมเดลความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน: สายการบินต้นทุนต่ำ



ภาพที่ 2 แสดงโมเดลความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน:
สายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบ

ในขณะเดียวกันผู้วิจัยมีการตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล ด้วยวิธีการการตรวจสอบข้อมูลสามเส้า (Triangulation) (Denzin, 1989) เพื่อเป็นการยืนยันว่าข้อมูลที่ได้มีความน่าเชื่อถือมากเพียงพอต่อการสรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลแล้ว ได้ทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์พนักงานต้อนรับของธุรกิจสายการบินโดยสามารถสรุปผลสำคัญที่ได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่เป็นพนักงานต้อนรับที่ปฏิบัติงานในสายการบินต้นทุนต่ำ และพนักงานต้อนรับที่ปฏิบัติการในสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบ

1. ผลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลที่เป็นพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินสำหรับผู้ที่ทำงานในสายการบินต้นทุนต่ำสามารถสรุปผลจากการศึกษาได้ดังนี้

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินของสายการบินต้นทุนต่ำ ผลจากการสัมภาษณ์พนักงานต้อนรับบนเครื่องบินของสายการบินต้นทุนต่ำ พบว่า โอกาสที่เกิดความสุขจากการทำงานตามความคิดเห็นของพนักงาน คือ การมีความภาคภูมิใจในตำแหน่งงานและอาชีพพนักงานต้อนรับ การเชื่อมั่นในความสามารถและศักยภาพของตนเองในการทำงาน สายการบินมีการออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างพนักงาน การสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

ซึ่งจากความคิดเห็นที่เป็นความต้องการดังกล่าว สายการบินต้นทุนต่ำสามารถนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการความสุขของพนักงานในอนาคต

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อกำหนดโมเดลความสุขเพื่อเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและแนวทางการจัดการความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินของสายการบินต้นทุนต่ำจากการวิเคราะห์ข้อมูลและสังเคราะห์ข้อมูล ได้โมเดลความสุขเพื่อเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ดังนี้

1. กิจกรรมการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างพนักงาน (Relationship Building Activities Between Employees) โดยกิจกรรมการสร้างสัมพันธ์ระหว่างพนักงานนั้นจะมีผลทำให้พนักงานสายการบินเกิดความคุ้นเคยกันและสร้างเครือข่ายของความรู้จักกันมากขึ้น ซึ่งจะมีผลในระยะยาวเมื่อต้องมาทำงานบนเที่ยวบินตามตารางบินเดียวกัน

2. การสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ในการทำงาน (Creating New Experiences at Work) สำหรับการสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่นี้พนักงานต้องการการทำงานที่อาจได้รับการปรับเปลี่ยนเส้นทางในการทำงานให้มีการหมุนเวียนกันไป เพราะจะทำให้บรรยากาศในการทำงานมีความสนุกสนานจากจุดหมายปลายทาง

3. การสื่อสารข้อมูลที่เพียงพอและเหมาะสม (Communicating Sufficient and Appropriate Information) พนักงานต้อนรับบนเครื่องบินต้องการข้อมูลสำหรับการทำงานที่ครอบคลุมในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งที่เกี่ยวกับการทำงานในหน้าที่ และที่เกี่ยวข้องกับสิทธิประโยชน์ที่ได้รับจากการทำงาน โดยผ่านช่องทางต่าง ๆ ที่เป็นสาธารณะและช่องทางส่วนตัว เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

4. การสร้างความสมดุลของชีวิตการทำงานกับชีวิตครอบครัว (Balancing work-life with family) พนักงานต้อนรับบนเครื่องบินต้องการให้สายการบินจัดตารางบิน โดยพิจารณาจากพื้นฐานข้อจำกัดของพนักงานซึ่งอาจเป็นการดำเนินการในลักษณะที่เป็นไปตามระเบียบหรือขั้นตอนในการทำงานที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ เช่น การเปลี่ยนตารางบิน หรือหากพนักงานมีเหตุผลความจำเป็นที่เกี่ยวข้องกับปัญหาส่วนตัว อาจให้สายการบินพิจารณาเป็นรายกรณี ซึ่งโดยปกติการบริหารงานของสายการบินก็มีการดำเนินงานในลักษณะดังกล่าวอยู่แล้ว

5. การบริหารค่าตอบแทนที่เหมาะสม (Appropriate Compensation Management) พนักงานต้องการให้การบริหารค่าตอบแทนตามภาระงานที่มีความแตกต่างกันออกไป เพราะในแต่ละเที่ยวบินความยากง่ายในการทำงานแตกต่างกัน เช่น ในเส้นทางตามตารางบินที่มีผู้โดยสารเต็มเที่ยวบินกับเส้นทางที่ผู้โดยสารไม่เต็มเที่ยวบิน สายการบินอาจกำหนดเงินเพิ่มพิเศษ



ที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด เพื่อเป็นการสร้างแรงขับเคลื่อนในการทำงานที่มากขึ้น

6. การบริหารสภาพแวดล้อมในการทำงาน (Working Environment Management) โดยสิ่งสำคัญสำหรับสภาพแวดล้อมในการทำงาน คือ ความพร้อมของอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน ควรอยู่ในสภาพดี มีความเพียงพอ

2. ผลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลที่เป็นพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินสำหรับผู้ที่ทำงานในสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบ สามารถสรุปผลจากการศึกษาได้ดังนี้

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินของสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบ ผลจากการสัมภาษณ์พบว่า พนักงานต้อนรับบนเครื่องบินของสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบมีความเห็นว่าการทำงานที่มีความสุข คือ การได้ใช้ความรู้ความสามารถ ประสพความสำเร็จ ความสำเร็จมาทำให้งานประสบความสำเร็จ ในขณะเดียวกันการสร้างความเข้าใจและเรียนรู้ความแตกต่างระหว่างบุคคลก็ทำให้การทำงานเกิดการขับเคลื่อนที่ดี การสร้างเป้าหมายในสายอาชีพตามตำแหน่งงานเป็นส่วนสำคัญในการผลักดันให้เกิดการทำงานและมีความสุข ซึ่งจากความคิดเห็นตามความต้องการดังกล่าวสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบสามารถนำไปใช้สำหรับการกำหนดนโยบาย เพื่อบริหารจัดการพนักงานให้เกิดการทำงานที่มีประสิทธิภาพและมีความสุขในงานอันส่งผลโดยตรงต่อผู้โดยสารที่มาใช้บริการของสายการบิน

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อกำหนดโมเดลความสุขเพื่อเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและแนวทางการจัดการความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินของสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบ จากการวิเคราะห์ข้อมูลและสังเคราะห์ข้อมูลได้โมเดลความสุขเพื่อเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ดังนี้

1. การกำหนดเส้นทางอาชีพที่ชัดเจนให้กับพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน (Providing Clear Career Paths for Flight Attendants) พนักงานต้อนรับต้องการการได้รับความชัดเจนในเรื่องของความก้าวหน้าในตำแหน่งงาน เกณฑ์ที่ใช้ในการพัฒนาตนเองเพื่อเลื่อนตำแหน่ง หรือเกณฑ์การพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมความพร้อมในการปรับตัวเพื่อการเติบโตในอาชีพ

2. กิจกรรมเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างพนักงานประจำปี (Annual Activities to Create Interactions Among Employees) กิจกรรมระหว่างพนักงานถึงแม้ไม่ใช่ปัจจัยหลักที่ทำให้พนักงานมีความสุขเมื่อเทียบกับปัจจัยอื่น ๆ เช่น การจ่ายค่าตอบแทน แต่พนักงานก็ยอมรับว่ากิจกรรมระหว่างกันก็เป็นการช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการทำงานรูปแบบหนึ่ง

3. บรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ดีในการทำงาน ทั้งจากเพื่อนร่วมงานและผู้บริหารสายการบิน (Creating good

Atmosphere and Working Environment from Colleagues and Airline Executives) พนักงานสายการบินเห็นว่า การมีบรรยากาศที่ดีในการทำงาน เป็นสิ่งที่ช่วยให้การทำงานมีความสุข โดยอาจแบ่งบรรยากาศในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคนออกเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 เพื่อนร่วมงาน บรรยากาศในการทำงานที่ดีเกิดจากการมีเพื่อนร่วมเที่ยวบินที่ดี ที่เข้ากันได้ ทำงานเป็นทีม

ส่วนที่ 2 ผู้บริหารที่เกี่ยวข้องกับการทำงานในระดับต่าง ๆ จะต้องแสดงให้พนักงานเห็นว่ามีความตั้งใจ มีความจริงใจในการบริหารงานหรือแก้ปัญหาในด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น การเข้าถึงได้ง่าย เป็นต้น

4. การสร้างความภาคภูมิใจในอาชีพพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน (Creating Pride in a Flight Attendant Career) พนักงานต้อนรับบนเครื่องบินมีความภาคภูมิใจในการทำงานกับสายการบิน บุคคลรอบข้างให้การยอมรับ ดังนั้นธุรกิจสายการบินจะต้องสร้างบรรยากาศของความภาคภูมิใจของพนักงานในการทำงานในสายการบิน เช่น การประชาสัมพันธ์ถึงมาตรฐานการให้บริการที่ดีกับผู้ใช้โดยสารทุกระดับ การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้ปรากฏแก่สายตาคนทั่วไป เป็นต้น

5. การกำหนดตารางเวลาในการทำงานที่เหมาะสมกับการใช้ชีวิตครอบครัว (Determining a Work Schedule that is Suitable for Family Life) การกำหนดตารางบินสำหรับพนักงานอาจจะเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยาก เพียงแต่สายการบินอาจพิจารณาในการกำหนดหรือเพิ่มแนวปฏิบัติสำหรับการทำงานของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน ที่สอดคล้องกับพื้นฐานส่วนบุคคลเพื่อให้เกิดความสมดุลในการใช้ชีวิต เช่น พนักงานที่มีครอบครัว (สมรส ไม่มีบุตร/สมรสมีบุตร) เป็นต้น

อภิปรายผลการวิจัย

จากการสรุปผลการวิจัยซึ่งพบว่า โมเดลของพนักงานต้อนรับบนเที่ยวบินกรณีสายการบินต้นทุนต่ำนั้นมีประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้คือ องค์ประกอบของปัจจัยหรือตัวแปรที่ทำให้พนักงานเกิดความสุขในการทำงานซึ่งประกอบด้วย 1) กิจกรรมการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างพนักงาน (Relationship Building Activities Between Employees) 2) การสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ในการทำงาน (Creating New Experiences at Work) 3) การสื่อสารข้อมูลที่เพียงพอและเหมาะสม (Communicating Sufficient and Appropriate Information) 4) การสร้างความสมดุลของชีวิตการทำงานกับชีวิตครอบครัว (Balancing work-life with family) 5) การบริหารค่าตอบแทนที่เหมาะสม (Appropriate Compensation Management) 6) การบริหารสภาพแวดล้อมในการทำงาน (Working Environment



Management) ซึ่งเมื่อพิจารณาจะเห็นว่า พนักงานต้อนรับบนเครื่องบินนั้นนับเป็นพนักงานที่ต้องปฏิบัติงานตามข้อกำหนดของสายการบินเฉกเช่นเดียวกับการทำงานบริษัททั่ว ๆ ไป เพียงแต่ว่าในรูปแบบของการทำงานอาจแตกต่างตรงที่การปฏิบัติงานต้องปฏิบัติอยู่บนเครื่องบิน และเวลาในการทำงานก็คิดเป็นชั่วโมงโดยรวม ดังนั้นในความต้องการของพนักงานที่ต้องการได้รับกิจกรรมเพื่อสร้างความรู้จักกันจึงเป็นเรื่องที่สายการบินควรให้ความสำคัญ เพราะในการทำงานด้วยจำนวนพนักงานที่มีจำนวนมาก ทำให้โอกาสที่พนักงานจะได้รู้จักกันหรือเวียนมาทำงานร่วมกันในแต่ละเที่ยวบินนั้นน้อยมาก นอกจากนี้การสร้างความประทับใจในการทำงานที่แปลกใหม่ที่ได้รับจากการทำงานในเส้นทางใหม่ ๆ เป็นสิ่งที่ช่วยสร้างแรงจูงใจในการทำงานของพนักงานต้อนรับบนเที่ยวบิน เพราะการทำงานในเส้นทางใหม่ทำให้ในช่วงที่ไม่ได้ปฏิบัติงานพนักงานมีเวลาพักผ่อนและเรียนรู้ประสบการณ์จากจุดหมายปลายทางตามเส้นทางบิน ในขณะที่ความต้องการในเรื่องที่เกี่ยวกับการสื่อสารข้อมูลจากธุรกิจไปยังพนักงานก็เป็นปัจจัยที่ช่วยให้พนักงานเกิดความเข้าใจอันดีต่อสถานการณ์ในด้านต่าง ๆ ของธุรกิจ เช่น สถานการณ์ในด้านการแข่งขัน สถานการณ์ในด้านผลประโยชน์ของสายการบิน หรือปัจจัยแวดล้อมอื่น ๆ ซึ่งการสื่อสารที่ครอบคลุมจะช่วยให้ความเข้าใจของพนักงานเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ในขณะที่ความต้องการด้านความสมดุลในชีวิตการทำงานกับชีวิตครอบครัวก็เป็นปัจจัยสำคัญที่พนักงานทุกคนต้องการ เพราะว่าด้วยเหตุผลความจำเป็นของพนักงานบางส่วนที่มีครอบครัวต้องดูแลและบางรายอาจต้องการดูแลพ่อแม่ที่แก่เฒ่า บางรายอาจมีลูกหลานที่ต้องได้รับการดูแลเอาใจใส่ แต่ถึงอย่างไรการเรียกร้องที่มากเกินไปก็มักจะไม่ได้รับการตอบสนอง หากแต่สายการบินอาจต้องมีการพิจารณาถึงความเหมาะสม ซึ่งเพียงคำนึงถึงจริยธรรมเล็กน้อยต่อพนักงานก็สามารถสร้างความสุขได้มากขึ้น และในขณะเดียวกันก็ส่งผลต่อการให้บริการกับผู้โดยสารทางอ้อมอีกรูปแบบหนึ่ง ประเด็นสำคัญของความสุขหนึ่งของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน คือ การได้รับค่าตอบแทนที่เป็นไปตามความคาดหวัง ด้วยเหตุนี้ความชัดเจนในการให้ค่าตอบแทนซึ่งอาจต้องสร้างความเข้าใจตั้งแต่แรกเข้ามาทำงานของพนักงานจึงเป็นสิ่งสำคัญ ห้ามคลุมเครือ เพื่อที่พนักงานจะได้ตัดสินใจว่าจะปฏิบัติงานกับสายการบินหรือไม่ เพราะหากกล่าวตามความเป็นจริง ณ ขณะปัจจุบัน ธุรกิจสายการบินมีโอกาเลือกพนักงาน พนักงานก็มีโอกาสในการเลือกสายการบินเช่นเดียวกัน เพราะจากการแข่งขันกันของสายการบินในการดูแลผู้โดยสาร จำเป็นต้องใช้พนักงานจำนวนมากในการให้บริการ ซึ่งสุดท้ายเมื่อมีความชัดเจนตั้งแต่แรกเข้าก็จะทำให้เมื่อพนักงานเข้ามาทำงานและทำงานต่อเนื่องในระยะยาวจะไม่มีประเด็นปัญหาเรื่องของการค่าตอบแทนเพราะเท่ากับว่าการเข้ามาทำงานในธุรกิจสายการบินนั้น พนักงานได้ยอมรับกับค่าตอบแทนที่ถูกกำหนดไว้

อย่างชัดเจนแล้ว สิ่งสำคัญสุดท้าย คือ การบริหารจัดการด้านสภาพแวดล้อมของสายการบินที่มีผลต่อความพึงพอใจในการทำงาน โดยอาจปฏิเสธไม่ได้ว่าความพร้อมของอุปกรณ์ในการทำงาน ทำให้การทำงานของพนักงานต้อนรับบนเที่ยวบินเกิดความคล่องตัว ซึ่งทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานของพนักงานมีมากขึ้นตามลำดับ โดยเหตุผลต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้นสอดคล้องกับการจัดการทรัพยากรมนุษย์กับประสิทธิภาพขององค์การตามแนวคิดของ Noe et al. (2014) และ กิ่งพร ทองใบ (2563) ซึ่งอธิบายว่า การจัดการทุนมนุษย์ขององค์การมีส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดประสิทธิผลต่อองค์การ และยังสอดคล้องกับการวิจัยของ ภาวิน ชินะโชติ, ทองฟู ศิริวงศ์ และภาณุ ชินะโชติ (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อความสุขในการทำงานของพนักงานกอนวีย์เกษียณอายุในอุตสาหกรรม จังหวัดนนทบุรี ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการทำงานโดยรวมในด้านคุณภาพชีวิตการทำงาน ได้แก่ การบูรณาการทางสังคม การทำงานร่วมกัน สิทธิของพนักงาน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับวิทยานิพนธ์ แก้วเกิด, พรรรัตน์ แสงหาญ และอภิญญา อิงอาจ (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การดำเนินงานเพื่อสร้างความสุขและความผูกพันของพนักงานในองค์กรสุขภาวะต้นแบบ ผลจากการศึกษาพบว่า แนวทางการดำเนินงานในองค์กรสุขภาวะต้นแบบมีการจัดกิจกรรมตามแนวทางการสร้างความสุข 8 ประการ ซึ่งประกอบไปด้วย การมีสุขภาพดี การมีน้ำใจงาม การผ่อนคลาย การหาความรู้ การมีคุณธรรม การใช้เงินเป็น การมีครอบครัวดี และการมีสังคมดี โดยการจัดกิจกรรมนั้นต้องมีการออกแบบให้สอดคล้องกับคุณภาพชีวิตของพนักงาน

จากการสรุปโมเดลความสุขของพนักงานต้อนรับบนเที่ยวบินของสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบสรุปได้ว่าความสุขของพนักงานจะเกิดขึ้นได้นั้นย่อมมีปัจจัยสำคัญที่เป็นองค์ประกอบดังนี้ 1) การกำหนดเส้นทางอาชีพที่ชัดเจนให้กับพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน (Providing Clear Career Paths for Flight Attendants) 2) กิจกรรมเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างพนักงานประจำปี (Annual Activities to Create Interactions Among Employees) 3) บรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ดีในการทำงานทั้งจากเพื่อนร่วมงานและผู้บริหารสายการบิน (Creating Good Atmosphere and Working Environment from Colleagues and Airline Executives) 4) การสร้างความภาคภูมิใจในอาชีพพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน (Creating Pride in a Flight Attendant Career) 5) การกำหนดตารางเวลาในการทำงานที่เหมาะสมกับการใช้ชีวิตครอบครัว (Determining a Work Schedule that is Suitable for Family Life) โดยองค์ประกอบสำคัญของความสุขของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินที่ทำงานกับสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบมี 5 องค์ประกอบที่สำคัญ ซึ่งอธิบายได้ว่า ความสุขของพนักงาน



ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ผลจากการศึกษาทำให้เห็นว่า ปัจจัยที่เป็นองค์ประกอบของความสุขในการทำงานของพนักงานทั้งที่เป็นพนักงานที่ปฏิบัติงานในสายการบินต้นทุนต่ำ หรือสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบโดยมีความต้องการที่คล้ายกัน เช่น การจัดกิจกรรมสัมพันธ์ระหว่างพนักงาน การจ่ายค่าตอบแทนตามความเหมาะสมของความเข้มข้นจากปริมาณงานที่ได้รับ ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นการแสดงให้เห็นว่า ธุรกิจสายการบินควรมีการกำหนดนโยบายหรือแนวทางในการออกแบบกิจกรรมของบริษัทในแต่ละปี เพื่อให้เกิดการทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อสร้างความรักความสามัคคีที่มากขึ้นกว่าเดิม

ข้อเสนอแนะในทางปฏิบัติ

สายการบินต้นทุนต่ำ และสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบสามารถนำโมเดลความสุขตามผลการศึกษาไปใช้สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อให้ทราบความคาดหวังหรือความต้องการที่แท้จริงของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินของบริษัท ซึ่งจะมีผลต่อประสิทธิภาพในการบริหารจัดการพนักงานรวมถึงพนักงานเองก็จะมีมีความสุขในการทำงานและส่งผ่านความสุขนั้นไปยังผู้โดยสารที่ใช้บริการ

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ผู้ที่สนใจเกี่ยวกับการศึกษาเรื่อง ความสุขของพนักงานต้อนรับบนเที่ยวบิน อาจศึกษาต่อยอดในการนำโมเดลไปสอบถามกับพนักงานต้อนรับบนเที่ยวบินตามรูปแบบของสายการบินที่เป็นสายการบินต้นทุนต่ำและสายการบินที่ให้บริการเต็มรูปแบบ เพื่อเป็นการยืนยันอีกครั้งหนึ่งถึงองค์ประกอบสำคัญที่เป็นปัจจัยสร้างความสุขในการทำงาน ตามบริบทของบริษัทที่มีนโยบายในการบริหารงานด้านทรัพยากรมนุษย์ที่แตกต่างกันออกไป

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ สถาบันเทคโนโลยีการบินและอวกาศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ที่ได้พิจารณามอบทุนอุดหนุนสำหรับการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- กิ่งพร ทองใบ. (2563). **ประมวลสาระชุดวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อการจัดการและการจัดการทรัพยากรมนุษย์. หน่วยที่ 9 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรมนุษย์.** นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ขจรศักดิ์ บัวระพันธ์. (2554). **วิจัยเชิงคุณภาพ.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: คอมมาดีไซน์ แอนด์พริ้นท์ จำกัด.

- จุฑามาศ แก้วพิจิตร. (2557). โมเดล “เป็น อยู่ คือ” โมเดลเพื่อการสร้างความสุขในการทำงานแบบไทย ๆ. **HROD Journal.** 6(1): 39-56.
- ถิรรัตน์ พิมพ์ภรณ์ และธีรวัฒน์ จันทิก. (2559). ความสุขในการทำงาน : ความท้าทายของการจัดการทรัพยากรมนุษย์ในอุตสาหกรรมบริการ. **วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์.** 18(2): 113-126.
- ประไพพิมพ์ สุธีวินนท และประสพชัย พสุนนท์. (2559). กลยุทธ์การเลือกตัวอย่างสำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ. **วารสารปริชาต มหาวิทยาลัยทักษิณ.** 29(2), 31-48.
- ภาวีน ชินะโชติ, ทองฟู ศิริวงศ์ และภาณุ ชินะโชติ. (2561). ปัจจัยที่มีผลต่อความสุขในการทำงานของพนักงานก่อนวัยเกษียณอายุในอุตสาหกรรม จังหวัดนนทบุรี. **วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี.** 12(2): 319-334.
- วอยซ์ทีวีออนไลน์. **วิจัยชี้ “แอร์โฮสเตส” เสี่ยงป่วยมะเร็งกว่าอาชีพอื่น.** [Online]. เข้าถึงได้จาก : https://voicetv.co.th/read/BJX_mnkzQ. 2561.
- วัชรินทร์ อนันตพงศ์ และรวีวรรณ โปรรุ่งโรจน์. (2562). **ภาวะเครียดของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินในการทำงานร่วมกับสายการบินต่างชาติ.** การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 10. หน้า 681-689.
- วิริยาภรณ์ แก้วเกิด, พรรัตน์ แสดงหาญ และอภิญา อิงอาจ. (2560). การดำเนินงานเพื่อสร้างความสุขและความผูกพันของพนักงานในองค์กรสุขภาวะต้นแบบ. **วารสารบริหารธุรกิจและการบัญชี.** 1(2), 13-29.
- ศรัธนา บุญญเศรษฐ์. (2563). **ประมวลสาระชุดวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อการจัดการและการจัดการทรัพยากรมนุษย์. หน่วยที่ 14 การจัดการแรงงานสัมพันธ์.** นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สาคร สมเสริฐ. (2561). ทางแห่งการทำงานอย่างมีความสุข. **วารสารนักบริหาร.** 38(1): 3-10.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. **ทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12.** [Online]. เข้าถึงได้จาก : http://www.nesdb.go.th/article_attach/Book_Plan12.pdf. 2558.
- อนรรักษ์ เรืองรอบ. (2563). **คุณภาพชีวิตในการทำงานที่มีผลต่อประสิทธิภาพการทำงานของพนักงานฝ่ายผลิตในโรงงานผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในภาคตะวันออกของไทย.** **วารสารวิจัยรำไพพรรณี.** 14(2): 5-11.



อุมารวรรณ วาทกิจ. (2560). ปัจจัยสำคัญเป็นองค์กรแห่งความสุข
กรณีศึกษารัฐกิจโรงแรมระดับ 4-5 ดาวในเขตอำเภอเมือง
จังหวัดขอนแก่น. *วารสารวิชาการธรรมทรศน์*. 17(3):
121-131.

Nastasi, B.K. & Schensul, S. L. (2005). Contributions of
qualitative research to the validity of intervention
research. *Journal of School Psychology*. 43(3):
177-195.

Noe, Raymond A., Hollenback, John R.; Gerhest, Barry
and Wright, M. (2014). **Fundamentals of
Human Resource Management**. (5th ed.).
McGraw-Hill International Edition.



การสำรวจรูปแบบการเลี้ยงและการจัดการฟาร์มโคเนื้อในอำเภอดอนนาค จังหวัดสระแก้ว

A Survey of the Rearing Pattern and Farm Management of Beef Cattle in Watthana Nakhon District, Sa Kaeo Province

ขวัญใจ หรุพิทักษ์, สุกิจ พรหมมากุล, สุปรีณา ศรีไสคำ*

Quanjai Rupitak, Sukit Prommakul, Supreena Srisaikhram

สาขานวัตกรรมเกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว 27160

Agricultural Innovation, Faculty of Agricultural Technology, Burapha University, Sa Kaeo Campus, Sa Kaeo 27160 Thailand

*Corresponding author E-mail: supreena.sr@buu.ac.th

(Received: February 3 2022; Revised: May 27 2022; Accepted: June 7 2022)

บทคัดย่อ

การศึกษานี้เพื่อสำรวจรูปแบบการเลี้ยงและการจัดการฟาร์มโคเนื้อในอำเภอดอนนาค จังหวัดสระแก้ว ในภาคตะวันออกของประเทศไทย กลุ่มตัวอย่าง คือ ฟาร์มโคเนื้อ จำนวน 31 ฟาร์ม เก็บข้อมูลจากการใช้แบบสัมภาษณ์ และวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับข้อมูลจากสำนักงานปศุสัตว์อำเภอดอนนาค ผลการศึกษาพบว่า เกษตรกรส่วนใหญ่มีประสบการณ์การเลี้ยงน้อยกว่า 2 ปี ทุกฟาร์มมีวัตถุประสงค์ของการเลี้ยงเพื่อจำหน่ายโครุ่น พันธุ์โคเนื้อที่นิยมใช้เป็นพ่อพันธุ์ คือ ลูกผสมบราห์มันกับชาร์โรเลส์ และที่นิยมใช้เป็นแม่พันธุ์ คือ ลูกผสมพื้นเมืองกับบราห์มัน และลูกผสมบราห์มันกับชาร์โรเลส์ เกษตรกรนิยมวิธีการผสมเทียมให้แก่โคแม่พันธุ์ แม่พันธุ์มีอายุในการผสมครั้งแรก 18 เดือน มีอัตราการให้ลูกเฉลี่ย 1 ตัวต่อปี รูปแบบการเลี้ยงส่วนมากเป็นการเลี้ยงในโรงเรือน ใช้แหล่งน้ำจากน้ำผิวดินและน้ำบาดาล มีการจัดทำแปลงหญ้ามากกว่าร้อยละ 60 ให้อาหารหยาบในรูปแบบของหญ้าสด ไม่มีการเสริมอาหารข้น มีโปรแกรมการทำวัคซีนป้องกันปากเท้าเปื่อยทุก 6 เดือน โคเนื้อจะถูกขายในรูปแบบมีชีวิตโดยใช้ระยะเวลาในการเลี้ยง 18 เดือนขึ้นไป และเมื่อมีการส่งเสริมโครงการโคบาลบูรพาของกรมปศุสัตว์ทำให้เกษตรกรให้ความสำคัญของพันธุ์ลูกผสมและการจัดการแปลงหญ้าเพิ่มมากขึ้น

คำสำคัญ : โคเนื้อ, การจัดการ, อำเภอดอนนาค

Abstract

The purpose of this study was to survey the rearing systems and management of beef cattle farms in Watthana Nakhon District, Sa Kaeo Province, in the East of Thailand. The sample group was 31 beef cattle farms. Data were collected from the Wattana Nakhon District Livestock Office by using an interview form and then the data was analyzed. The results found that most of the farmers had less than 2 years' experience in raising cattle. All the farms raised cattle to produce young cattle. Brahman crossbred Charolais cattle were commonly used as bulls. Thai Native Cattle crossbred with Brahman and Brahman cross bred with Charolais cattle were commonly used for breeding. The farmers favored the artificial insemination method for cattle breeding. The mating age was 18 months at the first mating with an average litter rate of 1 head per year. Generally, the cattle used for rearing were housed and they were provided with water from surface and ground water sources. More than 60 percent of the pasture plots were provided with roughage in the form of fresh grass without concentrated supplements. A foot-and-mouth vaccination program was conducted every 6 months. Beef cattle were sold live at 18 months of age. This project, known as the "Kobarn Burapha Project", was promoted by the Department of Livestock Development. As a result, farmers paid more attention to crossbred cattle breeds and pasture management.

Keywords : Beef Cattle, Management, Watthana Nakhon District



บทนำ

ปัจจุบันเกษตรกรในประเทศไทยได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการเลี้ยงโคเนื้อเป็นอย่างมาก เนื่องจากโคเนื้อที่มีราคาที่สูงและเป็นที่ต้องการของตลาดทั้งภายในและภายนอกประเทศ ซึ่งจะเห็นได้จากการเพิ่มขึ้นของจำนวนการเลี้ยงโคเนื้อในประเทศไทยจาก 4.88 ล้านตัว ในปี พ.ศ. 2560 (กรมปศุสัตว์, 2560: 24) เป็น 6.2 ล้านตัวในปี พ.ศ. 2563 (กรมปศุสัตว์, 2563: 24) โดยในปี พ.ศ. 2560 จังหวัดสระแก้วมีเกษตรกรผู้เลี้ยงโคเนื้อ 3,500 ราย คิดเป็นร้อยละ 13.19 ของจำนวนเกษตรกรผู้เลี้ยงสัตว์ทั้งหมด และในปี พ.ศ. 2563 เพิ่มจำนวนเป็น 6,239 ราย คิดเป็นร้อยละ 18.93 ของจำนวนเกษตรกรผู้เลี้ยงสัตว์ทั้งหมด นอกจากนี้ปริมาณโคเนื้อที่เลี้ยงของจังหวัดสระแก้วอยู่ในลำดับที่ 44 ของประเทศ เท่ากับ 38,396 ตัวในปี พ.ศ. 2560 และมีการเพิ่มปริมาณการผลิตโคเนื้ออยู่ในลำดับที่ 30 ของประเทศ เท่ากับ 70,563 ตัวในปี พ.ศ. 2563 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเติบโตของการประกอบอาชีพเลี้ยงโคเนื้อในพื้นที่จังหวัดสระแก้ว อีกทั้งรัฐบาลได้ส่งเสริมและสนับสนุนโครงการโคบาลบูรพา เพื่อช่วยเหลือเกษตรกรในพื้นที่ 3 อำเภอของจังหวัดสระแก้ว ได้แก่ อำเภออรัญประเทศ อำเภอโคกสูง และอำเภอวัฒนานคร ซึ่งประสบกับปัญหาย้ายแปลงเป็นประจำทุกปี โดยรัฐบาลจะอุดหนุนสัตว์เศรษฐกิจ จำนวน 2 ชนิด คือ โคเนื้อให้แก่เกษตรกร 6,000 ราย รายละ 5 ตัว และแพะเนื้อจำนวน 100 ราย รายละ 32 ตัว แม้ว่าโครงการดังกล่าวจะเป็นประโยชน์ต่อการวางพื้นฐานเกษตรกรในพื้นที่จังหวัดสระแก้ว เกษตรกรผู้เลี้ยงโคเนื้ออาจประสบปัญหาในการเลี้ยง การจัดการฟาร์ม และปัจจัยการผลิตต่าง ๆ เช่น อาหารและการให้อาหาร การผสมพันธุ์ การป้องกันและควบคุมโรค และสุขอนามัยสัตว์ ซึ่งมีการสำรวจพบปัญหาเหล่านี้ในการเลี้ยงโคเนื้อในพื้นที่หลายจังหวัด เช่น จังหวัดแพร่พบปัญหาการขาดแคลนอาหารหยาบในช่วงฤดูแล้ง การแพร่ระบาดของโรคขาดความรู้ในการจัดการฟาร์ม (สุรีย์พร แสงวงศ์ และคณะ, 2563: 254) จังหวัดพัทลุงพบปัญหาการผสมพันธุ์ การป้องกันโรค (ชฎารัตน์ บุญจันทร์, 2552: 137-139) จังหวัดจันทบุรีพบปัญหาขาดความรู้ด้านพันธุ์และการผสมพันธุ์ อาหาร โรงเรือน และการควบคุมป้องกันโรค (ถาวร ฉิมเลี้ยง และพรชัย เหลืองวารี, 2559: 77) และจังหวัดน่านพบปัญหาอาหารหยาบไม่เพียงพอในฤดูแล้ง (ณัฐพันธุ์ กันธิยะ, 2562: 1) เป็นต้น เกษตรกรผู้เลี้ยงโคเนื้ออำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว ที่เข้าร่วมในโครงการโคบาลบูรพาส่วนใหญ่เป็นผู้เลี้ยงรายย่อยที่ปรับเปลี่ยนอาชีพจากการปลูกพืชมาเลี้ยงสัตว์เนื่องจากปัญหาย้ายแปลง ทำให้ไม่มีประสบการณ์การเลี้ยงโคเนื้อมาก่อน (สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์, 2565: 30) จึงอาจมีปัญหาดขาดความรู้เรื่องพันธุ์ การเลี้ยง การจัดการอาหาร การจัดการฟาร์ม ดังนั้นการวิจัยนี้จึงศึกษาข้อมูลของฟาร์มและผู้เลี้ยงโคเนื้อเพื่อเป็น

แนวทางในการพัฒนาองค์ความรู้การเลี้ยงโคเนื้อให้แก่เกษตรกรให้มีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาข้อมูลทั่วไปของฟาร์มและผู้เลี้ยง ข้อมูลพ่อพันธุ์และแม่พันธุ์โคเนื้อ รูปแบบการเลี้ยง การจัดการฟาร์ม การจัดการด้านอาหาร และการตลาดของโคเนื้อในอำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

สุ่มเลือกพื้นที่ 7 ตำบลจากทั้งหมด 11 ตำบล ของอำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว ที่พบว่า มีการเลี้ยงโคเนื้อโดยใช้ข้อมูลจำนวนการเลี้ยงโคเนื้อของแต่ละตำบล และคำแนะนำจากสำนักงานปศุสัตว์อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว สอบถามเกษตรกรผู้เลี้ยงโคเนื้อ จำนวน 31 ฟาร์ม (ตารางที่ 1) ตั้งแต่เดือนมกราคม ถึงเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2561

ตารางที่ 1 ข้อมูลจำนวนฟาร์มการเลี้ยงโคเนื้อในแต่ละตำบลของอำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว ที่ทำการสุ่มศึกษา

ตำบล	จำนวน (ฟาร์ม)	ร้อยละ
โนนหมากเค็ง	11	35.48
ท่าเกวียน	7	22.58
ช่องกุ่ม	7	22.58
วัฒนานคร	3	9.68
หนองแขวง	1	3.23
ผักชะ	1	3.23
ห้วยโจด	1	3.23

การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้แบบสอบถามในการสัมภาษณ์เกษตรกรกลุ่มตัวอย่าง โดยได้นำแบบสอบถามเสนอให้ปศุสัตว์อำเภอวัฒนานครและสัตวบาลในพื้นที่อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว พิจารณานำเสนอและประเด็นหัวข้อเพื่อให้ครอบคลุมทุกด้าน ประกอบด้วยคำถามปลายเปิด (open-ended question) และคำถามปลายปิด (closed-ended question) แบ่งออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1) ข้อมูลทั่วไปของฟาร์มและผู้เลี้ยงโคเนื้อ ส่วนที่ 2) ข้อมูลพ่อและแม่พันธุ์โคเนื้อ ส่วนที่ 3) รูปแบบการเลี้ยงและการจัดการฟาร์ม ส่วนที่ 4) การจัดการด้านอาหาร วัคซีนและเวชภัณฑ์ และ ส่วนที่ 5) การตลาด โดยรวบรวมข้อมูลเกษตรกรผู้เลี้ยงโคเนื้อและการจัดการของกรมปศุสัตว์ ในปี พ.ศ. 2560 - 2564 จากสำนักงานปศุสัตว์



อำเภอพัฒนานคร ข้อมูลที่ได้จะถูกนำไปวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ได้แก่ ค่าความถี่ และค่าร้อยละ

ผลการวิจัย

ข้อมูลทั่วไปของฟาร์มและผู้เลี้ยงโคเนื้อ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการเลี้ยงโคเนื้อของกลุ่มตัวอย่างในอำเภอพัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว ในต้นปี พ.ศ. 2561 พบว่ามีฟาร์มเลี้ยงโคเนื้อมากที่สุดในตำบลโนนหมากเค็ง ร้อยละ 35.48 รองลงมาคือ ตำบลท่าเกวียน ตำบลช่องกุ่ม ตำบลพัฒนานคร ตำบลหนองแขว ตำบลผักขะ และตำบลห้วยโจด เท่ากับ ร้อยละ 22.58, 22.58, 9.68, 3.23, 3.23 และ 3.23 ตามลำดับ (ตารางที่ 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้เลี้ยงโคเนื้อ พบว่า วัตถุประสงค์ของการเลี้ยงทั้งหมดเพื่อจำหน่ายโคขุน ร้อยละ 100 โดยเกษตรกรส่วนใหญ่มีประสบการณ์การเลี้ยงน้อยกว่า 2 ปี ร้อยละ 70.97 รองลงมาคือ มีประสบการณ์การเลี้ยง 2 ถึง 5 ปี ร้อยละ 16.13 และมีประสบการณ์เลี้ยงมากกว่า 5 ปี ร้อยละ 12.90 ปริมาณโคเนื้อทั้งหมด จำนวน 325 ตัว

จำแนกเป็นพ่อพันธุ์ 9 ตัว (ร้อยละ 2.77) แม่พันธุ์ 195 ตัว (ร้อยละ 60.0) โคขุนเพศผู้ 36 ตัว (ร้อยละ 11.08) และโคขุนเพศเมีย 85 ตัว (ร้อยละ 26.15) เกษตรกรผู้เลี้ยงโคเนื้อทุกฟาร์มไม่มีการสูญเสียโค ร้อยละ 100 แต่มีการทำเครื่องหมายระบุตัวสัตว์โดยการติดเบอร์หู ร้อยละ 87.09

เมื่อพิจารณาข้อมูลจำนวนเกษตรกรและจำนวนโคเนื้อในโครงการโคบาลบูรพา พื้นที่อำเภอพัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว (ตารางที่ 2) โดยกรมปศุสัตว์เริ่มส่งมอบโคเนื้อให้แก่เกษตรกรได้ในปี พ.ศ. 2561 และส่งมอบแล้วเสร็จในปี พ.ศ. 2563 เกษตรกรในอำเภอพัฒนานครที่เข้าร่วมโครงการจึงได้รับโคเนื้อครบถ้วนทั้งหมด 1,800 ราย คิดเป็นโคเนื้อทั้งหมด 9,000 ตัว ซึ่งตำบลช่องกุ่มได้รับโคมากที่สุด จำนวน 1,335 ตัว (ร้อยละ 14.83) รองลงมาคือ ตำบลแซร์อ 1,200 ตัว (ร้อยละ 13.33) ตำบลท่าเกวียน 950 ตัว (ร้อยละ 10.56) และตำบลหนองหมากฝ้าย 920 ตัว (ร้อยละ 10.22) ตามลำดับ ทั้งนี้ในปี พ.ศ. 2564 กรมปศุสัตว์นำลูกโคที่เกิดขึ้นจากโคเนื้อของโครงการในระยะแรกไปมอบให้เกษตรกรรายใหม่ ที่เข้าร่วมโครงการระยะที่สอง

ตารางที่ 2 จำนวนเกษตรกรที่เข้าร่วมโครงการโคบาลบูรพา ในพื้นที่อำเภอพัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว พ.ศ. 2560 - 2564

ตำบล	จำนวนเกษตรกร (ราย)	จำนวนโคเนื้อ (ตัว)	จำนวนโคเนื้อ (ร้อยละ)
พัฒนานคร	105	525	5.83
ท่าเกวียน	190	950	10.56
ผักขะ	121	605	6.72
โนนหมากเค็ง	180	900	10.00
หนองน้ำใส	84	420	4.67
ช่องกุ่ม	267	1,335	14.83
หนองแขว	173	865	9.61
แซร์อ	240	1,200	13.33
หนองหมากฝ้าย	184	920	10.22
หนองตะเคียนบอน	173	865	9.61
ห้วยโจด	83	415	4.61

ข้อมูลพ่อพันธุ์และแม่พันธุ์โคเนื้อ

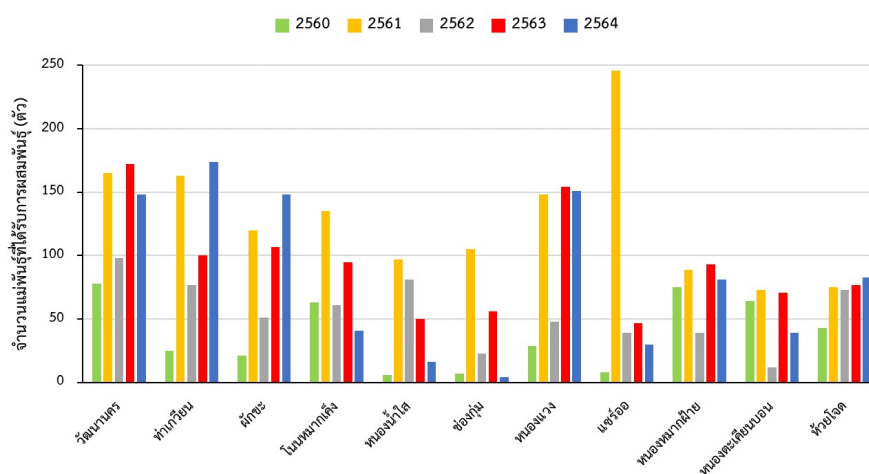
จากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา พบว่า มีการเลี้ยงพ่อพันธุ์โคเนื้อในพื้นที่ 3 ตำบล คือ ตำบลท่าเกวียน ร้อยละ 77.78 ตำบลหนองแขว ร้อยละ 11.11 และตำบลห้วยโจด ร้อยละ 11.11 ซึ่งสามารถจำแนกเป็นพันธุ์ลูกผสมบราห์มันกับชาร์-โรเลส์ ร้อยละ 88.89 และพันธุ์ลูกผสมพื้นเมืองกับบราห์มัน ร้อยละ 11.11 โดยแม่พันธุ์โคเนื้อสามารถจำแนกได้เป็นพันธุ์ลูกผสมพื้นเมืองกับ

บราห์มัน ร้อยละ 48.72 พันธุ์ลูกผสมบราห์มันกับชาร์-โรเลส์ ร้อยละ 38.46 และพันธุ์พื้นเมือง ร้อยละ 12.82 ซึ่งตำบลโนนหมากเค็งมีการเลี้ยงแม่พันธุ์มากที่สุด ร้อยละ 30.77 รองลงมาคือ ตำบลท่าเกวียน ร้อยละ 22.56 ตำบลช่องกุ่ม ร้อยละ 17.95 ตำบลพัฒนานคร ร้อยละ 12.82 ตำบลห้วยโจด ร้อยละ 7.69 ตำบลหนองแขว ร้อยละ 5.13 ตำบลผักขะ ร้อยละ 3.08 โดยเกษตรกรนิยมเลี้ยงพันธุ์ลูกผสมพื้นเมืองกับบราห์มัน (ตารางที่ 3)



ตารางที่ 3 จำนวนพ่อพันธุ์และแม่พันธุ์โคเนื้อ จำแนกตามสายพันธุ์และตำบลของกลุ่มตัวอย่าง อำเภอดอนนาคร จังหวัดสระแก้ว

หัวข้อ	ตำบล	สายพันธุ์	จำนวน (ตัว)	ร้อยละ
พ่อพันธุ์	1. โนนหมากเค็ง	-	0	0
	2. ท่าเกวียน	ลูกผสมบราห์มันกับชาร์โรเลส์	7	77.78
	3. ช้องกุ่ม	-	0	0
	4. วัฒนานคร	-	0	0
	5. หนองแวง	ลูกผสมบราห์มันกับชาร์โรเลส์	1	11.11
	6. ผักชะ	-	0	0
	7. ห้วยโจด	ลูกผสมพื้นเมืองกับบราห์มัน	1	11.11
รวม			9	100
แม่พันธุ์	1. โนนหมากเค็ง	ลูกผสมพื้นเมืองกับบราห์มัน	35	17.95
		ลูกผสมบราห์มันกับชาร์โรเลส์	20	10.26
		พื้นเมือง	5	2.56
	2. ท่าเกวียน	ลูกผสมบราห์มันกับชาร์โรเลส์	30	15.38
		ลูกผสมพื้นเมืองกับบราห์มัน	14	7.18
	3. ช้องกุ่ม	พื้นเมือง	20	10.26
		ลูกผสมพื้นเมืองกับบราห์มัน	15	7.69
	4. วัฒนานคร	ลูกผสมพื้นเมืองกับบราห์มัน	25	12.82
	5. หนองแวง	ลูกผสมบราห์มันกับชาร์โรเลส์	10	5.13
	6. ผักชะ	ลูกผสมพื้นเมืองกับบราห์มัน	6	3.08
	7. ห้วยโจด	ลูกผสมบราห์มันกับชาร์โรเลส์	15	7.69
รวม			195	100



ภาพที่ 1 จำนวนแม่พันธุ์โคเนื้อที่ได้รับการผสมเทียม (ตัว) ในพื้นที่ 11 ตำบล ของอำเภอดอนนาคร จังหวัดสระแก้ว ระหว่างปี พ.ศ. 2560 - 2564



ตารางที่ 4 แสดงข้อมูลแหล่งที่มา อายุของพ่อพันธุ์และแม่พันธุ์โคเนื้อ วิธีการผสมพันธุ์ และอัตราการให้ลูก มาจากการเพาะเลี้ยงภายในฟาร์ม คิดเป็นร้อยละ 9.67 ของจำนวนฟาร์มกลุ่มตัวอย่าง มีอายุเฉลี่ยของพ่อพันธุ์ในการผสมครั้งแรกเท่ากับ 24 เดือน อย่างไรก็ตามเกษตรกรนิยมใช้การผสมเทียม

โดยมีเจ้าหน้าที่ปศุสัตว์เข้ามาติดตามดูแลในพื้นที่ ร้อยละ 100 และแม่พันธุ์มาจากการเพาะเลี้ยงภายในฟาร์ม คิดเป็นร้อยละ 100 ของจำนวนฟาร์มกลุ่มตัวอย่าง มีอายุเฉลี่ยของแม่พันธุ์ในการผสมครั้งแรกเท่ากับ 18 เดือน และมีอัตราการให้ลูกเฉลี่ย 1 ตัวต่อปี

ตารางที่ 4 แหล่งที่มา อายุของพ่อพันธุ์และแม่พันธุ์โคเนื้อ วิธีการผสมพันธุ์ และอัตราการให้ลูก

เรื่อง	หัวข้อ	จำนวน (ฟาร์ม)	ร้อยละ
1. แหล่งที่มาของพ่อพันธุ์	เพาะเลี้ยงภายในฟาร์มจากฝูงที่เป็นโรค	2	6.45
	เพาะเลี้ยงภายในฟาร์มและซื้อ-จากฝูงที่ไม่เป็นโรค	1	3.23
2. แหล่งที่มาของแม่พันธุ์	เพาะเลี้ยงภายในฟาร์มจากฝูงที่เป็นโรค	9	29.03
	เพาะเลี้ยงภายในฟาร์มและซื้อ-จากฝูงที่ไม่เป็นโรค	22	70.97
3. อายุพ่อพันธุ์เมื่อผสมครั้งแรก	24 เดือน	2	6.45
	36 เดือน	1	3.23
4. อายุแม่พันธุ์เมื่อผสมครั้งแรก	18 เดือน	20	64.52
	19 เดือน	1	3.23
	20 เดือน	5	16.13
	24 เดือน	5	16.13
5. วิธีผสมพันธุ์	ใช้วิธีผสมเทียม	31	100.00
	ใช้วิธีผสมตามธรรมชาติ	ไม่พบ	ไม่พบ
	- ผสมแบบฝูง	ไม่พบ	ไม่พบ
	- ผสมแบบเดี่ยว	ไม่พบ	ไม่พบ
6. อัตราการให้ลูกโดยเฉลี่ยต่อปี	ลูกโค 1 ตัวต่อปี	31	100.00
7. ปัญหาที่พบบ่อยในแม่พันธุ์	ไม่มี	31	100.00

ปริมาณโคเนื้อในพื้นที่อำเภอวัฒนานครที่เพิ่มขึ้นจากโครงการโคบาลบูรพา สอดคล้องกับปริมาณการผสมเทียมต่อปี ต่อตำบลให้แก่แม่พันธุ์โคเนื้อในพื้นที่ระหว่างปี พ.ศ. 2560 - 2564 (ภาพที่ 1) ซึ่งในทุกตำบลมีจำนวนแม่พันธุ์ที่ได้รับการผสมเทียมในปี พ.ศ. 2561 เพิ่มขึ้นจากปี พ.ศ. 2560 จำนวนรวมสะสมของแม่พันธุ์ที่ได้ผสมเทียมตั้งแต่ปี พ.ศ. 2560 - 2564 มากที่สุดคือ ตำบลวัฒนานคร (661 ตัว) รองลงมาคือ ตำบลท่งเกวียน (539 ตัว) ตำบลหนองแวง (530 ตัว) และตำบลผักขะ (447 ตัว) ตามลำดับ เกษตรกรนิยมวิธีการผสมเทียมให้แก่แม่พันธุ์โคเนื้อถึงแม้ว่าจะเลี้ยงพ่อพันธุ์ด้วยกันก็ตาม และเกษตรกรยังมีความสนใจด้านพันธุ์กรรมโคที่หลากหลายสังเกตได้จากน้ำเชื้อของพ่อพันธุ์ที่นำมาใช้ในการผสมเทียมมีจำนวนพันธุ์เพิ่มขึ้นทุกปี (ภาพที่ 2) ในปี พ.ศ. 2560 ก่อนที่โครงการโคบาลบูรพาจะส่งมอบน้ำเชื้อให้แก่เกษตรกรที่เข้าร่วมโครงการ ชนิน้ำเชื้อพ่อพันธุ์โคที่ใช้ผสมเทียมกับแม่พันธุ์โคเนื้อของอำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว ที่นิยมมากที่สุดคือ พันธุ์ชาร์โรเลส์ (ร้อยละ 57.04) รองลงมาคือ บราห์มันแดง บราห์มันขาว แองกัส และ ตาก

ตามลำดับ ในปี พ.ศ. 2561 เพิ่มพันธุ์ทาจิมะ 1 พันธุ์ปี พ.ศ. 2562 เพิ่มพันธุ์บีฟมาสเตอร์ และบลอนด์คเคิตัน และในปี พ.ศ. 2563 - 2564 เพิ่มพันธุ์ซิมเมนทอลและวากิว ทั้งนี้พันธุ์ชาร์โรเลส์ได้รับความนิยมมากที่สุดในปี พ.ศ. 2560 - 2563 รองลงมาคือ พันธุ์บราห์มันแดง ในขณะที่พันธุ์บีฟมาสเตอร์มีปริมาณความต้องการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2562 - 2564

เมื่อพิจารณาจำแนกชนิดน้ำเชื้อพ่อพันธุ์ที่ใช้ผสมเทียมตามตำบล (ภาพที่ 3) พบว่า ตำบลวัฒนานคร นิยมพันธุ์ชาร์โรเลส์และบราห์มันแดงในปี พ.ศ. 2560 - 2561 และปรับเปลี่ยนมานิยมพันธุ์แองกัส, บีฟมาสเตอร์ และบราห์มันแดงเพิ่มขึ้นในปี พ.ศ. 2562 - 2564 โดยลดสัดส่วนพันธุ์ชาร์โรเลส์ลง ในขณะที่ตำบลหนองแวงนิยมพันธุ์ชาร์โรเลส์มากที่สุดในทุกปี (2560 - 2564) พันธุ์แองกัส, ชาร์โรเลส์ บราห์มันแดง และบราห์มันขาว พบมีการกระจายตัวในเกือบทุกตำบล ในขณะที่พันธุ์ตาก, บลอนด์คเคิตัน และทาจิมะมีความนิยมในพื้นที่บางตำบลเท่านั้น โดยในปี พ.ศ. 2563 - 2564 พบว่า มีการกระจายตัวของพันธุ์โคเนื้อในทุกตำบล

**รูปแบบการเลี้ยงและการจัดการฟาร์ม**

รูปแบบการเลี้ยงของเกษตรกรจะมีการเลี้ยงอยู่ 2 รูปแบบ คือ การเลี้ยงในโรงเรือน และการเลี้ยงแบบปล่อยทุ่ง (ตารางที่ 5) การเลี้ยงในโรงเรือนจะให้โคเนื้ออยู่ในโรงเรือนเท่านั้น โดยจะมีรางสำหรับให้อาหารและอ่างสำหรับบรรจุน้ำเพื่อให้โคเนื้อสามารถกินได้ตลอดเวลา ซึ่งพบการเลี้ยงแบบในโรงเรือนเป็นส่วนใหญ่ จำนวน

19 ฟาร์ม (ร้อยละ 61.29) ในขณะที่การเลี้ยงแบบปล่อยทุ่งจะมีการสร้างโรงเรือน เพื่อเป็นที่พักให้แก่โคในช่วงเวลากลางคืนหรือในช่วงสภาพอากาศไม่เหมาะสม เมื่อถึงเวลารุ่งเช้าโคเนื้อจะถูกต้อนไปแพะเล็มหญ้าตามสวนหรือตามพื้นที่สาธารณะ พบการเลี้ยงแบบปล่อยทุ่ง จำนวน 7 ฟาร์ม (ร้อยละ 22.58) และเลี้ยงแบบโรงเรือนร่วมกับปล่อยทุ่ง จำนวน 5 ฟาร์ม (ร้อยละ 16.13)

ตารางที่ 5 รูปแบบการเลี้ยง การจัดทำแปลงหญ้า และระบบคุณภาพน้ำ

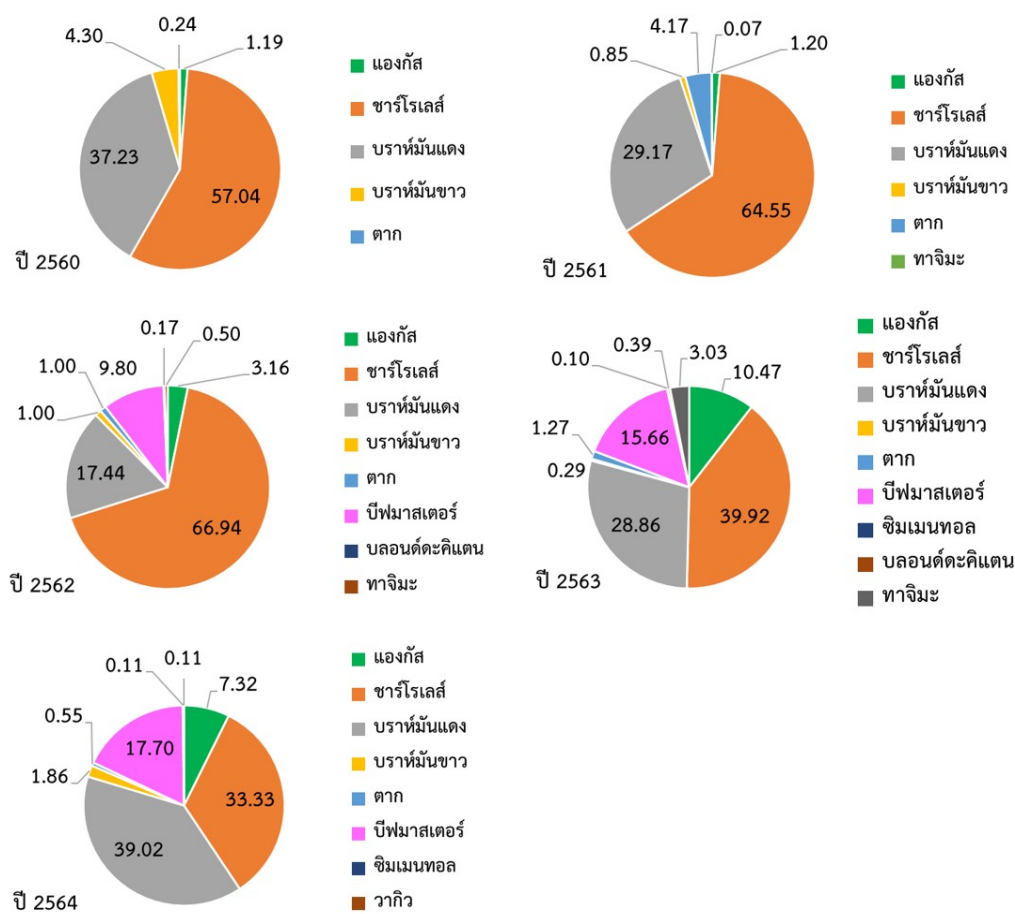
หัวข้อ	หัวข้อย่อย	จำนวนฟาร์ม	ร้อยละ
1. รูปแบบการเลี้ยง	เลี้ยงในโรงเรือน	19	61.29
	เลี้ยงแบบปล่อยทุ่ง	7	22.58
	เลี้ยงแบบโรงเรือนร่วมกับปล่อยทุ่ง	5	16.13
2. การเลี้ยงร่วมกับฝูงอื่น	ไม่มี	31	100.00
3. การเลี้ยงร่วมกับสัตว์ชนิดอื่น	ไม่มี	31	100.00
4. การใช้หญ้าสาธารณะ	มี	17	54.84
5. การจัดทำแปลงหญ้า	หญ้ารูชี	9	29.03
	หญ้าเนเปียร์ ปากช่อง 1	7	22.58
	ข้าวฟ่าง	3	9.68
	หญ้าแพงโกล่า	1	3.23
	ใช้หญ้าสาธารณะและทำแปลงหญ้า	5	16.13
6. การบำบัดสิ่งปฏิกูล	ทำปุ๋ยจากมูลโค	31	100.00
7. ระบบคุณภาพน้ำ	น้ำผิวดิน	17	54.84
	น้ำบาดาล	14	45.16

โดยไม่พบว่ามีการเลี้ยงโคเนื้อร่วมกับฝูงอื่นหรือเลี้ยงร่วมกับสัตว์ชนิดอื่น เกษตรกร จำนวน 20 ฟาร์ม (ร้อยละ 64.52) มีการจัดทำแปลงหญ้า โดยจำแนกเป็นหญ้ารูชี จำนวน 9 ฟาร์ม (ร้อยละ 29.03) หญ้าเนเปียร์ปากช่อง 1 จำนวน 7 ฟาร์ม (ร้อยละ 22.58) ข้าวฟ่าง จำนวน 3 ฟาร์ม (ร้อยละ 9.68) และหญ้าแพงโกล่า จำนวน 1 ฟาร์ม (ร้อยละ 3.23) ทั้งนี้มีการนำหญ้าสาธารณะมาใช้

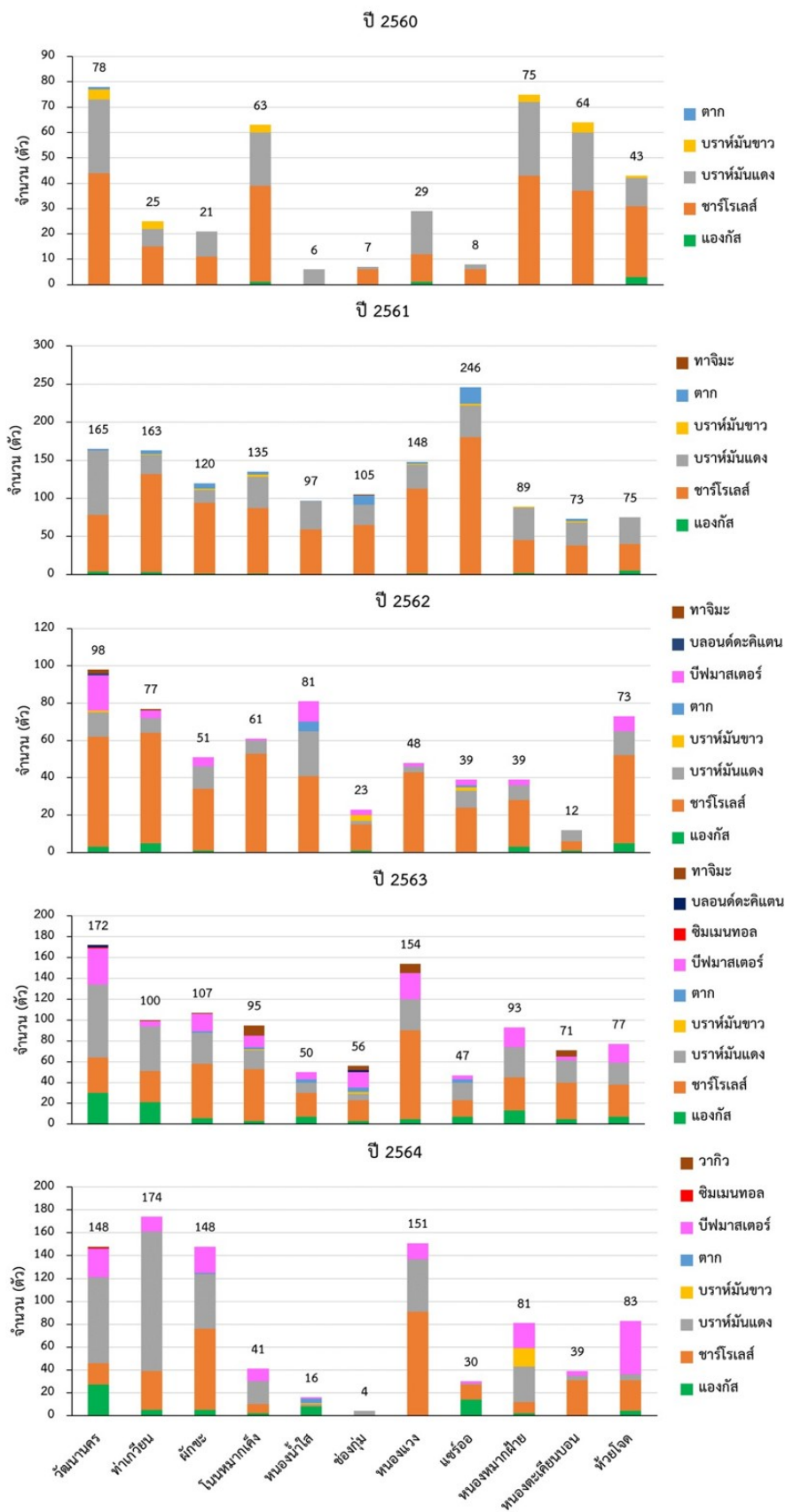
เลี้ยงโคเนื้อไปด้วย จำนวน 17 ฟาร์ม (ร้อยละ 54.84) สิ่งปฏิกูลที่มาจากมูลโคเกษตรกรจะทำมาทำปุ๋ยและขายเป็นรายได้เสริม ร้อยละ 100 วิธีการจัดการกรณีที่เกิดตายในระหว่างการเลี้ยง พบว่าเกษตรกรจะนำโคไปฆ่าและเพื่อนำเนื้อไปจำหน่ายและบริโภค ร้อยละ 100 แหล่งน้ำกินสำหรับโคเนื้อมี 2 แบบ คือ น้ำผิวดิน 17 ฟาร์ม (ร้อยละ 54.84) และน้ำบาดาล 14 ฟาร์ม (ร้อยละ 45.16)

ตารางที่ 6 การป้องกันและควบคุมโรค

การจัดการ	หัวข้อย่อย	จำนวนฟาร์ม	ร้อยละ
1. ประวัติการพบโรคในฝูง	ไม่พบ	22	70.97
	พบ (โรคปากเท้าเปื่อย)	9	29.03
2. การทำวัคซีน	ปากเท้าเปื่อยทุก 6 เดือน	26	83.87
	ไม่ทำ	5	16.13
3. การใช้เวชภัณฑ์	ยาถ่ายพยาธิ	28	90.32
	ไม่ทำ	3	9.68



ภาพที่ 2 สัดส่วนการใช้น้ำเชื้อพ่อพันธุ์โคเนื้อในการผสมเทียมแต่ละพันธุ์ ในระหว่างปี พ.ศ. 2560 - 2564 ของอำเภอดอนนาคร จังหวัดสระแก้ว



ภาพที่ 3 จำนวนแม่พันธุ์ที่ได้รับการผสมเทียมจำแนกตามชนิดน้ำเชื้อของพ่อพันธุ์และจำแนกตามตำบล



การจัดการด้านอาหาร วัคซีนและเวชภัณฑ์

ด้านการจัดการอาหาร พบว่า เกษตรกรทุกฟาร์มจัดการให้อาหารหยาบในรูปแบบของหญ้าสดทั้งที่ได้จากที่สาธารณะและการทำแปลงหญ้า ร้อยละ 100 และไม่มีฟาร์มใดเลยที่มีการจัดการเสริมอาหารชั้น (ร้อยละ 100) อย่างไรก็ตามมีการเสริมวิตามินและแร่ธาตุในรูปแบบของก้อนแร่ธาตุ ร้อยละ 48.38 ด้านการป้องกันและควบคุมโรค พบว่า ฟาร์มโคเนื้อ ร้อยละ 70.97 ไม่เคยมีประวัติ

พบโรคในฝูงมาก่อน และร้อยละ 29.03 มีประวัติการพบโรคปากและเท้าเปื่อย ซึ่งเป็นเพียงประวัติการระบาดเท่านั้นและไม่พบว่าเกิดโรคในขณะที่ทำการสำรวจ เกษตรกรผู้เลี้ยงโคเนื้อมีการทำวัคซีนป้องกันโรคปากและเท้าเปื่อยให้โคทุก 6 เดือน ร้อยละ 83.87 และไม่มีการฉีดวัคซีนร้อยละ 16.13 ในการใช้เวชภัณฑ์ควบคุมโรคพบการใช้ยาถ่ายพยาธิ ร้อยละ 90.32 และไม่มีการใช้เวชภัณฑ์เลย ร้อยละ 9.68 (ตารางที่ 6)

ตารางที่ 7 การฉีดวัคซีนป้องกันโรคลัมปีสกิน (Lumpy skin disease) ของโคเนื้อและการปลูกพืชอาหารสัตว์ในแต่ละตำบลของอำเภอพัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว ปี พ.ศ. 2564

ตำบล	จำนวน เกษตรกร (ราย)	เกษตรกรที่ปลูก พืชอาหารสัตว์ (ราย)	เกษตรกรที่ปลูก พืชอาหารสัตว์ (ร้อยละ)	จำนวนโคเนื้อ ทั้งหมด (ตัว)	จำนวนโคเนื้อ ที่ฉีดวัคซีน (ตัว)	จำนวนโคเนื้อ ที่ฉีดวัคซีน (ร้อยละ)
พัฒนานคร	203	2	0.99	2,071	1,658	80.06
ท่าเกวียน	351	12	3.42	3,529	2,374	67.27
ผักขะ	130	7	5.38	1,569	1,218	77.63
โนนหมากเค็ง	174	61	35.06	1,769	1,285	72.64
หนองน้ำใส	68	15	22.06	806	620	76.92
ช่องกุ่ม	136	38	27.94	2,082	1,529	73.44
หนองแขวง	156	15	9.62	1,897	1,498	78.97
แซร์อ้อ	327	201	61.47	3,464	2,679	77.34
หนองหมากฝ้าย	168	16	9.52	1,904	1,342	70.48
หนองตะเคียนบอน	156	105	67.31	1,433	1,057	73.76
ห้วยโจด	81	21	25.93	830	646	77.83
รวม	1,950	493		21,354	15,906	

หมายเหตุ โคเนื้อที่ท้องและอายุน้อยกว่า 4 เดือน ที่ไม่สามารถรับการฉีดวัคซีนได้

เมื่อพิจารณาการจัดการทำแปลงหญ้าและการฉีดวัคซีนของโคเนื้อจำแนกรายตำบลในปี พ.ศ. 2564 (ตารางที่ 7) ซึ่งเป็นช่วงที่เกษตรกรได้รับมอบโคจากโครงการโคบาลบูรพาระยะที่หนึ่งเสร็จสิ้น นอกเหนือไปจากที่มีการเลี้ยงโคเนื้อของตนเองอยู่แล้ว เกษตรกรที่ปลูกพืชอาหารสัตว์ จำนวน 493 ราย จากจำนวนเกษตรกรทั้งหมดจำนวน 1,950 ราย เพิ่มขึ้นจากข้อมูลกลุ่มตัวอย่างในปี พ.ศ. 2561 อาจเนื่องมาจากเงื่อนไขของโครงการที่กำหนดให้เกษตรกรที่เข้าร่วมโครงการต้องมีพื้นที่ในการปลูกพืชอาหารสัตว์ 5 ไร่ ต่อโคเนื้อ 5 ตัว โดยข้อมูลการฉีดวัคซีนพบว่า ฟาร์มส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อการฉีดวัคซีนป้องกันโรคปากเท้าเปื่อย ซึ่งมีการฉีดป้องกันต่อเนื่อง

ในทุกปี และในปี พ.ศ. 2564 มีการฉีดวัคซีนป้องกันโรคลัมปีสกินจำนวน 15,906 ตัว (ร้อยละ 74.49) โดยตำบลพัฒนานคร มีจำนวนโคเนื้อที่ฉีดวัคซีนมากที่สุด รองลงมาคือ ตำบลหนองแขวง และตำบลห้วยโจด ตามลำดับ

การตลาด

เกษตรกรใช้ระยะเวลาในการเลี้ยงโคเนื้อก่อนทำการขายเมื่อโคเนื้ออายุ 18 เดือน มากที่สุด ร้อยละ 45.16 รองลงมาคือ เมื่อโคเนื้ออายุ 20 เดือน ร้อยละ 35.48 โดยโคเนื้อทั้งหมดถูกขายในรูปแบบมีชีวิต (ร้อยละ 100) ซึ่งทุกฟาร์มนั้นจะมีพ่อค้ามารับซื้อที่หน้าฟาร์ม (ร้อยละ 100) (ตารางที่ 8)



ตารางที่ 8 การตลาด

การจัดการ	หัวข้อ	จำนวนฟาร์ม	ร้อยละ
1. ระยะเวลาเลี้ยงก่อนขาย	18 เดือน	14	45.16
	19 เดือน	1	3.23
	20 เดือน	11	35.48
	24 เดือน	4	12.90
	36 เดือน	1	3.23
2. รูปแบบการขาย	มีชีวิต	31	100.00
3. ตลาด	รับซื้อหน้าฟาร์ม	31	100.00

อภิปรายผล

สายพันธุ์โคเนื้อที่นิยมเลี้ยงมากที่สุดในอำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว คือ สายพันธุ์ลูกผสมพื้นเมืองกับบราห์มัน และ รองลงมาคือ สายพันธุ์ลูกผสมบราห์มันกับชาร์โรเลส์ โดยพันธุ์ลูกผสมพื้นเมืองและบราห์มันเป็นที่นิยมในการเลี้ยงคล้ายคลึงกับรายงานหลายจังหวัด ได้แก่ จังหวัดแพร่นิยมเลี้ยงโคเนื้อลูกผสมพื้นเมืองและบราห์มัน (ร้อยละ 67.20) (สุริย์พร แสงวงศ์ และคณะ; 2563: 258) จังหวัดพัทลุงนิยมเลี้ยงโคเนื้อลูกผสมบราห์มันกับพื้นเมือง และลูกผสมชาร์โรเลส์กับพื้นเมือง (ชฎารัตน์ บุญจันทร์, 2552: 95) อาจเนื่องมาจากโคเนื้อลูกผสมมีการเจริญเติบโตเร็ว มีอัตราแลกเนื้อสูง เนื้อมีไขมันแทรกมากกว่าโคเนื้อพื้นเมืองทำให้เนื้อมีความนุ่ม อย่างไรก็ตามมีรายงานว่าจำนวนโคเนื้อทั้งประเทศไทยในปี พ.ศ. 2563 เป็นโคเนื้อพันธุ์พื้นเมืองจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 56.23 รองลงมาคือจำนวนโคเนื้อพันธุ์ลูกผสม ร้อยละ 38.89 (กรมปศุสัตว์, 2563: 26) และจังหวัดจันทบุรีซึ่งเป็นจังหวัดที่ติดกับจังหวัดสระแก้วนั้นเกษตรกรยังคงนิยมเลี้ยงโคเนื้อพันธุ์พื้นเมืองเป็นส่วนใหญ่ (ร้อยละ 61.51) (ถาวร ฉิมเลี้ยง และพรชัย เหลืองวาริ, 2559: 76) อย่างไรก็ตามภายหลังจากที่มีการส่งมอบโคเนื้อในโครงการโคบาลบูรพาให้แก่เกษตรกรในพื้นที่ทั้ง 11 ตำบลของอำเภอวัฒนานคร พบว่าเกษตรกรให้ความสนใจด้านพันธุ์ของโคเนื้อที่หลากหลายมากขึ้นสังเกตได้จากชนิดของน้ำเชื้อพ่อพันธุ์ที่นำมาใช้ผสมเทียม เช่น ชาร์โรเลส์ บราห์มันแดง บราห์มันขาว บีพี-มาสเตอร์ แองกัส ตากวากิว ทาจิมะ

การที่เกษตรกรส่วนใหญ่มีประสบการณ์การเลี้ยงน้อยกว่า 2 ปี แสดงให้เห็นว่าเป็นกลุ่มเกษตรกรรายใหม่ที่ไม่ใส่ใจกับการป้องกันและควบคุมโรคในฝูง โดยฉีดวัคซีนและให้ยาถ่ายพยาธิ จากการที่เกษตรกรทั้งหมดเลือกใช้วิธีการผสมเทียมโดยมีเจ้าหน้าที่ปศุสัตว์ให้การดูแลตามพื้นที่ ร้อยละ 100 ไม่นิยมผสมแบบธรรมชาติ แสดงให้เห็นว่าเกษตรกรส่วนใหญ่มีความรู้ด้านสายพันธุ์โคเนื้อและการนำโคเนื้อสายพันธุ์ดีมาเลี้ยง เนื่องจากป้องกันการติดเชื้อที่จะส่งผลกระทบต่อตัวพ่อและแม่พันธุ์ อีกทั้งยังช่วยลดค่าใช้จ่ายค่าขนส่ง

ในการเคลื่อนย้ายพ่อพันธุ์มาผสมพันธุ์ และไม่พบปัญหาเกี่ยวกับแม่พันธุ์ในระยะคลอด ไม่พบลูกโคป่วยหลังคลอด และปริมาณลูกโคที่ผลิตได้เฉลี่ย 1 ตัวต่อปี แตกต่างจากการศึกษาในพื้นที่อื่น ๆ เช่น จังหวัดจันทบุรีที่ยังคงมีการใช้วิธีการขุนพ่อพันธุ์มาผสมกับโคเนื้อเทศเมีย (ร้อยละ 24.69) และใช้วิธีปล่อยให้พ่อพันธุ์คุมฝูง (ร้อยละ 18.83) (ถาวร ฉิมเลี้ยง และพรชัย เหลืองวาริ, 2559: 76) จังหวัดแพร่ยังคงใช้พ่อพันธุ์ผสม ร้อยละ 32.50 (สุริย์พร แสงวงศ์ และคณะ; 2563: 259) และจังหวัดนครศรีธรรมราชยังคงนำโคเนื้อพ่อพันธุ์มาผสม ร้อยละ 34.40 โดยสื่อประเภทอินเทอร์เน็ต/หนังสือพิมพ์/วารสาร/ตำรา มีความสัมพันธ์กับวิธีการผสมเทียม ร้อยละ 63.5 (ทรงศักดิ์ เทพหนู, 2552: 133)

รูปแบบการเลี้ยงส่วนใหญ่ เกษตรกรในพื้นที่อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว นิยมการเลี้ยงในโรงเรือน รองลงมาคือเลี้ยงแบบปล่อยทุ่ง และเลี้ยงแบบโรงเรือนร่วมกับปล่อยทุ่ง สอดคล้องกับการศึกษาในพื้นที่จังหวัดพัทลุงที่พบรูปแบบการเลี้ยงในโรงเรือน ร้อยละ 52.60 เลี้ยงแบบผูกลำนในแปลงหญ้า ร้อยละ 47.37 และเลี้ยงแบบปล่อยทุ่ง (แปลงหญ้าและสวนยางพารา) ร้อยละ 21.10 (ชฎารัตน์ บุญจันทร์, 2552: 99) เนื่องจากการเลี้ยงแบบโรงเรือนมีการจัดการที่ง่าย ลดค่าใช้จ่ายในการจ้างคนมาเลี้ยง และเพียงแค่นำหญ้าที่ได้จากการปลูกหรือหญ้าที่ได้ตามที่สาธารณะมาใส่ที่รางอาหาร โดยไม่ต้องต้อนโคไปทะเล่ตามทุ่งต่าง ๆ และสามารถดูแลได้ตลอดเวลา เหมาะสำหรับฟาร์มขนาดเล็กที่มีพื้นที่จำกัด นอกจากนี้งานวิจัยของ ณฤทธิ ไทยบุรี และคณะ (2563: 285) แสดงให้เห็นว่า การเลี้ยงแบบขังคอกใช้ระยะเวลาในการเลี้ยงน้อยกว่าแบบปล่อยฝูง อย่างไรก็ตามพบปัญหาการขาดความรู้ด้านการจัดการอาหารสัตว์ การจัดการฟาร์ม และการขาดต้นทุนการผลิตที่ทำให้ฟาร์มส่วนหนึ่งไม่ลงทุนด้านเสริมอาหารชั้นและเสริมวิตามินแร่ธาตุ เกษตรกรไม่มีการถนอมพืชอาหารสัตว์ เช่น หญ้าหมักหญ้าแห้ง โดยไม่พบการนำพืชอาหารสัตว์ที่ผ่านการถนอมมาใช้เลี้ยงโคเนื้อถึงแม้จะมีการจัดทำแปลงหญ้ามากถึงร้อยละ 64.52 อาจเป็นเพราะความยุ่งยากในการดำเนินงาน ใช้แรงงานคนและการลงทุน



สำหรับอุปกรณ์ที่ใช้ในขั้นตอนการตัดสับและหมัก เมื่อเทียบกับการเลี้ยงโคเนื้อในพื้นที่ชนบทของประเทศอินโดนีเซียที่มีการจัดการอาหารโคเนื้อทั้ง หญ้าสด หญ้าแห้ง ต้นถั่ว อาหารข้น และผลพลอยได้ทางการเกษตร เช่น กากมันสำปะหลัง ฟางข้าว ซังข้าวโพด เป็นต้น (Sodiq, et al., 2019: 3-4) ดังนั้นจึงควรเสริมองค์ความรู้ด้านการจัดการอาหารให้แก่เกษตรกรในพื้นที่อำเภอวัฒนานครเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเลี้ยง ดังงานวิจัยของ Prapatigul and Sreshthaputra (2021: 312-313) ที่พบว่า การถ่ายทอดองค์ความรู้ทำให้เกษตรกรผู้เลี้ยงโคเนื้อสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ การจัดการฟาร์มเกี่ยวกับระบบคุณภาพน้ำ พบว่าแหล่งน้ำที่เกษตรกรใช้เลี้ยงโคเนื้อส่วนใหญ่เกิดจากการขุดเจาะหรือขุดบ่อในภายหลังไม่ได้มีอยู่เดิม ซึ่งรายงานวิจัยของสำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ (2565: 22) พบว่า เกษตรกรผู้เลี้ยงโคเนื้อ (ร้อยละ 100) ที่เข้าร่วมโครงการโคบาลบูรพาได้มีการกู้ยืมเงินจากธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตรรายละ 8,000 บาท เพื่อขุดเจาะบ่อบาดาลหรือบ่อน้ำตื้นเพื่อเลี้ยงโคเนื้อ แหล่งน้ำจึงนับเป็นอีกต้นทุนหนึ่งของการเลี้ยงโคเนื้อที่เกษตรกรต้องคำนึงถึงในการจัดการฟาร์ม

ด้านการจัดการตัวสัตว์ พบว่า เกษตรกรไม่มีการสุญเขาโคเนื่องจากเกษตรกรยังไม่ให้ความสำคัญและขาดความเข้าใจว่าการสุญเขาโค มีวัตถุประสงค์ในด้านความปลอดภัย แต่มีการทำเครื่องหมายระบุตัวสัตว์โดยการติดเบอร์หู ร้อยละ 87.09 เพื่อระบุได้ถึงประวัติที่มาและสายพันธุ์โดยโคเนื้อแต่ละตัวจะมีใบบันทึกประวัติ เช่น การฉีดวัคซีนตามโปรแกรม การผสมเทียม โดยเกษตรกรจะนำใบบันทึกประวัตินี้ไปแจ้งเจ้าหน้าที่สัตวบาลบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับการรักษา สำหรับการจัดการในกรณีที่โคตายในระหว่างการเลี้ยงเกษตรกรจะนำไปชำแหละและขายเพื่อการบริโภค ร้อยละ 100 โดยไม่มีการแจ้งเจ้าหน้าที่สัตวบาลหรือปศุสัตว์ในพื้นที่ตรวจสอบหาสาเหตุและทำลายซากพ่นยาฆ่าเชื้อ อาจส่งผลเสียหากโคตายจากโรคระบาดที่สามารถติดต่อสู่คนได้ และเป็นการแพร่กระจายการระบาดของโรค

ลักษณะการขายโคเนื้อมีชีวิตโดยเกษตรกรรายย่อยทุกฟาร์มจะขายให้กับพ่อค้าที่มารับซื้อถึงหน้าฟาร์ม เนื่องจากยังไม่มีมีการรวมกลุ่มจัดตั้งสหกรณ์ในพื้นที่ จึงทำให้ไม่มีแหล่งขายอื่นเหมือนดังพื้นที่อื่น เช่น สหกรณ์โคขุนดอกคำใต้ จังหวัดน่าน (ณัฐพันธุ์ กันธิยะ, 2562: 22) ซึ่งสายพันธุ์โคเนื้อมีความสัมพันธ์กับราคาขาย โดยโคเนื้อลูกผสมขายได้ราคาดีมากกว่าโคเนื้อพื้นเมืองและเป็นที่ต้องการของตลาด (ชวรัตน์ บุญจันทร์, 2552: 106) อย่างไรก็ตามท้องถิ่นยังไม่นิยมบริโภคเนื้อโคลูกผสมมากเท่าตัวเมืองใหญ่ ทำให้ราคาโคลูกผสมในท้องถิ่นมีราคาแตกต่างกันไม่มาก อีกทั้งไม่มีโรงฆ่าสัตว์ที่ได้มาตรฐานในพื้นที่จังหวัดสระแก้ว ทำให้ต้องขายแก่พ่อค้าคนกลางเพื่อนำไปชำแหละที่อื่น หรือจำหน่ายเป็นโคขุน

สรุปผลการวิจัย

เกษตรกรผู้เลี้ยงโคเนื้อในอำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว ส่วนใหญ่เป็นเกษตรกรรายใหม่มีประสบการณ์ในการเลี้ยงไม่เกิน 2 ปี รูปแบบการเลี้ยงส่วนใหญ่เป็นการเลี้ยงในโรงเรือนเป้าหมายในการเลี้ยงเพื่อขายโคขุน พันธุ์โคเนื้อที่นิยมเลี้ยง คือ พันธุ์ลูกผสมบราห์มันกับพื้นเมือง โดยใช้การผสมเทียมในการผสมพันธุ์ทั้งหมด มีการให้หญ้าสดที่ได้จากการจัดทำแปลงหญ้าร่วมกับหญ้าที่ได้จากที่สาธารณะ แต่ยังคงขาดการให้อาหารข้นเสริม เกษตรกรขาดการรวมกลุ่มในการกำหนดราคาต่อรองกับพ่อค้าคนกลางที่มารับซื้อจากปริมาณการเลี้ยงโคเนื้อที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ข้อเสนอแนะการส่งเสริมให้เกษตรกรผู้เลี้ยงโคเนื้อในพื้นที่อำเภอวัฒนานครให้ได้คุณภาพ ควรต้องเสริมสร้างองค์ความรู้ด้านการจัดการอาหารและการจัดการฟาร์มเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเลี้ยง

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ คุณทวนทอง อาจรักษา ปศุสัตว์อำเภอวัฒนานคร สำนักงานปศุสัตว์อำเภอวัฒนานคร ที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลการผสมเทียม การฉีดวัคซีนของเกษตรกรผู้เลี้ยงโคเนื้อ

เอกสารอ้างอิง

- กรมปศุสัตว์. (2560). ข้อมูลจำนวนปศุสัตว์ในประเทศไทยปี 2560. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงเกษตรและสหกรณ์.
- กรมปศุสัตว์. (2563). ข้อมูลจำนวนปศุสัตว์ในประเทศไทยปี 2563. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงเกษตรและสหกรณ์.
- ชวรัตน์ บุญจันทร์. (2552). ระบบเกษตรและสภาพการเลี้ยงโคเนื้อของเกษตรกรผู้เลี้ยงโคเนื้อพื้นเมืองและโคเนื้อลูกผสม อำเภอควนขนุน จังหวัดพัทลุง. วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ณฤทธิ ไทยบุรี, สุนีย์ ตรีเมธี, ประจักษ์ เทพคุณ และสมนึก ลิ้มเจริญ. (2563). การวิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทนของการเลี้ยงโคเนื้อปล่อยฝูงและแบบขังคอกของเกษตรกรในจังหวัดนราธิวาส. วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์. 12(2): 277-288.
- ณัฐพันธุ์ กันธิยะ. (2562). ปัจจัยที่มีผลต่อประสิทธิภาพการผลิตโคเนื้อของเกษตรกรโครงการระบบการเกษตรแบบแปลงใหญ่โคเนื้อ กรณีศึกษาอำเภอเชียงกลาง จังหวัดน่าน. รายงานการวิจัย. สำนักงานปศุสัตว์จังหวัดน่าน.
- ทรงศักดิ์ เทพหนู. (2552). การศึกษาสภาพการเลี้ยงโคเนื้อของเกษตรกร ตำบลท่าเรือ อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.



- ถาวร นิยมเลี้ยง และพรชัย เหลืองวารี. (2559). การศึกษาสภาพการเลี้ยงโคเนื้อของเกษตรกรในจังหวัดจันทบุรี. **วารสารวิจัยรำไพพรรณี**. 10(3): 73-80.
- สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2565). การศึกษาศักยภาพการผลิตและการตลาดโคเนื้อโคบาลบูรพาจังหวัดสระแก้ว. เอกสารวิจัยเศรษฐกิจการเกษตร เลขที่ 107 สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์.
- สุรียพร แสงวงศ์, วีรณัฐ ทันนิต, จักรกฤษ วิชาพร และพยุงค์กต์ อินตะวิชา. (2563). การศึกษาสภาพการเลี้ยง การประเมินปัญหาและโอกาสในการผลิตโคเนื้อคุณภาพของเกษตรกรจังหวัดแพร่. **วารสารเกษตรพระจอมเกล้า**. 38(2): 254-262.
- Prapatigul, P., & Sreshthaputra, S. (2021). Technology transfer of beef cattle raising for productivity improvement based on intensive farming of beef cattle raising group in Pua District, Nan Province. **International Journal of Agricultural Technology**. 17(1): 305-316.
- Sodiq, A., Yuwono, P., Sumarmono, J., Santosa, S.A., Wakhidati, Y.N., Fauziyah, F.R., Rayhan, M., Sidhi, A.H., & Maulianto, A. (2019). Improving beef cattle production system for sustainable rural development in Central Java. **AIP Conference Proceeding**. 2094(1): 020028.



รูปแบบการพัฒนาอาชีพเกษตรกรผสมผสานวิถีชีวิตของเกษตรกรรุ่นใหม่ต้นแบบ ในจังหวัดนครศรีธรรมราช

The Model of the Career Development in the Integrated Farming System for Lifestyle of New Model Farmers in Nakhon Si Thammarat Province

เสาวณีย์ เล็กบางพง^{1*}, อีรพงศ์ มนต์แก้ว², นลินทิพย์ พูลนวล¹, เสาวลักษณ์ ศรีปลอด¹

Saowanee Lekbangpong, Teerapong Monkaew, Nalintip Pulnual, Saowalak Sriplod

¹ หลักสูตรเทคโนโลยีการเกษตรและการพัฒนาชุมชน คณะเทคโนโลยีและการพัฒนาชุมชน

มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตพัทลุง จังหวัดพัทลุง 93210

² สำนักงานเกษตรจังหวัดนครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช 80000

¹ Agricultural Technology and Community Development, Faculty of Technology Community Development, Thaksin University Phatthalung Campus, Phatthalung 93210 Thailand

² Nakhon Si Thammarat Provincial Agriculture Office, Nakhon Si Thammarat 80000 Thailand

*Corresponding author E-mail: Lekbangpong04@gmail.com

(Received: March 31 2022; Revised: May 24 2022; Accepted: June 7 2022)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการพัฒนาอาชีพเกษตรกรผสมผสานวิถีชีวิตของเกษตรกรรุ่นใหม่ต้นแบบในจังหวัดนครศรีธรรมราช การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก คือ เกษตรกรที่ทำการเกษตรแบบผสมผสานได้รับการคัดเลือกให้เป็น Young Smart Farmer ต้นแบบของจังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 5 ราย โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการทำเกษตรแบบผสมผสานมีหลักการสอดคล้องกับแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและสอดคล้องกับระบบเกษตรกรรมยั่งยืน 2) หลักคิดและแนวทางในการดำเนินชีวิตของเกษตรกรแบบผสมผสานสอดคล้องกับแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มีการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง คือ มีความพอประมาณ มีเหตุผล และมีภูมิคุ้มกันในตัวเอง ปฏิบัติตนสอดคล้องกับเงื่อนไขความรู้ เงื่อนไขคุณธรรม 3) การพัฒนาอาชีพมีการปรับเปลี่ยนการทำเกษตรเชิงเดี่ยวเป็นการทำเกษตรผสมผสาน โดยการนำความรู้ ประสบการณ์ เทคโนโลยี มาปรับใช้และพัฒนาต่อยอดเพิ่มมากขึ้น 4) อุปสรรคและความสำเร็จ พบว่า เกษตรกรประสบปัญหาเรื่องแรงงาน เงินทุน และราคาผลผลิต และปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ คือ ความมุ่งมั่นอดทน ความเพียรและการเรียนรู้การทำเกษตรกรรมด้วยรูปแบบของตนเอง 5) แนวทางการแนะอาชีพแก่บุตรหลาน พบว่า มีแนวคิดในการส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ โดยการเปิดสวนเกษตรของตนเป็นศูนย์การเรียนรู้การทำเกษตรแบบผสมผสาน เพื่อให้ผู้ที่สนใจอยากศึกษาเข้ามาศึกษาเรียนรู้

คำสำคัญ : รูปแบบ, การพัฒนาอาชีพ, เกษตรผสมผสาน, เกษตรกรรุ่นใหม่



Abstract

This research objective was to study a model of career development in the integrated farming system for the lifestyles of new model farmer in Nakhon Si Thammarat Province. The sample selected by using purposive sampling was 5 farmers, who cultivated the integrated farming and were designated as models “Young Smart Farmer” of Nakhon Si Thammarat Province. The research instrument used was in-depth interviews. The results were as follows: 1) the model of integrated farming was related to the Sufficiency Economy Philosophy coupled with the sustainable agricultural system, 2) the concepts and lifestyles of farmers doing the integrated farming system were associated with the Sufficiency Economy Philosophy; for instance, sufficiency lifestyles with modesty, rationality, and self-immunity, as well as behaving in accordance with conditions of knowledge and morality, 3) the career development changed from monoculture to integrated farming by applying knowledge, experiences, and technology for further development, 4) in term of obstacles and success, the farmer faced to problems of labor, finance, and product price; on contrary, factors affected to success were determination, patience, and self-learning in their own farming styles, and 5) the career guidelines for next-generation focused on promoting learning by opening their own agricultural plantations as a learning center of integrated farming for visitors who are interested to visit and learn.

Keywords : Model, Career Development, Integrated Farming, Young Smart Farmer



บทนำ

ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่ตั้งอยู่บนดินแดนแห่งความอุดมสมบูรณ์ มีแม่น้ำลำคลองไหลผ่านหลายสาย มีทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย เหมาะสมแก่การผลิตปัจจัยสำคัญของการดำรงชีพในด้านอาหารการกินต่าง ๆ มากมาย ดังนั้นอาชีพหลักของประชาชนชาวไทยเป็นการทำเกษตรกรรม เช่น การทำนา ทำไร่ ทำสวน ประมง และการเลี้ยงสัตว์ เป็นต้น ในปัจจุบันความยากจนเกิดจากความไม่แน่นอนของราคาพืชผลทางการเกษตร นอกจากนี้สัดส่วนแรงงานภาคเกษตรที่มีอายุเฉลี่ยเพิ่มสูงขึ้น จำนวนแรงงานคนรุ่นใหม่เข้าสู่ภาคเกษตรหรือเลือกประกอบอาชีพเกษตรกรรมมีจำนวนลดลง แรงงานภาคการเกษตรมีการเคลื่อนย้ายสู่ภาคอุตสาหกรรมและแรงงานภาคการเกษตรที่มีอยู่ในปัจจุบันเริ่มเข้าสู่วัยผู้สูงอายุมากขึ้น รวมทั้งการขาดสวัสดิการและคุ้มครองแรงงานมีรายได้ไม่แน่นอน เป็นงานหนักและลำบาก ทำให้คนรุ่นใหม่ขาดแรงจูงใจในการเข้าสู่ภาคการเกษตร ส่งผลให้เกิดปัญหาการขาดแคลนแรงงานภาคการเกษตรเกิดขึ้น (สายสกุล พงมูล, 2563) รัฐบาลจึงให้ความสำคัญกับเกษตรกรรุ่นใหม่ (Young Smart Farmer) ตามนโยบายอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557 ทั้งนี้เพื่อให้เกษตรกรทุกคนได้รับการพัฒนาเป็นเกษตรกรที่มีความพร้อมรับกับสถานการณ์ด้านการเกษตรที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยมุ่งหวังให้เกษตรกรไทยมีความพร้อม มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในการประกอบอาชีพการเกษตร ต้องการเพิ่มแรงงานภาคการเกษตร ปรับเปลี่ยนทัศนคติให้กลุ่มเกษตรกรรุ่นใหม่มองว่า การทำงานภาคการเกษตรกรรมสามารถมีรายได้สม่ำเสมอ และมีความมั่นคง

การทำเกษตรผสมผสานก็เป็นหนึ่งในกลยุทธ์ที่จะบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนด้านการทำเกษตรกรรม ซึ่งระบบเกษตรผสมผสาน หมายถึง ระบบการเกษตรที่มีการปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์หลายชนิดในพื้นที่เดียวกัน โดยที่กิจกรรมการผลิตแต่ละชนิดเอื้อประโยชน์กันและกัน และเกื้อกูลกันอย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยหลักการอยู่ร่วมกันระหว่างพืช สัตว์ และสิ่งแวดล้อมการอยู่ร่วมกันอาจจะอยู่ในรูปความสัมพันธ์ระหว่างพืชกับพืช พืชกับสัตว์ หรือสัตว์กับสัตว์ก็ได้ ระบบเกษตรผสมผสานจะประสบผลสำเร็จได้ จะต้องมีการวางรูปแบบและดำเนินการ โดยให้ความสำคัญต่อกิจกรรมแต่ละชนิดอย่างเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เศรษฐกิจ สังคม มีการใช้แรงงาน เงินทุน ที่ดิน ป่าจาย การผลิตและทรัพยากรธรรมชาติอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนรู้จักนำวัสดุเหลือใช้จากการผลิตชนิดหนึ่งมาหมุนเวียนใช้ประโยชน์กับการผลิตอีกชนิดหนึ่งหรือหลายชนิดภายในไร่นาแบบครบวงจร เน้นการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในพื้นที่อย่างเหมาะสมและให้เกิดประโยชน์สูงสุด มีความสมดุลด้านสิ่งแวดล้อมอย่างต่อเนื่องตลอดจนมีการเพิ่มพูนความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรธรรมชาติ มีการประสานเกื้อกูลกันระหว่าง

พืชและสัตว์ เศรษฐกิจและผลพลอยได้จากทั้งพืชและสัตว์สามารถเป็นประโยชน์ต่อกิจกรรมของอีกฝ่ายหนึ่งได้ ได้แก่ การเลี้ยงปลาในนาข้าวที่ได้ผลผลิตทั้งข้าวและปลาโดยไม่ต้องใช้สารเคมี การเลี้ยงไก่หรือสุกรบนบ่อปลาทำให้ได้อาหารปลาจากเล้าไก่หรือสุกร หรือการเลี้ยงผึ้งในสวนผลไม้ได้ทั้งน้ำผึ้งและมีผึ้งช่วยผสมเกสรดอกไม้ เป็นต้น นอกจากนี้การผสมผสานการปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์อย่างหลากหลายแล้ว ยังมีการจัดการผลผลิตการเกษตรที่ค้ำึงถึงการตลาดด้วย (ง่ายงาม ประจวบวัน, 2558)

จากการส่งเสริมการทำเกษตรผสมผสานตามแนวทางพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียงของเกษตรจังหวัดนครศรีธรรมราช มีการทำการเกษตรที่หลากหลาย ได้ดำเนินงานมาเป็นระยะเวลาประมาณ 20 ปี โดยรณรงค์และสนับสนุนงบประมาณเพื่อให้เกษตรกรสนใจมาทางการเกษตรรูปแบบเกษตรผสมผสาน เพื่อลดปัญหานี้สินภาคครัวเรือน และพัฒนาคุณภาพชีวิตของเกษตรกรให้ดีขึ้น ผลจากการส่งเสริมมีเกษตรกรที่ประสบผลสำเร็จและสามารถเป็นต้นแบบการทำเกษตรแบบผสมผสานได้ โดยเกษตรกรที่ประสบความสำเร็จนั้นสามารถดำรงชีพด้วยการลดรายจ่ายเพิ่มรายได้จากผลผลิตที่เกิดขึ้น นอกจากนั้นยังสามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีและความเกื้อกูลให้กับชุมชน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับวิถีชีวิตกับการพัฒนาอาชีพเกษตรแบบผสมผสานของเกษตรกรรุ่นใหม่ต้นแบบในจังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อจะนำไปเป็นทางเลือกในการประกอบอาชีพเกษตรกรรมตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง เป็นการนำเสนอมุมมองแนวความคิดการประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพ เพื่อสร้างแรงจูงใจ กำลังใจ ให้กับเกษตรกรท่านอื่น ๆ ยุวเกษตรกร เกษตรกรรุ่นใหม่ และผู้ที่สนใจด้านการเกษตร เป็นข้อมูลในการวางแผนการพัฒนาการปลูกพืช การบริหารจัดการน้ำในอนาคต เป็นข้อมูลให้กับสำนักงานเกษตรจังหวัดนครศรีธรรมราชในการสนับสนุน เชื่อมโยงเครือข่ายให้เกษตรกรกลุ่มอื่น ๆ ให้ประสบความสำเร็จหรือเป็นศูนย์กลางในเรียนรู้ต่าง ๆ ตอบโจทย์ความต้องการในระดับพื้นที่ได้อย่างแท้จริง รวมทั้งเด็ก ๆ ยุวเกษตรกร เกษตรกรรุ่นใหม่ และผู้ที่สนใจจะมาศึกษาหาความรู้ ฝึกปฏิบัติจริงในแปลงเรียนรู้เสมือนแหล่งถ่ายทอดความรู้เฉพาะด้านทุกสาขาการเกษตร สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ นวัตกรรม หลักการธุรกิจเกษตร การผลิต การแปรรูป และการตลาด ตลอดจนห่วงโซ่อุปทาน เป็นข้อมูลให้กับสำนักงานเกษตรจัดโครงการ จัดอบรมที่เหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษารูปแบบการพัฒนาอาชีพเกษตรแบบผสมผสานวิถีชีวิตของเกษตรกรรุ่นใหม่ต้นแบบในจังหวัดนครศรีธรรมราช



วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informants) โดยคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยเลือกเกษตรกรทำการเกษตรแบบผสมผสานและได้รับการคัดเลือกให้เป็นเกษตรกรรุ่นใหม่ (Young Smart Farmer) ต้นแบบของจังหวัดนครศรีธรรมราช ประจำปี พ.ศ. 2563 จำนวน 5 ราย 5 อำเภอ ประกอบด้วย อำเภอเมืองนครศรีธรรมราช อำเภอทุ่งใหญ่ อำเภอทุ่งสง อำเภอบางขัน และอำเภอนบพิตำ และทั้ง 5 รายเป็นเกษตรกรที่ผ่านตัวชี้วัด 6 ข้อ และผ่านทั้ง 15 ตัวบ่งชี้ ผ่านเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้ 1) ความรู้ ประกอบด้วย วิทยาการถ่ายทอดให้คำปรึกษา เป็นจุดเรียนรู้ 2) ข้อมูล ประกอบด้วย การเข้าถึงแหล่งข้อมูล บันทึกการใช้ข้อมูลวิเคราะห์ นำข้อมูลไปแก้ปัญหา 3) การจัดการผลผลิต ประกอบด้วย บริหารปัจจัยการผลิต แรงงาน ทุน เชื่อมโยงการผลิต ตลาด การจัดการของเสีย (Waste management) 4) มาตรฐาน ประกอบด้วย อบรม GAP GMP เกษตรอินทรีย์ และอื่น ๆ ผลิตสอดคล้องกับ GAP GMP เกษตรอินทรีย์ และอื่น ๆ 5) สิ่งแวดล้อมและสังคม ประกอบด้วย เศรษฐกิจสีเขียว (Green economy) ช่วยเหลือชุมชนและสังคมอย่างต่อเนื่อง 6) ความภาคภูมิใจ ประกอบด้วย มุ่งมั่น ไม่คิดเลิกทำการเกษตร รักและหวงแหนพื้นที่และอาชีพ มีความสุขและความพึงพอใจในอาชีพการเกษตร

เครื่องมือในการวิจัย

การวิจัยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

- 1) ศึกษาจากเอกสาร (Document study) ที่มีความสัมพันธ์กับการเกษตรแบบผสมผสานในจังหวัดนครศรีธรรมราช
- 2) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) เกษตรกรทำการเกษตรแบบผสมผสานและได้รับการคัดเลือกให้เป็น Young Smart Farmer ต้นแบบของจังหวัดนครศรีธรรมราช ประจำปี พ.ศ. 2563 จะถูกสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งเป็นวิธีการหลักที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ เพราะเห็นว่าเป็นวิธีการที่ได้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการศึกษา มีประเด็นการศึกษารูปแบบการเกษตรแบบผสมผสาน หลักคิดและแนวทางในการดำเนินชีวิต การพัฒนาอาชีพ อุปสรรคและความสำเร็จในการทำเกษตร และแนวทางการแนะแนวอาชีพแก่บุตรหลาน
- 3) การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participant observation) โดยเข้าสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมกับเกษตรกรทำการเกษตรแบบผสมผสานและได้รับการคัดเลือกให้เป็น Young Smart Farmer ต้นแบบของจังหวัดนครศรีธรรมราช ในกิจกรรมด้านการผลิตในพื้นที่การเกษตรและกิจกรรมของเครือข่ายที่เกิดขึ้น

การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยเข้าไปในพื้นที่สำรวจการทำเกษตรผสมผสานวิถีชีวิตของสมาชิกเกษตรกรรุ่นใหม่ (Young Smart Farmer) ต้นแบบจังหวัดนครศรีธรรมราช ผู้วิจัยได้พัฒนาและสร้างแนวคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล โดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์ และคำถามในการวิจัยรวมทั้งกรอบแนวคิดในการศึกษาเป็นพื้นฐานกำหนดประเด็นต่าง ๆ ของคำถามให้ครอบคลุมเนื้อหาที่จะตอบคำถามของการวิจัยในครั้งนี้ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยทำการนัดหมายผู้ให้ข้อมูลและเดินทางไปที่บ้านสวนของผู้ให้ข้อมูล ผู้วิจัยได้สอบถามข้อมูลส่วนบุคคล พูดคุยเรื่องทั่วไปและเดินชมสวนของผู้ให้ข้อมูล เพื่อเป็นการทำความรู้จักและสร้างความคุ้นเคยต่อกัน นอกจากนั้นยังใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสังเกตสิ่งแวดล้อมและวิถีชีวิตผู้ให้ข้อมูล รวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างเกษตรกรผู้ให้ข้อมูลกับสมาชิกในครอบครัวและบุคคลอื่น ๆ ที่พบเห็น และทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวม ข้อมูลทั้งหมดได้นำมาตรวจสอบ ได้แก่ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ จากข้อคิดเห็นในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จากแนวคิดทฤษฎี ทำการวิเคราะห์ข้อมูล เรียบเรียงข้อมูลจัดลำดับเนื้อหาตามที่ต้องการตามวัตถุประสงค์ที่ศึกษานำมาเขียนบรรยายตามประเด็นและนำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนา วิเคราะห์เนื้อหาความรู้และการถ่ายทอดความรู้เกษตรผสมผสาน

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ประเด็นที่ 1: รูปแบบการเกษตรแบบผสมผสาน

การเกษตรแบบผสมผสานสามารถทำได้หลายรูปแบบหลายแนวคิด และไม่มีรูปแบบที่ตายตัว ขึ้นอยู่กับการนำแนวคิดไปประยุกต์และปฏิบัติตามบริบทของบุคคลและสังคม การออกแบบรูปแบบการเกษตรแบบผสมผสานขึ้นอยู่กับประสบการณ์การเรียนรู้ของแต่ละบุคคล อาจมาจากความล้มเหลวในอดีต จึงนำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาปรับปรุงและทำให้เกิดรูปแบบการเกษตรแบบผสมผสานของตนเอง ดังนี้

- 1) คุณโสภิต ได้พัฒนารูปแบบการเกษตรแบบผสมผสานอย่างครบวงจรโดยการเรียนรู้จากประสบการณ์จากความล้มเหลวในการปลูกพืชเชิงเดี่ยวในอดีต ประกอบกับตนอยากให้มีพื้นที่ความหลากหลาย ก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดบนพื้นที่ 21 ไร่ มีการจัดกิจกรรมการเกษตรแบบผสมผสานในพื้นที่ทั้งหมด โดยปลูกส้มโอ 3 สายพันธุ์เป็นหลัก และปลูกพืชแซมไปในพื้นที่เพื่อเสริมรายได้ คือ ฝรั่งกิมจู มะพร้าวน้ำหอม และชุดบ่อน้ำไว้ใช้สอย มีการเลี้ยงปลา ปลูกผักตามฤดูกาล และจัดสรรพื้นที่อาศัยไว้อย่างพอดี มีการใช้สารเคมีในปริมาณที่พอเหมาะใช้อย่างจำกัด แต่ส่วนใหญ่จะใช้ปุ๋ยชีวภาพ มีการทำเกษตรผสมผสานที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงทำให้ชีวิตดีขึ้นมีความพึงพอใจที่จะประกอบอาชีพนี้ การทำ



เกษตรแบบนี้สามารถทำให้ตนมีผลผลิตที่หลากหลายในการบริโภค และขายตามช่วงเวลาที่ได้รับผลผลิต ซึ่งแต่ละพืชก็ให้ผลผลิตที่ไม่พร้อมกัน ทำให้ตนมีรายได้เข้ามาตลอด ส่วนใหญ่ในการทำ การเกษตรของคุณโสภิต จะพึ่งพาตนเองทั้งหมด ลงทุนเอง ปลูกเอง ดูแลเอง เก็บเกี่ยวเองและขายเอง แต่ยังคงมีการสนับสนุนจาก ภาครัฐอยู่บ้าง เช่น การติดตั้งระบบน้ำ การให้เชื้อไตรโคเดอร์มา กำจัดเชื้อรา และการให้ทุนช่วยเหลือสำหรับใช้ห่อหุ้มผลไม้ เป็นต้น สอดคล้องกับกิตติศักดิ์ ทองมีทิพย์ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง พัฒนาการ เกษตรกรรมของประเทศไทย: ในมิติด้านการพัฒนาชุมชนและ คุณภาพชีวิต พบว่า การเกษตรที่ยั่งยืนแบบเกษตรผสมผสานจะ ประสบผลสำเร็จได้ จะต้องมีการวางรูปแบบและการดำเนินการโดย ให้ความสำคัญต่อกิจกรรมแต่ละชนิดอย่างเหมาะสมกับสภาพ แวดล้อมทางกายภาพ เศรษฐกิจ สังคม มีการใช้แรงงาน เงินทุน ปัจจัยการผลิตและทรัพยากรธรรมชาติอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจน รู้จักนำวัสดุเหลือใช้จากการผลิตชนิดหนึ่งมาหมุนเวียนใช้ประโยชน์

2) คุณกิตติกร ได้รับแนวความคิดการทำเกษตรผสมผสาน มาจากคุณตาหิ ซึ่งคุณตาทำการเกษตรผสมผสานมาตั้งแต่ปี 2543 ต่อมาคุณกิตติกรการแบ่งพื้นที่เป็นส่วนในการทำการเกษตร บนพื้นที่ ทั้งหมดประมาณ 17 ไร่ คือ

(1) ในพื้นที่นา ปลูกข้าวหลากหลายสายพันธุ์ เช่น ข้าวไรซ์เบอร์รี่ สังข์หยด กข.43 หอมปทุม เป็นต้น

(2) การปลูกพืชที่หลากหลาย เช่น สละ กล้วย ลองกอง ทุเรียน ขนุน มังคุด เงาะ ยางพารา ไม้เศรษฐกิจ

(3) การปลูกผัก เช่น ผักบุ้ง ผักไทย ผักกาด ตะไคร้ เป็นต้น

(4) การเลี้ยงสัตว์ เช่น แพะ ม้า หมู ไก่ เป็ด ห่าน เป็นต้น

(5) การประมง เช่น ปลาตูก ปลาช่อน ปลาหมอ ปลานิล เป็นต้น

(6) ทำศูนย์การเรียนรู้ ศึกษา อบรมเกษตรกร ตั้งแต่ระดับผู้นำ เกษตรกร นิสิต-นักศึกษา นักเรียน ที่อยากเรียนรู้ข้อมูล เพื่อนำไปปฏิบัติ

(7) ทำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตร มีการขาย เครื่องดื่ม อาหาร ผลผลิตทางการเกษตร และสินค้าการแปรรูป จากคนในชุมชน

การทำการเกษตรของคุณกิตติกรมีการใช้สารเคมีบ้าง อย่างจำกัด แต่ส่วนใหญ่ใช้ปุ๋ยหมักทำเองในแปลงเกษตรของคุณกิตติกร มีการจัดรูปแบบการเกษตรที่สอดคล้องกับเศรษฐกิจพอเพียงโดย เข้าร่วมโครงการเกษตรทฤษฎีใหม่และสอดคล้องกันตามธรรมชาติ

3) คุณอริศรา ได้รับแนวความคิดการทำเกษตรผสมผสาน โดยการสืบทอดมาจากบรรพบุรุษวิถีชีวิตที่อยู่อย่างเอื้ออาทร พออยู่ พอกิน และดำเนินชีวิตตามแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ตนจึง

สืบทอดการทำเกษตร ก่อนจะมาทำเกษตรแบบผสมผสานเป็นการ ทำการเกษตรแบบเชิงเดี่ยว คือ ยางพารา ต่อมาตนได้ปรับเปลี่ยน มาทำเกษตรแบบผสมผสาน พืชที่คุ้นเคยปลูก ได้แก่ ปลูกยางพารา มังคุด ทุเรียน ลองกอง ส้มโอ เงาะ ลำไย ขนุน ฝรั่ง และอีก มากมาย รวมถึงปลูกพืชสวนครัว มีการจัดการแหล่งน้ำใช้สอย ในแปลงเกษตรโดยการสร้างบ่อน้ำไว้ใช้ยามแล้ง และมีการเลี้ยง ปลาตูก หอยขม หอมโขง ในบ่อปูนซีเมนต์ เพื่อไว้บริโภคภายในบ้าน และขายให้คนในชุมชน มีการนำผลผลิตมาแปรรูปต่าง ๆ คือ การทำ หน่อไม้ดอง เคยปลา จำหน่ายตามบูธต่าง ๆ และจำหน่ายทาง ออนไลน์

4) คุณภูวสิษฐ์ ได้รับแนวความคิดการทำเกษตรแบบผสมผสาน มาจากการเรียนรู้จากผู้ประสบความสำเร็จ และการแนะนำจาก หน่วยงานเกษตร รวมถึงการลงมือปฏิบัติเอง มีอาชีพเสริมเป็น วิทยากรตามงานอบรมต่าง ๆ ในการทำเกษตรผสมผสาน คุณภูวสิษฐ์ ให้ความสำคัญกับการใช้ที่ดินให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด เน้น การปลูกพืชที่สามารถให้ผลผลิตได้เกือบทั้งปี ปัจจุบันคุณภูวสิษฐ์ ปลูกพืชที่หลากหลาย โดยใช้หลักการการปลูกพืช 3 อย่าง ประโยชน์ 4 อย่าง ในการนำมาใช้วางแผนการปลูกพืชอีกทางหนึ่งด้วย กิจกรรม หลักที่คุณภูวสิษฐ์ทำการเกษตรแบบผสมผสาน เพื่อให้ภายในสวน มีความหลากหลาย คือ

(1) ปลูกพืชได้แก่ สละ มะพร้าว โกโก้ มะนาว มะม่วง ปาล์มน้ำมัน ยางพารา ผักเหียง

(2) เลี้ยงสัตว์ ได้แก่ ไก่พื้นเมือง เป็ด

(3) ประมง ได้แก่ ปลานิล หอยขม หอยโหล๊ะ

(4) พลังงานทดแทน คือ พลังงานแสงอาทิตย์ระบบ

โซลาร์เซลล์

(5) ไม่มีค่าทางเศรษฐกิจ ได้แก่ ไม้สัก ไม้ประดู่ ไม้สะเดา

รูปแบบการทำเกษตรแบบผสมผสานของคุณภูวสิษฐ์ เน้นการปลูกพืชผสมผสาน ปลูกพืชไม่ยืนต้นไว้ใช้สอย ปลูกพืชผัก ผลไม้ไว้บริโภคและจำหน่าย มีการกักเก็บน้ำไว้ใช้ยามจำเป็น มีการ ใช้สารเคมีอย่างเหมาะสม สลับกับการใช้แบบอินทรีย์ มีการเลี้ยงไก่ พื้นเมืองแบบปล่อย การทำกิจกรรมทางการเกษตรเน้นไปทาง ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ยึดหลักความพอเพียงและความรู้ในการ ดำเนินชีวิต มุ่งเน้นการแบ่งปันความรู้ การทำความดี ไม่อวดไหวต่อ กระแสนิยม ทำให้เกิดภูมิปัญญาจากสิ่งแวดล้อมภายนอก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง

5) คุณวุฒิชัย ได้รับแนวความคิดการทำเกษตรแบบ ผสมผสานจากพ่อแม่ที่เป็นเกษตรกรอยู่เดิมแล้ว ทำให้ตนเองคลุกคลี มากับการทำเกษตร ปัจจุบันคุณวุฒิชัยทำการเกษตรแบบผสมผสาน ตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง พื้นที่ทำการเกษตรมีประมาณ 10 ไร่ โดยการทำสวนลองกอง ยางพารา ปลูกมะพร้าว แก้วมังกร



เสาวรส และกล้วย รวมถึงยังเลี้ยงโคเนื้อ ผึ้งโพรง และปลา และยังมีการแปรรูปสินค้า เช่น กล้วยตาก สามารถเก็บเกี่ยวผลผลิตได้ตลอดปี รูปแบบการทำเกษตรแบบผสมผสานของคุณวุฒิชัย เน้นการปลูกแบบผสมผสาน เช่น มะพร้าว กล้วย ลองกอง ยางพารา และการเลี้ยงสัตว์ รวมถึงพืชผักสวนครัว เป็นต้น โดยพยายามจัดการแปลงเกษตรของตนเองให้สอดคล้องกับเศรษฐกิจพอเพียงได้มีการจัดแหล่งน้ำไว้ใช้สอยในฤดูแล้ง

จากรูปแบบการเกษตรแบบผสมผสานสามารถทำได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับก็นำแนวคิดไปประยุกต์และปฏิบัติตามบริบทของบุคคลและสังคม การออกแบบรูปแบบการเกษตรแบบผสมผสานขึ้นอยู่กับประสบการณ์การเรียนรู้ของแต่ละบุคคล อาจมาจากความล้มเหลวในอดีต และจากการสืบทอดมาจากบรรพบุรุษ จึงนำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาปรับปรุงและทำให้เกิดรูปแบบการเกษตรแบบผสมผสานของตนเองซึ่งสอดคล้องกับจุฬารักษ์ อยู่ทิม และคณะ (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การสืบทอดวิถีชีวิตของชาวสวนผลไม้เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนในสังคมเมือง พบว่า การสืบทอดวิถีชีวิตของชาวสวนผลไม้เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนในสังคมเมืองมาจากบรรพบุรุษ ครู ภูมิปัญญา เป็นการเรียนรู้ตามอัธยาศัย มีการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ความพร้อมของบุคคล ประสบการณ์สังคม สิ่งแวดล้อม

ประเด็นที่ 2: หลักคิดและแนวทางในการดำเนินชีวิต

1) คุณโสภิต มีความเป็นอยู่ที่เรียบง่าย ในการประกอบอาชีพนี้ไม่ได้รับผลกระทบหรือหวั่นไหวกับกระแสสังคม หรือกระแสวัตถุนิยมหรือบริโภคนิยมจากภายนอกเลย เมื่อถามถึงวิถีชีวิตประจำวัน คุณโสภิตจะตื่นเข้ามาเพื่อเดินดูสวน ในสวนมีของใหม่ให้ดูทุกวันเพราะมีการเปลี่ยนแปลงเรื่อย ๆ ต้นไม้ผลัดใบ ผลิใบ ต้นไม้ ออกดอก คุณโสภิต กล่าวว่า “วันหนึ่งที่เราขาดน้ำ เราจะรู้สึกว่ารำกายไม่ปกติ อ่อนแอ ต้นไม้ก็เช่นกัน” คุณโสภิตได้นำแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ใช้ โดยเน้นในเรื่องของความพออยู่ พอกิน พอเพียง และสามารถผลิตสิ่งที่สามารถใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยลดการพึ่งพาจากภายนอก ประยุกต์ใช้ทรัพยากรธรรมชาติหรือสิ่งที่มียูให้ประโยชน์สูงสุด

2) คุณกิตติกร ได้รับการปลูกฝังความคิดมาจากคุณตาทวิ และความรู้ที่ได้อ่านมาจากมหาวิทยาลัยที่สอนให้นักศึกษามีความคิดเป็นของตนเองในการดำเนินชีวิต โดยมีแนวทางในการดำเนินชีวิตแบบเศรษฐกิจพอเพียง การแบ่งปัน ช่วยเหลือ เอื้อเฟื้อ และคุณกิตติกรมีความรู้สึกดีใจที่สามารถเป็นผู้ให้ได้ ทั้งให้ความรู้ให้ความช่วยเหลือคนในชุมชน และมีความต้องการให้ไร่เกษมสุขเป็นสถานที่เรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงมีการวางแผนการทำศูนย์เศรษฐกิจพอเพียงร่วมกับชุมชนเพื่อเป็นสถานที่เรียนรู้ในอนาคตสำหรับนักเรียน นักศึกษาที่สนใจในการทำเกษตร

3) คุณอรศรา มีวิถีชีวิตที่มีความเป็นอยู่แบบพอเพียง ชอบการดำเนินชีวิตแบบสบาย ๆ ชอบเก็บของเก่า ของโบราณที่เคยใช้ในสมัยก่อนยุคเทคโนโลยีที่เข้ามาแทรกแซง ในปัจจุบันคุณอรศรา และครอบครัวมีแนวทางในการดำเนินชีวิตแบบเศรษฐกิจพอเพียง ปฏิบัติตามประเพณี เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน ช่วยเหลือเพื่อนบ้าน และคนในชุมชนอยู่เสมอ

4) คุณวุฒิชัย มีวิถีชีวิตที่เรียบง่าย อยู่แบบพอเพียง อยู่กับสังคมที่มีการเชื่อมโยงกัน พึ่งพากันในเรื่องของแนวความคิด อยู่อย่างแบ่งปัน และเอื้อเฟื้อต่อกัน คุณวุฒิชัยได้นำแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ โดยเน้นในเรื่องของความพออยู่ พอกิน พอเพียง และสามารถผลิตสิ่งที่สามารถใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยลดการพึ่งพาจากภายนอกประยุกต์ใช้ทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุดมุ่งเน้นการแบ่งปันความรู้ การทำความดี ไม่อ่อนไหวต่อกระแสนิยม ทำให้เกิดภูมิคุ้มกันจากสิ่งแวดล้อมภายนอกตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง

5) คุณวุฒิชัย ใช้ชีวิตที่เรียบง่ายยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียง ดำเนินตามทางสายกลาง ทำให้มีชีวิตอยู่อย่างมั่นคง คุณวุฒิชัย มีวิถีชีวิตที่เรียบง่าย ไม่หรูหรา อาศัยอยู่กับครอบครัวในบ้านไม้หลังเล็ก ๆ ซึ่งสมพร เทพสิทธา (2549) กล่าวว่า เศรษฐกิจพอเพียงระดับบุคคล คือ ความสามารถในการดำรงชีวิตได้อย่างไม่เดือดร้อน กำหนดความเป็นอยู่อย่างประมาณตนตามฐานะ ตามอัตภาพ ที่สำคัญไม่หลงไหลไปตามกระแสของวัตถุนิยม มีอิสรภาพ ไม่พัวพันการอยู่กับสิ่งใด

ประเด็นที่ 3: การพัฒนาอาชีพ

1) คุณโสภิต อาชีพเกษตรกรรมเป็นอาชีพที่ยั่งยืนและมั่นคงที่สุด สามารถทำได้โดยพื้นฐานที่มีอยู่แล้ว สิ่งที่มีการนำมาปรับใช้เป็นเพียงการพัฒนาแนวความคิดให้เข้ากับยุคสมัย การนำเกษตรมาปรับใช้กับเทคโนโลยีโดยไม่ทิ้งความเป็นเกษตรแบบเก่า เกษตรกรต้องมีความคิดที่จะพัฒนา แต่ไม่พึ่งสิ่งภายนอกจนมากเกินไป และได้มีการพัฒนารูปแบบการทำเกษตรขึ้นเรื่อย ๆ โดยอาศัยการเรียนรู้จากการสังเกตธรรมชาติ การลองผิดลองถูก และเริ่มต้นจากการเข้าร่วมเกษตรกรรุ่นใหม่ (Young Smart Farmer) ของจังหวัดนครราชสีมา รุ่นที่ 5 ทำให้มีการศึกษาหาความรู้จากการเข้าอบรม สัมมนา และการพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่นที่เข้าร่วมประชุม และใช้ประสบการณ์ชีวิต คือ การเรียนรู้ที่ดีที่สุด

2) คุณกิตติกร เรียนรู้จากคุณตาและนำวิชาชีพที่ตนเรียนมาพัฒนาประยุกต์ใช้ร่วมด้วย อาจจะมีผิดพลาดบ้าง แต่ก็เป็นที่ประสบการณ์ให้เกิดการเรียนรู้ และพยายามที่จะพัฒนาให้ดีขึ้นคุณกิตติกรนำความรู้จากการที่เรียนวิศวกรรมโยธาที่ถูกปลูกฝังให้มีความคิดเป็นของตนเอง คิดให้กว้าง คิดให้รอบคอบ และคิดให้แปลกใหม่ ทำให้คุณกิตติกรกล้าคิดที่จะพัฒนาเปลี่ยนแปลงอะไรจากเดิมเป็นสิ่งใหม่ ๆ เช่น สถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตร ที่ทำให้



ไร่เกษมสุขเป็นทั้งสวน แหล่งท่องเที่ยวและแหล่งเรียนรู้ คุณกิตติกร มีความกระตือรือร้นในการพัฒนาอาชีพอย่างต่อเนื่องโดยเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ทั้งในด้านวิชาการและปฏิบัติ โดยการไปเข้าร่วมอบรมความรู้จากต่างจังหวัด และต่างประเทศ รวมทั้งมีการอบรมของเกษตรกรรุ่นใหม่ (Young Smart Farmer) และหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่นอยู่เสมอ และนำมาพัฒนาอาชีพของตนเองอยู่เสมอ

3) คุณอริศรา มีการพัฒนาอาชีพโดยการหาความรู้จากผู้ประสบความสำเร็จ และศึกษาเรียนรู้วิชาการจากการอบรมต่าง ๆ โดยเสาะหาวิธีการพัฒนาคุณภาพของผลผลิตให้ดีขึ้น มีปัจจัยการผลิตที่สามารถเพิ่มรายได้ ลดรายจ่าย และการนำความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อการพัฒนาอาชีพของตนเองเป็นตัวอย่างการปฏิบัติที่ดีสอดคล้องกับเศรษฐกิจพอเพียงในการพึ่งตนเองทางเทคโนโลยี

4) คุณภูวสิษฐ์ มีการพัฒนาอาชีพอย่างต่อเนื่องโดยการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้กับการประกอบการอาชีพและพัฒนาอาชีพของตนเองรวมทั้งชุมชนของตนเองอยู่เสมอ โดยการกระทำทุกอย่างจะคำนึงถึงส่วนรวมและการมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและสังคม มีการประยุกต์ใช้ทรัพยากรจากธรรมชาติ เช่น ทรัพยากรไม้ ที่นำมาประดิษฐ์ทำเป็นที่เลี้ยงผึ้งโพรง ทำคอกไก่ การยกแปลงปลูกผัก ทรัพยากรน้ำที่คุณภูวสิษฐ์กำลังดำเนินการทำระบบน้ำอัจฉริยะ โดยการมีการปล่อยน้ำไหลให้ความชุ่มชื้นได้ทั่วถึง ประหยัดแรงงานและจำนวนครั้งในการรดน้ำของแต่ละวัน การนำพลังงานแสงอาทิตย์เข้ามาใช้โดยโซลาร์เซลล์ ปัจจุบันได้พยายามพัฒนาทักษะและอาชีพจากประสบการณ์การเรียนรู้เพิ่มเติมจากแหล่งต่าง ๆ นำมาประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันของตน

5) คุณวุฒิชัย มีการเรียนรู้การพัฒนาอาชีพโดยพยายามใช้ทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่เดิม เช่น ทรัพยากรน้ำ ทำการกักเก็บน้ำไว้ใช้ การนำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ที่ได้เรียนรู้จากการเข้าอบรม สัมมนาหาความรู้ใหม่ ๆ เสมอ ๆ อ่านหนังสือ ศึกษาจากคลิปใน You tube ต่าง ๆ จากประสบการณ์ผู้อื่นที่ประสบความสำเร็จ และนำความรู้มาประยุกต์ใช้กับการประกอบอาชีพและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

ดังนั้นจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก ทั้ง 5 ราย มีการพัฒนาอาชีพโดยการศึกษาหาความรู้จากการเข้าอบรม สัมมนา และการพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่น หรือจากความรู้และประสบการณ์เดิมมาพัฒนาต่อยอด และประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ สอดคล้องกับ พัทธกิจ กาวิวัน และคณะ (2561) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิตเพื่อเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับชุมชนเกษตรกรรมในเขตพื้นที่สูง พบว่า กิจกรรมที่ใช้ในการส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิต

ประกอบด้วย การทำเกษตรแบบผสมผสานและการทำไร่นาวนวน การแปรรูปผลิตภัณฑ์ทางการเกษตร การส่งเสริมประเพณีวัฒนธรรม และการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ ส่วนวิธีการส่งเสริมการศึกษาควรส่งเสริมให้สมาชิกในชุมชนได้ศึกษาเสริมความรู้ทักษะ และประสบการณ์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันจากการเรียนรู้หลักสูตรท้องถิ่นปราชญ์ชาวบ้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่น หลักสูตรการศึกษานอกระบบโรงเรียน การปฏิบัติ การศึกษาแหล่งเรียนรู้ การฝึกอบรม การศึกษาจากสื่อต่าง ๆ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ประเด็นที่ 4: อุปสรรคและความสำเร็จในการทำเกษตร

1) คุณโสภิต คิดว่าสิ่งที่ปัญหาและอุปสรรคจนทำให้รู้สึกท้อแท้ คือ ทำการเกษตรแบบเชิงเดี่ยวครั้งแรก ผลผลิตไม่เป็นไปอย่างที่หวัง เกษตรกรในพื้นที่ชุมชนใกล้เคียงส่วนใหญ่ปลูกพืชเชิงเดี่ยว เช่น ปาล์ม น้ำมัน ส้มโอ มะพร้าว เป็นต้น หรือพืชเกษตรอื่น ๆ ในเชิงเดี่ยวทั้งสิ้น จึงมองเห็นว่าเป็นปัญหาที่เกษตรกรส่วนใหญ่ปลูกพืชเชิงเดี่ยว เพื่อขาย และซื้อพืชอื่นมาเพื่อบริโภค แต่ตนเองมีจิตใจที่หนักแน่น มั่นคง ในการยืนหยัดที่จะอยู่ในหลักความคิดของตนเอง แต่ตนเองคิดว่าไม่ว่าจะท้อแท้ ลำบากแค่ไหนล้มเหลวอีกสักเท่าไร ตนเองก็มีความตั้งใจอย่างแน่วแน่ที่จะทำเกษตรแบบผสมผสาน คุณโสภิตยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในการทำเกษตรผสมผสาน โดยลองผิดลองถูก ได้ทำการเรียนรู้จากประสบการณ์ตนเอง การอบรมจากกลุ่มเกษตรกรรุ่นใหม่ (Young Smart Farmer) จากประสบการณ์ของเพื่อน ๆ ในกลุ่มที่มาถ่ายทอดแลกเปลี่ยนกัน และนำมาประยุกต์ใช้กับการเกษตรของตนเอง ทำให้มีปริมาณผลผลิตและรายได้เพิ่มขึ้น

2) ความสำเร็จของคุณกิตติกรในวันนี้ เกิดจากพื้นฐานครอบครัวที่ทำเกษตรแบบผสมผสานมาตั้งแต่บรรพบุรุษ ทำให้คุณกิตติกรมีความคิดที่อยากสานต่อให้สำเร็จ และเป็นตัวอย่างให้กับเกษตรกรในปัจจุบัน ตนไม่เคยท้อต่ออุปสรรคเลย เพราะคิดเสมอว่าสิ่งที่รัชกาลที่ 9 สอนไว้เป็นสิ่งที่ดีต่อชีวิต แต่มีบางครั้งก็รู้สึกท้อกับการอธิบายให้เกษตรกรผู้อื่นฟังเพื่อให้ปรับเปลี่ยนความคิดจากการทำเกษตรเชิงเดี่ยว เป็นเกษตรผสมผสานเพื่อความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ปัจจุบันคุณกิตติกรประสบความสำเร็จในชีวิต ตนมีความพึงพอใจกับการทำเกษตรแบบผสมผสาน และเปิดเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่สามารถสร้างรายได้เข้ามาเป็นอย่างมาก คุณกิตติกรถือหลักธรรมที่มีความหมายกับคนรุ่นใหม่ที่ต้องการจะเดินทางไปสู่ความสำเร็จในชีวิตและการงาน คือ “อิทธิบาท 4” อันประกอบด้วย แนวปฏิบัติ 4 ข้อ คือ

- (1) ฉันทะ คือ การมีใจรัก ศรัทธาและเชื่อมั่นต่อสิ่งที่ทำ
- (2) วิริยะ คือ ความเพียร ความมุ่งมั่นทุ่มเท
- (3) จิตตะ คือ ใจที่จดจ่อและรับผิดชอบ
- (4) วิมังสา คือ การทบทวนในสิ่งที่ได้คิดได้ทำมา



3) คุณอริศรา มีอุปสรรคน้อยมากในการทำการเกษตร เนื่องจากตนได้รับการทำเกษตรแบบผสมผสานมาจากครอบครัวที่มีอยู่แล้ว ตนเพียงนำความรู้ใหม่ ๆ เข้าไปประยุกต์ใช้ ทำให้ทำการเกษตรได้สะดวกสบายขึ้นโดยการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ ตนชอบศึกษาค้นคว้าความรู้ มองหาตัวอย่างจากผู้ที่ประสบความสำเร็จ ทำทุกอย่างเพื่อการเรียนรู้ และสามารถนำมาพัฒนาอาชีพของตนเองได้ ปัจจุบันคุณอริศราให้ความสนใจกับฐานทางเศรษฐกิจของตนเองมาก ความเป็นอยู่ที่พอเพียง

4) คุณภูวสิษฐ์ มีอุปสรรค คือ ความยากจน ความไม่มั่นคง ไม่สามารถขายผลผลิตในราคาสูงได้ เนื่องจากทำเกษตรเชิงเดี่ยว ทั้งยางพาราและปาล์มน้ำมัน เมื่อราคาตกต่ำส่งผลให้รายได้น้อย ตนจึงหันกลับมาคิดในเรื่องความพออยู่ พอกิน พอใช้ ตามเศรษฐกิจพอเพียง ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ตนเองประสบความสำเร็จในอาชีพและการดำเนินชีวิต คือ ความมุ่งมั่น ความตั้งใจ ความอดทน รวมถึงตัวอย่างที่ดีอย่างลุงนิลที่ตนยึดถือหลักการทำการเกษตรมาตลอด คุณภูวสิษฐ์มีความพึงพอใจกับฐานทางเศรษฐกิจของตนเอง เพราะมีรายได้ที่เพียงพอต่อการดำรงชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับนิรันดร์ ยิ่งยวด และคณะ (2559) ศึกษาวิจัยเรื่องกระบวนการปรับใช้ความรู้การทำเกษตรผสมผสานของชุมชน และเกษตรกร: กรณีศึกษาบ้านหนองกระโดนมน อำเภอนาทม จังหวัดสุพรรณบุรี พบว่า การปรับใช้ความรู้ในชุมชนมีจุดเริ่มต้นจากปัญหาซึ่งก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเวทีประชาคม การศึกษาดูงานชุมชนที่ประสบความสำเร็จ เพื่อสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างชุมชน แล้วนำกลับมาพิสูจน์ ลองผิดลองถูก เชื่อมโยงกับองค์ความรู้และภูมิปัญญาดั้งเดิมของชุมชน และในขณะเดียวกันกลุ่มแกนนำชุมชนทำให้เห็นเป็นแบบอย่างเพื่อให้การขยายผลความสำเร็จสู่ชุมชนได้อย่างแพร่หลาย

5) คุณวุฒิชัย ปัญหาและอุปสรรคที่พบ คือ เรื่องแรงงาน เงินทุน และราคาผลผลิต ซึ่งเป็นไปตามกลไกของตลาด ต้องพยายามลดต้นทุนเพิ่มผลผลิต ซึ่งในปัจจุบันคุณวุฒิชัยได้พยายามแก้ปัญหาไปเรื่อย ๆ จึงไม่ได้รับผลอย่างหนัก ปัจจัยที่ทำให้ตนประสบความสำเร็จในระดับหนึ่ง คือ การบริหารจัดการงานภายในสวนที่ให้บรรลุผลไปตามที่ตั้งเป้าหมายเป็นปัจจัยที่สำคัญ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมทำให้เกิดประสิทธิภาพในการทำงาน การวางแผนการทำงานที่ละเอียด ปัจจุบันคุณวุฒิชัยรู้สึกพอใจกับฐานทางเศรษฐกิจของตนเองมาก เพราะมีชีวิตที่พอเพียง ความเป็นอิสระในชีวิตประจำวันและทำให้ตนเองรู้สึกสบายใจ และมีความสุข

ประเด็นที่ 5: แนวทางการแนะแนวอาชีพแก่บุตรหลาน

1) คุณโสภิต ไม่มีบุตรหรือหลานเพื่อสานต่อในการทำอาชีพเกษตรแบบผสมผสาน แต่มีแนวคิดอยากให้เด็กยุคใหม่หันมาสนใจการทำเกษตร มีการสนับสนุนให้คุณครู อาจารย์ หรือบุคลากร

ต่าง ๆ รวมถึงเกษตรกรที่สนใจอยากศึกษาเกี่ยวกับการทำการเกษตรแบบผสมผสาน มีความยินดีให้คำปรึกษาตั้งแต่การปลูก การดูแล และการบำรุงรักษา การจัดการต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถนำไปปฏิบัติได้ และเป็นการปลูกฝังให้เด็กนักเรียนหันมาสนใจทำการเกษตรบ้าง โดยมีกิจกรรมให้เด็ก ๆ หรือผู้ที่สนใจมาเรียนรู้ได้ทำการทดลอง การทำปุ๋ยหมัก ซึ่งสอดคล้องกับสุริยะ หาญพิชัย และพีรพล ไทยทอง (2561) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาชาวนาไทยรุ่นใหม่เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทย พบว่า การพัฒนาและส่งเสริมชาวนารุ่นใหม่ต้องเริ่มจากการสร้างภาพ “ชาวนาผู้มีเกียรติ” เพื่อไปสร้างแรงบันดาลใจให้แก่คนรุ่นใหม่ในการประกอบอาชีพเกษตรกร และเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทยในเวทีโลก โดยมีแนวทางการพัฒนาชาวนารุ่นใหม่แบบ S-M-A-R-T พบว่า

- 1) ความเอาใจใส่ของเกษตรกรเมื่อเกษตรกรมีความรักและเชื่อมั่นในอาชีพทำนา จะทำให้เขาไม่ล้มเลิกหรือเปลี่ยนไปประกอบอาชีพใหม่
- 2) การบริหารจัดการ เป็นความรู้และทักษะที่จะทำให้เกษตรกรประสบความสำเร็จในอาชีพ
- 3) การค้นคว้าและพัฒนา เป็นการเอาความรู้ทางหลักวิชาการมาใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทำนา
- 4) ทักษะการเกษตร ความรู้ในการทำเกษตรที่ชำนาญ รวมทั้งการเปิดรับความรู้ใหม่ ๆ และ
- 5) เทคโนโลยีที่เหมาะสมเป็นการนำเทคโนโลยี และภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์

2) คุณกิตติกร ยังไม่มีครอบครัว ไม่มีบุตรหลาน แต่ตนมีความต้องการให้เด็กนักเรียน นักศึกษาได้ศึกษาวิถีชีวิตเกษตรกรแบบผสมผสาน จึงเปิดเป็นศูนย์เรียนรู้ภายในไร่เล็ก ๆ สำหรับผู้ที่สนใจอยากศึกษาสามารถเข้ามาติดต่อ และพร้อมยินดีให้ความรู้ ความคิดใหม่ ๆ เกี่ยวกับการทำเกษตร เพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานให้เด็กรุ่นใหม่มีความคิดที่อยากทำการเกษตร หรือโตขึ้นไปต่อยอดการทำเกษตรของครอบครัว เพราะการทำเกษตรแบบผสมผสานเป็นภูมิคุ้มกันในการทำเกษตร มีการดำเนินชีวิตที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงในระดับบุคคล ระดับครอบครัว และระดับชุมชนหลายประการ เช่น มีความสุขในการดำเนินชีวิต การดำเนินชีวิตโดยสามารถพึ่งพาตนเองได้ ความเป็นอยู่ที่พอเพียง มีความสบายใจกับการทำเกษตร โดยไร้เกษมสุขของคุณกิตติกร เปิดให้เรียนรู้ทั้งหมด 4 ฐานการเรียนรู้ คือ

- (1) ฐานการทำเกษตรแบบผสมผสาน ที่ปลูกพืชหลากหลาย เช่น ลองกอง สละ ทุเรียน เป็นต้น
- (2) ฐานปศุสัตว์ การเลี้ยงสัตว์ต่าง ๆ เช่น แพะ ม้า หมู ไก่ เป็ด เป็นต้น
- (3) ฐานประมง การเลี้ยงปลาในนาข้าว
- (4) ฐานการเรียนรู้การทำเกษตร เป็นฐานให้ความรู้ประสบการณ์จากความสำเร็จของตน



3) คุณอริศรา พบว่า การทำเกษตรแบบผสมผสานในปัจจุบันไม่ค่อยมีคนสนใจ แม้แต่บุตรของตนเอง ก็มีการทดลองที่เรียนเกษตร แต่สุดท้ายทนความเหนื่อย ความลำบากไม่ได้ เพราะปัจจุบันเด็กชอบความสบายทำงานแบบง่าย ๆ ในออฟฟิศ หรือที่อื่น อากาศไม่ร้อน ไม่มีแดด ไม่มีความอดทนต่อความลำบาก คุณอริศรา จึงคิดว่าการปลูกฝังให้เด็กเข้ามามีส่วนร่วมในการทำการเกษตร เช่น การจัดโครงการให้นักเรียนในโรงเรียนต่าง ๆ เข้ามาเป็นยุวเกษตรกร ตั้งแต่ยังเด็ก การปลูกฝังในการปลูกพืชผัก การปลูกต้นไม้ เพื่อให้เด็กรู้คุณค่าของการทำการเกษตร ประโยชน์ของการทำการเกษตร และการกลับไปพัฒนาการเกษตรที่บ้านของตนเอง เนื่องจากในจังหวัดนครศรีธรรมราชส่วนใหญ่ ผู้ปกครองเด็กก็เป็นเกษตรกร จึงมีการเปิดศูนย์การเรียนรู้ในสวนของตน ที่มีชื่อว่า สวนศรีทอง ให้นักเรียน นักศึกษา เกษตรกรผู้สนใจ สามารถเข้าไปศึกษาการทำเกษตร การปลูกฝังการปลูกพืชผัก ปลูกต้นไม้ เพื่อให้เด็กรู้คุณค่าของการทำการเกษตร ประโยชน์ของการทำการเกษตรและการกลับไปพัฒนาการเกษตรที่บ้านของตนเอง การแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรในสวนของตน เพื่อเป็นตัวอย่างในการทำการเกษตรของบุคคลอื่นที่สนใจอยากทำแบบผสมผสาน

4) คุณภูวสิทธิ์ มีแนวทางการแนะแนวอาชีพแก่บุตรหลาน พบว่า เด็กในปัจจุบันพร้อมรับความรู้ ความคิดใหม่ ๆ เกี่ยวกับการทำการเกษตร ให้มีการปลูกฝังการผลิตเกษตรตั้งแต่ยังเด็ก เพราะเด็กกำลังสนุกในการปฏิบัติ การลงพื้นที่ การปลูกเอง ขายเอง ซึ่งปัจจุบันมีกิจกรรมในการทำให้เด็กเข้ามามีส่วนร่วม คือ ยุวเกษตรกร ที่ชักจูงเด็กภายในโรงเรียนมาเป็นสมาชิกยุวเกษตรกร เพื่อทำการเกษตรทางการเกษตร การอบรมดูแลเด็ก ๆ ให้ความรู้ในการทำเกษตรแบบผสมผสาน โดยมีการอบรมในเรื่องการทำเศรษฐกิจพอเพียงและอาชีพเกษตรกรรมให้กับเยาวชน การจัดอบรมรวมกลุ่มให้ทำปุ๋ยเคมี การปลูกพืช การเพาะพันธุ์พืชต่าง ๆ แล้วเอาไปขายตลาดชุมชน ราคาที่ไม่แพง เนื่องจากขายในชุมชนเอง ยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียง มีแนวคิดที่จะแนะแนวอาชีพให้แก่บุตรหลานหรือเยาวชนในท้องถิ่น และสถานที่อื่น ๆ ที่ตนเป็นวิทยากร

5) คุณวุฒิชัย อยากทำงานร่วมกับกลุ่มเยาวชน ทำงานเพื่อเยาวชน เพราะเยาวชนเป็นพลังการขับเคลื่อนของประเทศชาติ คุณวุฒิชัยมองเห็นความสำคัญ และความจำเป็นที่อยากพัฒนาเยาวชนเพื่อเป็นกำลังสำคัญของชาติในอนาคต จึงมีความตั้งใจ และความฝันอยากพัฒนาเยาวชนในชุมชนของตน โดยการปลูกฝังให้ความรู้การทำการเกษตร เพื่อให้เยาวชนรุ่นหลังมีความเป็นอยู่ที่ดี

สรุปผลการวิจัย

เกษตรกรรุ่นใหม่ (Young Smart Farmer) ต้นแบบที่ดำเนินการเกษตรกรรมแบบผสมผสานในจังหวัดนครศรีธรรมราช มีรูปแบบการพัฒนาอาชีพที่สอดคล้องกับแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจ

พอเพียงในระดับมากน้อยแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้ ประสบการณ์การเรียนรู้ของแต่ละบุคคล หรือได้รับการสืบทอดมาจากบรรพบุรุษ โดยเกษตรกรรุ่นใหม่ (Young Smart Farmer) ต้นแบบมีหลักคิดและแนวทางในการดำเนินชีวิตเป็นวิถีชีวิตที่เรียบง่าย ยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียง มีการพัฒนาอาชีพโดยนำองค์ความรู้เดิมและการศึกษาหาองค์ความรู้ใหม่ ๆ จากการอบรม สัมมนา การประชุม อ่านหนังสือ จากสื่อออนไลน์มาวางแผน พัฒนาต่อยอดในการประกอบอาชีพต่อไป อุปสรรคที่เกษตรกรพบเจอ คือ เรื่องแรงงาน เงินทุน และราคาผลผลิตที่ตกต่ำ จากการทำการเกษตรแบบเชิงเดี่ยว จึงมีการปรับเปลี่ยนการเกษตรแบบผสมผสาน จนทำให้ประสบผลสำเร็จในการทำเกษตร มีรายได้เพิ่มขึ้น สามารถเก็บเกี่ยวผลผลิตได้ตลอดทั้งปี และแนวทางการแนะแนวอาชีพแก่บุตรหลาน เน้นการปลูกฝังให้เด็กนักเรียนหันมาสนใจการทำ การเกษตร การปลูกต้นไม้ รวมทั้งมีการเปิดเป็นศูนย์การเรียนรู้ให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ ได้ทดลองทำ และเห็นความสำคัญของการทำการเกษตรและเศรษฐกิจพอเพียงมากขึ้น โดยปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เป็นปรัชญาที่มีหลายสถานะ กล่าวคือ เป็นทั้งแนวคิด การพัฒนาสังคมสามารถประยุกต์ใช้ในระดับนโยบายการพัฒนาประเทศและเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตด้วยหลักศีลธรรม ด้วยความพอประมาณ ความมีเหตุผลและมีภูมิคุ้มกันในตัวเอง และด้วยเงื่อนไขความรู้ ความรอบคอบ ความระมัดระวัง และด้วยคุณธรรม ในการดำเนินชีวิตอย่างแบ่งปันและไม่เบียดเบียนผู้อื่น สามารถประยุกต์ใช้กับวิถีชีวิตประจำวันของคนทุกระดับและการประกอบอาชีพในทุกสาขาอาชีพได้รวมถึงเด็กและเยาวชน หากบุคคลในสังคมเรียนรู้ที่จะยึดแนวทางของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและประยุกต์ใช้กับวิถีชีวิตของตนเองอย่างสอดคล้องจะช่วยให้เกิดผลหลายประการ การลดความเสี่ยงในการดำเนินชีวิตหรือประกอบอาชีพ กล่าวคือ ไม่ว่าบุคคลจะกระทำสิ่งใด หรือประกอบอาชีพใดก็ตาม จะไม่ประสบกับความล้มเหลวโดยสิ้นเชิงเนื่องจากมีความพอประมาณ และมีภูมิคุ้มกันในตัวที่จะเตรียมพร้อมเพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอก

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณคณะเทคโนโลยีและการพัฒนาชุมชน มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตพัทลุง และสำนักงานเกษตรจังหวัด นครศรีธรรมราช และสมาชิก Young Smart Farmer ต้นแบบ ที่สนับสนุนและให้ความร่วมมือด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

กิตติศักดิ์ ทองมีทิพย์. (2564). การพัฒนาการเกษตรกรรมของประเทศไทย: ในมิติด้านการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต. วารสารพัฒนาศาสตร์. 4(1): 132-162.



- งายงาม ประจวบวัน. (2558). การพัฒนาระบบเกษตรกรรมยั่งยืน ชุมชนบ้านหลักเมตร ตำบลทุ่งขวาง อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม. **วารสารวิจัยเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่**. 7(4): 92-123.
- จุฑาภรณ์ อยู่ทิม, จันทรชลิ มาพุทธ และพักรัตนา โพธิ์ศรี. (2564). การสืบทอดวิถีชีวิตของชาวสวนผลไม้เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนในสังคมเมือง. **วารสารวิจัยรำไพพรรณี**. 15(1): 119-121.
- นิรันดร์ ยิ่งยวด, ประสงค์ ดันพิชัย, สันติ ศรีสวนแดง และวีรฉัตร สุปัญญา. (2559). กระบวนการปรับใช้ความรู้การทำเกษตรผสมผสานของชุมชนและเกษตรกร: กรณีศึกษา บ้านหนองกระโดนมน อำเภอนองหญ้าไซ จังหวัด สุพรรณบุรี. **วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลา นครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่**. 8(1): 172-198.
- พิทักษ์ กาวิวัน, อาชญญา รัตนอุบล และยิ่ง กินติบุรณะ. (2561). การพัฒนารูปแบบการส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิต เพื่อเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับชุมชนเกษตรกรรมในเขตพื้นที่สูง. **วารสารปัญญาภิวัฒน์**. 10(2): 240-252.
- สมพร เทพสิทธิธา. (2549). การเดินตามรอยพระยุคลบาท เศรษฐกิจพอเพียง ช่วยแก้ปัญหาความยากจนและทุจริต. กรุงเทพมหานคร: สภายุวพุทธศึกษาแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- สายสกุล ฟองมูล. (2563). การพัฒนาสมรรถนะเกษตรกรสู่การเป็นผู้นำเกษตรกรรุ่นใหม่. **วารสารวิจัยและส่งเสริมวิชาการการเกษตร**. 38(1): 126-134.
- สุริยะ หาญพิชัย และพีรพล ไทยทอง. (2561). การพัฒนาชาวนาไทยรุ่นใหม่เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทย. **วารสารบัณฑิตศึกษามหาจุฬาลงกรณ์**. 5(2): 1-16.



การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

The Development of Computer Assisted Instruction in The form of Game with Math League Technique to Enhance Mathematics Problem Solving Ability for Primary Education Grade 3

ณัฐวุฒิ บุญวิบูลวัฒน์*, สุนิตยา เยนทัว, พชรินทร์ รุจิรานุกุล

Nattawut Bunviboonwat, Sunitta Yentour, Patcharin Rujiranukul

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี 22000

Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University, Chanthaburi 22000 Thailand

*Corresponding author E-mail: nattawut.aun13@gmail.com

(Received: March 23 2022; Revised: June 10 2022; Accepted: June 29 2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ $(E_1/E_2) = 80/80$ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League 3) เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยอแซฟวิทยา 1 ห้องเรียน รวมนักเรียน 38 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) และใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มจำนวน 4 ห้องเรียน โดยแต่ละห้องละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน เท่า ๆ กัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 บทเรียน ประกอบด้วย 1. โจทย์ปัญหาการบวก 2. โจทย์ปัญหาการลบ 3. โจทย์ปัญหาการคูณ 4. โจทย์ปัญหาการหาร 5. โจทย์ปัญหาการบวก ลบ คูณ หารระคน 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบ Math League สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 9 แผน จำนวน 18 ชั่วโมง 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 4) แบบวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์ จำนวน 15 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ $(E_1/E_2) = 85.39/81.84$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80
2. ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. เจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เจตคติมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 อยู่ในระดับชอบมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม, เทคนิค Math League, ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์



Abstract

The purposes of this research were: 1) to develop efficient computer-assisted instruction-based games to solve mathematics problem for grade 3 students according to the 80/80 criteria, 2) to compare students' mathematics problem-solving ability before and after studying with the computer-assisted instruction-based games and Math League Technique, and 3) to study students' attitude towards mathematics. The samples group included a class of 38 students in grade 3 from Josephvithaya School selected by cluster random sampling method, and 4 more mixed-ability class were determined by simple random sampling method. The research instruments were 1) 5 lesson of computer-assisted instruction-based games to enhance mathematics problem-solving ability for grade 3 students consisted of addition, subtraction, multiplication, and division problem as well as simultaneous addition, subtraction, multiplication, and division mathematics problem, 2) 9 learning management plans with 18 teaching periods for the computer-assisted instruction-based games and Math League Technique for grade 3 students, 3) mathematics problem-solving ability tests consisting of 30 questions in a 4 multiple choice set, and 4) 15 questions mathematics attitude tests. The statistics used in the data analysis were mean, standard deviation and t-test. The research results were as follows :

1. computer-assisted instruction-based games for grade 3 students had an efficiency 85.39/81.84 and were higher than the 80/80 criteria.
2. The mathematics problem-solving ability of grade 3 students after studying with the computer-assisted instruction-based games and Math League Technique was higher than the ability before studying with the specific techniques showing the level statistical significance at .05.
- 3) The attitude of grade 3 students towards mathematics when studying with the computer-assisted instruction-based games and Math League Technique to enhance mathematics problem-solving ability had a mean score of 4.66 showing the highest level of satisfaction.

Keywords : Computer-assisted instruction-based games, Math League Technique, Mathematics problem-solving ability



บทนำ

คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีความสำคัญสำหรับการพัฒนาความคิดและการให้เหตุผลของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคปัจจุบันที่กิจกรรมทางสังคมของมนุษย์มีความซับซ้อนมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนต้องใช้ทั้งความรู้ ความคิดและการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาและจัดการกับสถานการณ์ที่แตกต่างไป (อัมพร ม้าคอง, 2553: 10) และคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีความสำคัญต่อความเจริญก้าวหน้าของมนุษย์ทั้งในด้านการพัฒนาทางเทคโนโลยี วิทยาการทันสมัยต่าง ๆ ความเจริญก้าวหน้าในศาสตร์แทบทุกแขนง ไม่ว่าจะเป็นวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ สถาปัตยกรรมศาสตร์ ธุรกิจ ล้วนต้องอาศัยหลักทางคณิตศาสตร์ทั้งสิ้น ความรู้ทางคณิตศาสตร์ถูกนำมาประยุกต์ ปรับปรุง พัฒนาร่วมกับศาสตร์สาขาอื่น ๆ ทำให้เกิดการพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นอย่างมาก จนเป็นที่ยอมรับกันว่าคณิตศาสตร์เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาคุณภาพมนุษย์ คณิตศาสตร์ยังช่วยพัฒนาแต่ละบุคคลให้เป็นคนที่สมบูรณ์ เป็นพลเมืองดี เพราะคณิตศาสตร์ช่วยเสริมความมีเหตุผล ความเป็นคนช่างคิด ริเริ่มสร้างสรรค์ มีการวางแผนในการทำงาน มีความสามารถในการตัดสินใจ มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ตลอดจนมีลักษณะของความเป็นผู้นำ (นุสรา เดชจิตต์, 2556: 1) และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ, 2551: 56)

ถึงแม้ว่าประเทศไทยให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนคณิตศาสตร์มากเพียงใดก็ตาม แต่ในปัจจุบันพบว่า ในช่วงเวลาที่ผ่านมาเยาวชนของไทยไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนคณิตศาสตร์เท่าที่ควร นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนเป็นแบบเดิม ๆ นักเรียนมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา น้อยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ปฏิบัติอยู่เป็นเพียงการทำโจทย์แบบฝึกหัดซึ่งทำเป็นรายบุคคล นักเรียนมีโอกาสนับปฏิบัติกิจกรรมและฝึกแก้ปัญหาให้น้อยทำให้นักเรียนแก้ปัญหาได้เฉพาะโจทย์ปัญหาที่คุ้นเคย และใช้การคำนวณการเพียงขั้นตอนเดียวในการแก้ปัญหา และเนื่องจากคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีเนื้อหาค่อนข้างยากและเป็นนามธรรม จะต้องมีการคิดอย่างมีเหตุผลเป็นระบบ มีแบบแผน และต้องวิเคราะห์ปัญหา จึงเป็นการยากที่จะเรียนรู้และทำความเข้าใจได้ง่าย หากผู้สอนไม่สามารถทำให้นักเรียนมองเห็นปัญหาเป็นรูปธรรมได้แล้ว จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ยากมาก และเกิดความรู้สึกไม่ชอบในวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเห็นได้จากรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติ (NT) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ดำเนินการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลการทดสอบในด้าน

ความสามารถด้านคำนวณ การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็นในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ประจำปีการศึกษา 2560 ในระดับประเทศ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 37.75 ในระดับจังหวัด มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 41.40 ในระดับโรงเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 38.35 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) และปีการศึกษา 2561 ในระดับประเทศ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 47.19 ในระดับจังหวัด มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 51.31 ในระดับโรงเรียน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 46.52 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2561) และปีการศึกษา 2562 ในระดับประเทศ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 44.94 ในระดับจังหวัด มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 49.48 ในระดับโรงเรียน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 48.84 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) และแม้ว่าผลการทดสอบทางการศึกษาการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติ (NT) ปี 2562 ในระดับโรงเรียนจะสูงขึ้นกว่าปี 2561 ก็ตามแต่ในระดับจังหวัดและระดับประเทศกลับลดลง และยังพบว่าผลการทดสอบในด้านการใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ หรือทักษะการคิดคำนวณเพื่อตัดสินใจเลือกแนวทางปฏิบัติหรือหาคำตอบจากสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันเกี่ยวกับความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ เรื่อง พีชคณิต มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละต่ำที่สุดจากทั้ง 4 เรื่องในการทดสอบ โดยปี 2560 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 34.00 ปี 2561 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 43.36 ปี 2562 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 38.87 ยังมีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานทั้งในระดับประเทศและระดับโรงเรียน ซึ่งถือว่าเป็นปัญหาที่ผู้ที่เกี่ยวข้องจะต้องดำเนินการแก้ไขโดยวิเคราะห์วิธีการ และสาเหตุที่ทำให้คุณภาพของผลการทดสอบทางการศึกษาการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติ (NT) ต่ำลง และเพื่อหาแนวทางพัฒนาผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์มาก เพราะช่วยทำให้ผู้เรียนมีความรู้ มีเหตุผล มีความคิด มีทักษะต่าง ๆ (ธีรพล พากเพียรกิจ, 2558: 25) ดังนั้นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ควรเริ่มจากการปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนให้เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนและสอดคล้องกับลักษณะโดยทั่วไปของผู้เรียนมากที่สุด ซึ่งวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนให้เกิดความรู้ โดยได้จากการคิด การค้นคว้า การทดลอง ตามความสามารถของผู้เรียนและสามารถสรุปองค์ความรู้ของตนเองด้วยตนเอง ผู้เรียนจะทำกิจกรรมทั้งหลายด้วยความสามารถของตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะให้ (สุจินต์ โงะระจ่าง, 2553: 12) และการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจะทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ เมื่อตนเองประสบผลสำเร็จในงาน

ที่ได้รับมอบหมาย นำไปสู่ความมั่นใจและการอยากเรียนรู้ต่อไป สำหรับผู้สอนนั้นจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน บทบาทของผู้สอนจะเปลี่ยนจากผู้บอกความรู้มาเป็น ผู้แนะนำ ซึ่งแนะนำให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการทำกิจกรรมที่มุ่งฝึกทักษะ ให้แก่ผู้เรียน (สุจินต์ โจรกระจ่าง, 2553: 13) นำไปสู่การพัฒนาทักษะ การแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ และการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คอมพิวเตอร์เป็นสื่อหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนที่มี คุณภาพ เมื่อมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอนจะทำให้ มีปฏิสัมพันธ์กันได้ในระหว่างผู้เรียนกับคอมพิวเตอร์ เช่นเดียวกับการเรียนการสอนระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนที่อยู่ในห้องเรียนปกติ (กิตานันท์ มลิทอง, 2547: 187) อีกทั้งคอมพิวเตอร์ยังเป็นเครื่องมือ ในการแสวงหาความรู้ ประสิทธิภาพจากแหล่งข้อมูลสารสนเทศ ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบบการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนา อาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ ผู้สอนต้องวางแผน เตรียม การสอนให้พร้อมทั้งด้านเนื้อหาสาระ การจัดกิจกรรม สื่อในการเรียน การสอน เพื่อส่งเสริมผู้เรียน ให้สามารถพัฒนาตนเองตามความ สามารถ ความสนใจ ทำให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมาย ของการศึกษา นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนด้วยคอมพิวเตอร์ ยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจเพราะเป็นประสบการณ์สำหรับผู้เรียน แสง สี เสียง และภาพที่สามารถเคลื่อนไหวสามารถโต้ตอบกับผู้เรียน ทำให้ ผู้เรียนสามารถที่จะจดจำได้ดีขึ้น และยังช่วยสร้างบรรยากาศให้มีความอดทน ทำให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน โดยเฉพาะผู้เรียนที่ เรียนช้า และสามารถเก็บข้อมูลได้มากอีกด้วย (พัชร ใจโต, 2558: 3)

ในปัจจุบันสถานการณ์ โควิด-19 (COVID-19) ได้มีการ แพร่ระบาดอย่างรวดเร็วและรุนแรง ได้สร้างปัญหาและความยุ่งยาก ให้กับการศึกษาไทยเป็นอย่างมาก แต่ในอีกมุมหนึ่งกลับเป็นตัวแปร ในการสร้างความเปลี่ยนแปลงครั้งใหม่ให้กับการศึกษา และเป็น ตัวขับเคลื่อนในการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในระบบการศึกษา เพื่อ ดำเนินการจัดการเรียนการสอนท่ามกลางสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น จึงต้องกำหนดแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมเพื่อให้ สามารถดำเนินการเรียนการสอนให้ไปได้ แสดงให้เห็นถึงการบริหาร รูปแบบการเรียนการสอนหลังโควิด-19 (Social Distancing) และการบริหารจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับความปกติใหม่ (New Normal) มีความสำคัญต่อการบริหารจัดการ ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนนั้นต้องการการปรับเปลี่ยนรูปแบบ การเรียนรู้ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของ โควิด-19 ที่เกิดขึ้น (สุวิมล มธุรส, 2564: 35) บทเรียน

คอมพิวเตอร์ช่วยสอนจึงเป็นนวัตกรรมหนึ่งทางการศึกษา ที่มีคุณค่า ทางการจัดการเรียนการสอนหลายประการ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ ผู้สอนดำเนินการสอนไปตามลำดับขั้นตอน ช่วยแก้ปัญหา การขาดแคลนผู้สอนได้ในบางโอกาส ช่วยถ่ายทอดเนื้อหา ประสิทธิภาพที่ซับซ้อนที่เป็นนามธรรมสูง ๆ ได้ ช่วยให้การเรียน การสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนได้มีโอกาสปฏิบัติกิจกรรม ด้วยตนเอง ช่วยส่งเสริมการศึกษารายบุคคล กลุ่มบุคคล ผู้เรียนได้ เรียนตามความสนใจ ตามเวลา และโอกาสที่อำนวย และยังสามารถ เรียนได้ทั้งในชั้นเรียนปกติและสอนซ่อมเสริมนอกเวลาเรียนได้ สามารถลดบทบาทและภาระของผู้สอนให้น้อยลง ผู้เรียนมีบทบาท ในการเรียนมากขึ้น สนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ดี บทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นสื่อการเรียนที่มีความสมบูรณ์อยู่ในตัว มีรายละเอียดของขั้นตอนต่าง ๆ ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตนเอง และนำไปใช้ได้ตลอดเวลา โดยไม่จำเป็นต้องใช้เฉพาะในห้องเรียน เท่านั้น (นุสรรา เดชจิตต์, 2556: 6)

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีหลายรูปแบบด้วยกัน เช่น แบบสอนเนื้อหา (Tutorial), แบบฝึกทักษะหรือฝึกปฏิบัติ (Drill and Practice) , แบบสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation) และ แบบเกมการศึกษา (Instructional Game) เป็นต้น ซึ่งแต่ละรูปแบบ ที่ยึดหลักจิตวิทยาที่แตกต่างกัน ซึ่งบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบบเกมทำให้ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลินจนลืมไปว่ากำลัง เรียนอยู่ การเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนี้นิยมใช้กับ เด็กตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ไปจนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นอกจากนี้ยังสามารถนำมาใช้กับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา เพื่อ เป็นการปูทางให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีกับการเรียนได้อีกด้วย (พัชร ใจโต, 2558: 4) และเกมก็เป็นนวัตกรรมการศึกษาอย่างหนึ่งที่ผู้สอน ส่วนมากยอมรับว่ากิจกรรมการเล่น เกม สามารถสร้างแรงจูงใจได้ และสามารถนำไปใช้เพื่อให้เกิดกิจกรรมการสอนดำเนินไปถึงเป้าหมาย เป็นสื่ออย่างหนึ่งที่เรามาให้เกิดความสนุกสนาน เป็นเครื่องมือ ฝึกทักษะ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และ มีทัศนคติเบื้องต้นที่ดีต่อการเรียน เกมนั้นมีเป้าหมายที่แน่นอนว่า ผู้เล่นต้องพยายามให้บรรลุเป้าหมาย คือ ชัยชนะ เพราะฉะนั้น หากมีการเสริมแรงด้วยความรู้ โดยที่ผู้เล่นเองยังได้รับความสนุกสนาน เช่นเดิม ก็ยังจะทำให้เกิดการเสริมสร้างทั้งความรู้ และความสนุกสนาน ควบคู่กันสอดคล้องกับข้อความที่ว่าเรียนให้สนุกเล่นให้มีความรู้ (ศิริรัตน์ กระจาดทอง, 2555: 3) ดังนั้นบทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนรูปแบบเกม มีลักษณะเป็นเกมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิด ความสนุกสนานและท้าทาย แต่มีใช้แต่เป็นเพียงแค่สนุกสนาน อย่างเดียวเหมือนกับเกมทั่วไปแต่เป็นที่ให้เกิดการเรียนรู้ด้วย ซึ่งบทเรียนในลักษณะนี้จะช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่าง สนุกสนานและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนอีกด้วย (นุสรรา เดชจิตต์, 2556: 49)



จากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมดังกล่าว เป็นการเรียนรู้และพัฒนาตามความสามารถของแต่ละบุคคล แต่เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนกลุ่มอ่อนหรือเรียนรู้ได้ช้า ได้รับแรงกระตุ้นที่จะสามารถพัฒนาตัวเองให้เรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น เทียบเท่าผู้เรียนกลุ่มปานกลางหรือกลุ่มเก่ง ผู้สอนจึงควรพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนการสอนรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเข้าและกระตุ้นความสนใจของนักเรียนเป็นอย่างมาก เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความรู้และความเข้าใจในบทเรียน โดยเทคนิค Math League ซึ่งเป็นเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี พร้อมทั้งกระตุ้นให้นักเรียนเกิดทักษะการคิด การถาม การแก้ปัญหา และรู้จักการแสวงหาความรู้ รวมทั้งเป็นการแก้ปัญหาความไม่สนใจเรียนของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ได้ในระดับที่น่าพอใจ โดยการใช้กระบวนการกลุ่มในลักษณะของทีมร่วมกันทำการแข่งขัน ทำโจทย์คณิตศาสตร์เพื่อสะสมคะแนน สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนุกสนานและมีความสุขกับการเรียนอันจะนำไปสู่การสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ (วิสุทธิ คงกล่ำ, 2558: 97) อีกทั้งยังเป็นเทคนิคที่สามารถใช้จัดการเรียนการสอนได้กับสื่อ วิธีการสอนหรือนวัตกรรมต่าง ๆ ได้อย่างลงตัวโดยมีกระบวนการเรียนการสอน แบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นฟอร์มทีม ขั้นนี้ผู้สอนจัดทีม ซึ่งประกอบด้วยนักเรียน 4-6 คน ในแต่ละทีมจะต้องประกอบด้วย นักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนรวมกัน เพื่อฝึกให้นักเรียนได้รู้จักการทำงานกันเป็นทีม มีการช่วยเหลือกัน 2. ขั้นเปิดฤดูกาล เป็นขั้นเร้าความสนใจใฝ่เรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับนักเรียนด้วยการดำเนินการแข่งขัน Math League 3. ขั้นแข่งขัน Math League ในขั้นนี้เป็นการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ปกติที่ผู้สอนได้เตรียมไว้ โดยจะสอดแทรกการแข่งขัน Math League เข้าไปในขั้นตอนการตรวจสอบความรู้หรือการทบทวนความรู้ ซึ่งในการดำเนินการประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน, ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้, ขั้นตรวจสอบความเข้าใจ, ขั้นสรุปผล 4. ขั้นชิงถ้วย FA Cup เป็นขั้นตอนที่ดำเนินการเมื่อการเรียนการสอนจบเนื้อหาสาระในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวน

เนื้อหาที่เรียนมาในแต่ละหน่วยการเรียนรู้โดยใช้การแข่งขัน FA Cup เข้ามาช่วยทบทวน 5. ขั้นปิดฤดูกาล ขั้นนี้เป็นการสรุปผลจากการแข่งขัน Math League เพื่อมอบรางวัลและนำคะแนนไปตัดสินผลการเรียน (วิสุทธิ คงกล่ำ, 2558: 104-127)

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม โดยใช้ร่วมกับเทคนิค Math League เพื่อดึงดูดความสนใจ และกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความรู้สึกลอยจากเรียนรู้และทำให้นักเรียนเกิดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่เป็นความสามารถที่จะนำความรู้ ความเข้าใจในบทเรียนไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

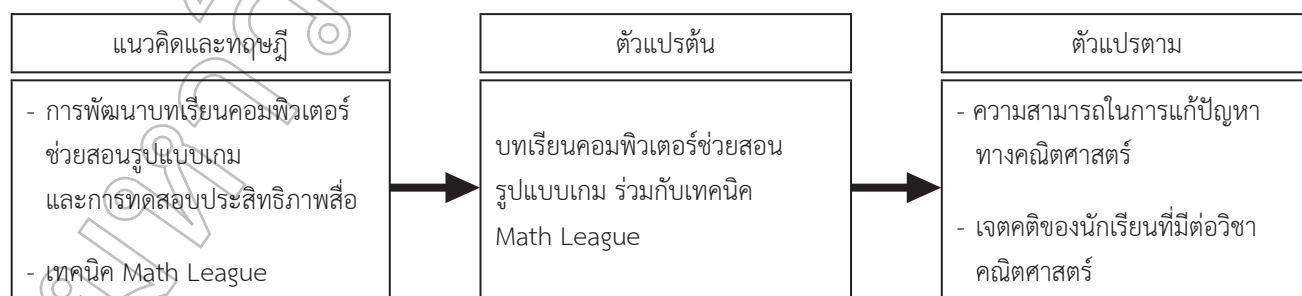
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์หลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สมมติฐานในการวิจัย

นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

วิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีรายละเอียดดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยอแซฟวิทยา ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 4 ห้องเรียน รวมนักเรียน 147 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยอแซฟวิทยา จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียน 38 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม จำนวน 5 บทเรียน ดังนี้ 1. โจทย์ปัญหาการบวก 2. โจทย์ปัญหาการลบ 3. โจทย์ปัญหาการคูณ 4. โจทย์ปัญหาการหาร 5. โจทย์ปัญหาการบวก ลบ คูณ หารระคน

2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 9 แผน จำนวน 18 ชั่วโมง

3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4. แบบวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์ จำนวน 15 ข้อ

การหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม จากหนังสือ เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และหลักการการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม และดำเนินการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ตามกรอบเนื้อหา กิจกรรม จุดประสงค์การเรียนรู้ ตัวชี้วัด การวัดและประเมินผลในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

ขั้นตอนที่ 2 นำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องขององค์ประกอบต่าง ๆ ในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยประเมินผลตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553: 65) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ในการวิจัยนี้มีผลการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 หมายความว่า มีคุณภาพความเหมาะสมมากที่สุด

ขั้นตอนที่ 3 นำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ไปใช้ในการทดลองเพื่อทำการแก้ไข ปรับปรุง และหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมกับนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) ซึ่งได้

ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 62.02/61.50

การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) ซึ่งได้

ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 70.43/73.15

การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) ซึ่งได้

ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 85.39/81.84

และนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ที่ได้ทำการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

ในงานวิจัย ซึ่งเป็นผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยอแซฟวิทยา จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนผู้เรียน 38 คน



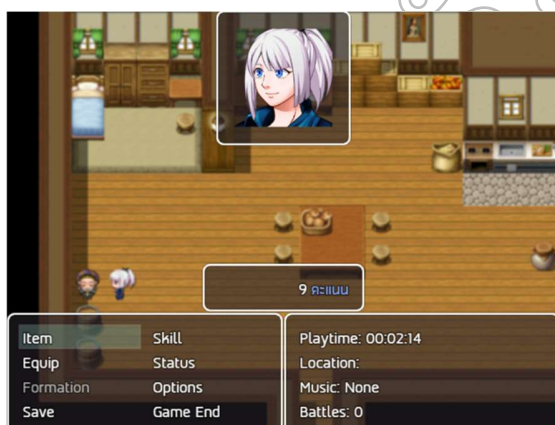
ภาพประกอบ 1 ภาพหน้าต่างการใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม



ภาพประกอบ 2 คำอธิบายการใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม



ภาพประกอบ 3 ภาพการใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม



ภาพประกอบ 4 ภาพหน้าต่างคะแนนสะสมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม

2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หากคุณภาพโดยนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ช่วยพิจารณาเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องขององค์ประกอบต่าง ๆ ในแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งได้แก่ จุดประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ โดยประเมินผลตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553: 65) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ในการวิจัยนี้มีผลการประเมิน ที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 หมายความว่า มีคุณภาพความเหมาะสมมากที่สุด

3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หากคุณภาพโดยนำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ช่วยพิจารณาตรวจสอบ ดังนี้

ค่าความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์รายข้อ โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Objective Congruence) ซึ่งผลการประเมินแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ในการวิจัยนี้แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ทุกข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00 หมายความว่า สามารถนำไปใช้ได้

ค่าความยากง่าย (P) ค่าความยากง่ายทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 0.57 - 0.73 หมายความว่า สามารถนำไปใช้ได้

ค่าอำนาจจำแนก (R) ค่าอำนาจจำแนกมีค่าเฉลี่ยมากกว่า 0.20 ทุกข้อ หมายความว่า สามารถนำไปใช้ได้

ค่าความเชื่อมั่นจากสูตร คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method: KR-20) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553: 113) พบว่า มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.73

4. แบบวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์ หากคุณภาพโดยนำแบบวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ช่วยพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องของแบบวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Objective Congruence) พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00 หมายความว่า สามารถนำไปใช้ได้

การเก็บข้อมูลในการวิจัยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ค่าทางสถิติ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบโดยใช้ค่าคะแนนที่ t - test (Dependent Sample)



ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ตามลำดับต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาด้านคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาด้านคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชุดที่	n	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้			
			$\sum x_1$	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
1	38	20	655	17.24	2.15	86.18
2	38	20	613	16.13	2.27	80.66
3	38	20	712	18.74	1.50	93.68
4	38	20	642	16.89	1.74	84.47
5	38	20	623	16.39	1.92	81.97
รวม	38	100	3245	85.39	9.58	85.39

ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 85.39

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนระหว่างเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 85.39 คะแนน จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.39 แสดงว่ามีประสิทธิภาพของความสามารถในการแก้ปัญหาด้านคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียน กระบวนการ (E_1) เท่ากับ 85.39

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละของคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาด้านคณิตศาสตร์ หลังการจัดการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาด้านคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้			
		$\sum x_2$	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
38	30	933	24.55	3.37	81.84

ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 81.84

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาด้านคณิตศาสตร์ หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.55 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.84 แสดงว่ามีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 81.84



ตารางที่ 3 ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ประสิทธิภาพ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้		
		$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	100	85.39	9.58	85.39
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	30	24.55	3.37	81.84

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลรวมของคะแนนระหว่างเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 85.39 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 85.39 แสดงว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 85.39 และคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.55 คิดเป็นร้อยละ 81.84 แสดงว่า มีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 81.84 ดังนั้น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 85.39/81.84

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์	คะแนนเต็ม	ร้อยละ	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	30	60.79	18.24	2.58	-12.80	0.00**
หลังเรียน	30	85.47	25.64	3.52		

** อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.24 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.58 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.64 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.52 คะแนน แสดงว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์ หลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



ตารางที่ 5 ผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์ หลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

n = 38				
ข้อคำถาม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับเจตคติ	ลำดับ
1. คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ทำให้ข้าพเจ้ามีความกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้ อยู่เสมอ	4.58	0.5	ชอบมากที่สุด	10
2. คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	4.89	0.31	ชอบมากที่สุด	2
3. คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่เรียนแล้วสนุกไม่น่าเบื่อ	4.74	0.45	ชอบมากที่สุด	8
4. คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.76	0.43	ชอบมากที่สุด	6
5. วิชาคณิตศาสตร์ทำให้ข้าพเจ้ามีความรอบคอบและมีเหตุผล	4.89	0.31	ชอบมากที่สุด	3
6. ข้าพเจ้าไม่ชอบเรียนวิชาคณิตศาสตร์เพราะเป็นวิชาที่เข้าใจยาก	4.39	0.50	ชอบมาก	12
7. ข้าพเจ้าเรียนวิชาคณิตศาสตร์ไม่เข้าใจเกือบทุกชั่วโมงที่เรียน	4.29	0.46	ชอบมาก	13
8. ข้าพเจ้ามีความสุขและเต็มใจเข้าร่วมกิจกรรมทุกชนิดที่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์	4.76	0.43	ชอบมากที่สุด	7
9. ข้าพเจ้าชอบเข้าร่วมแข่งขันต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์	4.58	0.50	ชอบมากที่สุด	11
10. ข้าพเจ้ากล้าแสดงออกทุกครั้งในการเข้าร่วมทำกิจกรรมคณิตศาสตร์	4.82	0.39	ชอบมากที่สุด	5
11. ข้าพเจ้าจะเลิกทำแบบฝึกหัดทันทีเมื่อคิดหรือแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ไม่ได้	4.29	0.46	ชอบมาก	14
12. ข้าพเจ้าชอบให้เพื่อน ๆ มาถามปัญหาเกี่ยวกับคณิตศาสตร์และชอบอธิบายให้เพื่อน ๆ ฟัง	4.92	0.27	ชอบมากที่สุด	1
13. ข้าพเจ้าทำการบ้านวิชาคณิตศาสตร์ไม่ค่อยได้ต้องลอกเพื่อนส่งครูบ่อยครั้ง	4.74	0.45	ชอบมากที่สุด	9
14. ข้าพเจ้าชอบคิดหาวิธีแก้โจทย์ปัญหาที่แตกต่างจากเพื่อน ๆ และครู	4.89	0.31	ชอบมากที่สุด	4
15. ข้าพเจ้าไม่กล้าถามครูเมื่อไม่เข้าใจเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์	4.29	0.46	ชอบมาก	15
สรุปรวม	4.66	0.42	ชอบมากที่สุด	

จากตาราง 6 พบว่า เจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์ หลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 อยู่ในระดับชอบมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ ข้าพเจ้าชอบให้เพื่อน ๆ มาถามปัญหาเกี่ยวกับคณิตศาสตร์และชอบอธิบายให้เพื่อน ๆ ฟัง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.92 ลำดับที่ 2 คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.89 อยู่ในระดับมากที่สุด และลำดับสุดท้าย ข้าพเจ้าไม่กล้าถามครูเมื่อไม่เข้าใจเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับผู้เรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 85.39/81.84 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 อาจเนื่องจากการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ดังกล่าวมีการพัฒนาและการออกแบบเป็นไปอย่างมีระบบ ทำให้นักเรียนสามารถใช้บทเรียนได้ด้วยตนเอง สามารถเรียนรู้ได้ตามความต้องการและรวดเร็วตามความสามารถของแต่ละบุคคลเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ นอกจากนี้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม มีการใช้เสียงบรรยาย เสียงบรรเลง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเทคนิคต่าง ๆ เพื่อนำเสนอบทเรียน ทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจเป็นการเสริมแรงเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ รวมทั้งการฝึกฝนในการเล่นเกมนของแต่ละบทเรียน ทำให้มีความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น ลักษณะของบทเรียนจะมีความท้าทายของการเล่นเกมแต่ละบทเรียนที่มีการลำดับเนื้อหาบทเรียนจากง่ายไปยากเพื่อฝึกฝนและพัฒนา นักเรียนอย่างเป็นระบบ รวมทั้งความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เป็นการแข่งขันกับตัวเองเพื่อเอาชนะและสะสมคะแนน สอดคล้องกับงานวิจัยของ รติยา ภูมิปรหมกุล (2557: 78-79) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เรื่อง การบวกและ



การลดจำนวนเต็ม สำหรับเด็กสมาธิสั้น ระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เรื่อง การบวกและการลบจำนวนเต็ม สำหรับเด็กสมาธิสั้น ระดับประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.33/80.15

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 อาจเนื่องมาจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม มีการออกแบบที่มุ่งเน้นการตั้งคำถามที่ช่วยกระตุ้นความคิดของนักเรียนให้นักเรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์แก้ปัญหาในแต่ละสถานการณ์ เพื่อหาสิ่งที่โจทย์กำหนดให้ สิ่งที่โจทย์ต้องการถาม กระบวนการวิธีที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการหาคำตอบ อีกทั้งยังสามารถเรียนรู้ได้ตามความสามารถของตนเองตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล มีการให้ข้อมูลย้อนกลับสู่ผู้เรียนทันที ทำให้ผู้เรียนทราบถึงผลการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อทำความเข้าใจและปรับปรุงแก้ไขในสิ่งที่ได้เรียนรู้มา ผ่านการเล่นเกมน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลพร เมียนเพชร (2556: 170) ได้ศึกษาวิจัยการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มัลติมีเดียโดยใช้ภาพการ์ตูน เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ภายหลังจากเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดียโดยใช้ภาพการ์ตูน เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ สูงกว่าก่อนเรียน

การนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ไปใช้ร่วมกับเทคนิค Math League เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เนื่องจากเทคนิค Math League เป็นเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถใช้สื่อและนวัตกรรมต่าง ๆ มาช่วยในการจัดการเรียนการสอนได้หลากหลายและลงตัว เน้นการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน โดยการใช้กระบวนการกลุ่มในลักษณะของทีมที่แต่ละทีมจะประกอบไปด้วยนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันคือ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง กลุ่มอ่อน ทำการแข่งขันตอบคำถามในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำคะแนนกลับไปเป็นคะแนนสะสมให้แก่ทีม พบว่านักเรียนที่เรียนอ่อน และเรียนปานกลางของแต่ละทีมจะคอยซักถามผู้สอนหรือเพื่อนในทีมที่เรียนเก่งกว่าให้ช่วยอธิบาย แสดงถึงความกระตือรือร้น ตั้งใจที่จะเรียนรู้และพัฒนาตัวเองให้เรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้นเทียบเท่านักเรียนที่เรียนเก่งกว่า เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความรับผิดชอบร่วมกันทั้งในส่วนตนและส่วนรวม ทำให้นักเรียนเกิดความสุข สนุกสนาน และมีความสุขกับการเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิไลวรรณ

อิสลาม (2560: 77-78) ได้ศึกษาวิจัยผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League สูงกว่าก่อนการจัดการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ มีเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์ อยู่ในระดับชอบมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมที่มีผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนด้วยการนำเสนอบทเรียนผ่านการ์ตูน แอนิเมชัน ที่มีเสียงบรรยาย เสียงบรรยาย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำให้อยากเรียนรู้ มีการเสริมแรงให้แก่ผู้เรียนด้วยการมอบคะแนนให้เมื่อตอบคำถามได้ถูกต้อง และเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตามความสามารถผ่านการเล่นเกม สอดคล้องกับงานวิจัย ชลพร เมียนเพชร (2556: 171) ได้ศึกษาวิจัยการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดียโดยใช้ภาพการ์ตูน เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดียโดยใช้ภาพการ์ตูน เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ อยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ หทัยรัตน์ เมฆจิตา (2562: 58) ได้ศึกษาวิจัยผลของการพัฒนาเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เรื่อง ระบบจำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวิสุทธิรังษี จังหวัดกาญจนบุรี ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เรื่อง ระบบจำนวนเต็ม มีค่าเฉลี่ยของเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

นอกจากนี้การใช้ร่วมกับเทคนิค Math League ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีการจัดเกมการแข่งขันตอบคำถามเพื่อสะสมคะแนนให้แก่ทีมเป็นตัวเสริมแรง การสร้างบรรยากาศที่ตื่นเต้นให้กับนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน ในขณะร่วมกิจกรรม มีความกระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมอย่างเต็มความสามารถ เพื่อชัยชนะในการแข่งขันกับรางวัลที่ได้รับ ซึ่งเป็นสิ่งจูงใจสำคัญทำให้นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น และการที่จัดให้นักเรียนในกลุ่มย่อยได้มีโอกาสปรึกษาหารือร่วมกันอย่างต่อเนื่อง นักเรียนคนที่เก่งกว่าได้อธิบายและช่วยเหลือการเรียนของนักเรียนที่อ่อนกว่า ทำให้นักเรียนรู้จักการให้เหตุผลมากขึ้น ช่วยให้ผู้สนใจในกลุ่มมีความมั่นใจในการเรียนรู้และมั่นใจ



ในกิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม เสริมสร้างให้นักเรียนตั้งใจที่ทำผลงานให้มีคะแนนมากขึ้นและให้เป็นที่น่าสนใจของสมาชิกในกลุ่ม จึงส่งผลทำให้เจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์ อยู่ในระดับชอบมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิไลวรรณ อิสลาม (2560: 79) ได้ศึกษาวิจัยผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ผู้สอนควรศึกษารายละเอียดของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้เข้าใจและจัดเตรียมสื่อการเรียนการสอนให้ครบตามที่ระบุไว้ หรืออาจมีการดัดแปลงให้เหมาะสมกับกิจกรรม เพื่อให้การปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนดำเนินไปอย่างมีลำดับขั้นตอน และบรรลุวัตถุประสงค์

1.2 ผู้สอนควรพิจารณาการใช้ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ขั้นทบทวนความรู้ ในแต่ละเรื่องให้เหมาะสมกับความยาก-ง่ายของเนื้อหา ในกรณีที่เนื้อหาที่มีความยากและซับซ้อนก็ควรเพิ่มระยะเวลาในการเรียนรู้ให้มากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการการเรียนรู้อย่างแท้จริง

1.3 ในการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้สอนควรให้การเสริมแรงด้วยการกล่าวคำชมเชยหรือมอบของรางวัลแก่นักเรียนที่ทำได้ดีในแต่ละกิจกรรม และให้กำลังใจแก่นักเรียนที่ทำไม่ได้ในแต่ละกิจกรรม

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาต่อยอดบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม ร่วมกับเทคนิค Math League เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ไปทดลองใช้ในลักษณะเดียวกันกับนักเรียนในระดับชั้นต่าง ๆ หรือวิชาต่าง ๆ โดยปรับกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาและระดับชั้นของนักเรียนเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน

2.2 ควรมีการศึกษาวิจัยประเด็นอื่น ๆ เช่น ทักษะด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อวิชาคณิตศาสตร์

เอกสารอ้างอิง

- กิดานันท์ มลิทอง. (2547). เทคโนโลยีทางการสอนและการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: อรุณการพิมพ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- _____. (2560). มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสาระภูมิศาสตร์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ชลพร เมียนเพชร. (2556). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดียโดยใช้ภาพการ์ตูน เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาวิทยลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธีรพล พากเพียรกิจ. (2558). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดโมเดลเมธอดและการเรียนการสอนแบบเน้นให้รู้คิดที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาวิทยลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นุสรา เดชจิตต์. (2556). ผลการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบแก้ปัญหา เรื่อง การคูณ ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาวิทยลัยศิลปากร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร: สุริยสาส์น.
- พัชรี ใจโต. (2558). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมด้วยเทคนิคช่วยจำ เรื่อง ชนิดของคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาวิทยลัยศิลปากร.
- รติยา ภมรปฐมกุล. (2557). บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เรื่อง การบวกและการลบจำนวนเต็ม สำหรับเด็กสมาธิสั้น ระดับประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาวิทยลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.



- วิสุทธิ คงกัลป์. (2558). Math League เทคนิคการสอนรูปแบบใหม่ที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิไลวรรณ อิสลาม. (2562). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
- ศิริรัตน์ กระจาดทอง. (2555). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมีเกม วิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธิประมุข” จังหวัดสุพรรณบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุจินต์ ใจกระจ่าง. (2553). สภาพการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุวิมล มธูรส. (2564). การจัดการศึกษาในระบบออนไลน์ในยุค NEW NORMAL COVID-19. รัชต์ภาคย์. 15(40): 33-42.
- หทัยรัตน์ เมฆจินดา. (2562). ผลของการพัฒนาเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เรื่องระบบจำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวิสุทธิรังสี จังหวัดกาญจนบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา.
- อัมพร ม้าคนอง. (2553). ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ : การพัฒนาเพื่อพัฒนาการ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ
จำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดลและการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท.

A Comparison of Mathematics Learning Achievement in Numerical Addition
and Subtraction Problem Solving for Numbers Less Than One Hundred Thousand
for Primary School Grade 3 Students Between Using Bar Model Technique
and IPST Technique

สุวิมล หรรษาพันธุ์*, เยาวเรศ ใจเย็น, นาคนิมิตร อรรคศรีวร, อนันตชัย แปดเจริญ

Suwimon Hansapan, Yaowares Chaiyen, Nakhnimit Akkasriworn, Anantachai Padcharoen

สาขาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี 22000

Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University,

Chanthaburi 22000 Thailand

*Corresponding author E-mail: 6126302025@rbu.ac.th

(Received: April 12 2022; Revised: June 15 2022; Accepted: June 21 2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวก และการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดลและกลุ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลบ้านหนองคล้า (จงจินต รุจิรวงศ์ อุปถัมภ์) 2) จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องละ 30 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง แล้วจับฉลากเพื่อเลือกห้องเรียนเข้ากลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล โดยผลการประเมินมีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.68 และมีความเหมาะสมอยู่ระดับมากที่สุด 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. โดยผลการประเมินมีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.68 และมีความเหมาะสมอยู่ระดับมากที่สุด และ 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.71 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 3) การทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดลมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดลและการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การแก้โจทย์ปัญหา, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท.



Abstract

The purposes of this research were : 1) to compare mathematics learning achievement in numerical addition and subtraction problem solving for numbers less than one hundred thousand for primary school grade 3 students both previous and after treating by Bar Model technique, 2) to compare mathematics learning achievement in numerical addition and subtraction problem solving for numbers less than one hundred thousand for primary school grade 3 students both previous and after treating by IPST technique, and 3) to compare mathematics learning achievement in numerical addition and subtraction problem solving for numbers less than one hundred thousand for primary school grade 3 students between a group treated by Bar Model technique and a group treated by IPST technique. The sample was selected by purposive sampling of students who studied in primary school grade 3, the second semester of academic year 2021 at Anuban Bannongkhla School, Chanthaburi. They were divided into two groups; 30 students of Bar Model technique group and 30 students of IPST technique group. The research instruments were 1) the lesson plan based on Bar Model technique which had an average of 4.68 and appropriateness at the highest level, 2) the lesson plan based on IPST technique which had an average of 4.68 and appropriateness at the highest level, and 3) mathematics learning achievement had reliability at 0.71. The data were analyzed by mean, standard deviation and t-test.

The results of this research were as follows: 1) primary school grade 3 students who were treated by Bar Model technique had post learning achievement higher than previous treatment with statistical significance at the .05 level, 2) primary school grade 3 students who were treated by IPST technique had post learning achievement higher than previous treatment with statistical significance at the .05 level, and 3) primary school grade 3 students who were treated by Bar Model technique and IPST technique had learning achievement after treating with statistical significance at the .05 level.

Keywords : problem solving, mathematics learning achievement, Bar Model technique, IPST technique



บทนำ

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากคณิตศาสตร์ ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพ และพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมกับนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ทั้งนี้ สสวท. ได้ศึกษาแนวโน้มด้านการศึกษาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พบว่า ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกให้ความสำคัญกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดแบบมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การสื่อสาร การร่วมมือ และการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมควบคู่ไปกับความสามารถในการใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560: 1)

การแก้ปัญหา การสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ การเชื่อมโยง ความสามารถในการให้เหตุผล และการคิดสร้างสรรค์ เป็นทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่จำเป็นและต้องการพัฒนาให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน เพื่อที่จะนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาบันส่งเสริมการสอนและวิทยาศาสตร์, 2561: 12-13)

การแก้ปัญหาเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนควรจะได้เรียนรู้ฝึกฝนและพัฒนาให้เกิดทักษะขึ้นในตนเองเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่เพื่อให้ผู้เรียนมีแนวทางในการคิดที่หลากหลาย รู้จักประยุกต์ และปรับเปลี่ยนวิธีการแก้ปัญหาให้เหมาะสม รู้จักตรวจสอบและสะท้อนกระบวนการแก้ปัญหาที่มีสัณยคติหรือร้อน ไม่ย่อท้อ รวมถึงมีความมั่นใจในการแก้ปัญหาที่เผชิญอยู่ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน นอกจากนี้การแก้ปัญหายังเป็นทักษะพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ ควรใช้สถานการณ์หรือปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่กระตุ้นดึงดูดความสนใจ ส่งเสริมให้มีการประยุกต์ความรู้ทางคณิตศาสตร์ ขึ้นตอน/กระบวนการแก้ปัญหา และเทคนิคแก้ปัญหาที่หลากหลาย (สถาบันส่งเสริมการสอนและวิทยาศาสตร์, 2561: 85) ซึ่งเป็นคุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) 5 ประการ ได้แก่ การอ่าน เขียนตัวเลข ตัวหนังสือ

แสดงจำนวนนับไม่เกิน 100,000 มีความรู้สึกเชิงจำนวนเกี่ยวกับเศษส่วนและทักษะการบวก การลบ เศษส่วน สามารถคาดคะเนและวัดความยาว น้ำหนัก ปริมาตร ความจุ เลือกใช้เครื่องมือและหน่วยที่เหมาะสม สามารถจำแนกและบอกลักษณะของรูปเรขาคณิต และสามารถอ่าน เขียนแผนภูมิรูปภาพ ตารางทางเดียวได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560: 3)

การตรวจสอบคุณภาพการศึกษา (National Test : NT) ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อศึกษาคุณภาพด้านผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถด้านต่าง ๆ สำหรับกลุ่มสาระคณิตศาสตร์วัดความสามารถด้านการคำนวณ ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนด้านการคำนวณ เมื่อดูรายปีตั้งแต่ปีการศึกษา 2560, 2561 และ 2562 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการคำนวณมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 43.29 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่ต่ำกว่าร้อยละ 50 เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยด้านการคำนวณในปีการศึกษา 2561 ในกลุ่มโรงเรียนขนาดใหญ่ที่เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ประกอบด้วย โรงเรียน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนอนุบาลบ้านหนองคล้า (จกจก รุจิรวงศ์ อุบลรัตน์ 2) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 35.43 (โรงเรียนอนุบาลบ้านหนองคล้า (จกจก รุจิรวงศ์ อุบลรัตน์ 2), 2562: 3) โรงเรียนบ้านแก้ว มีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 56.81 (โรงเรียนบ้านแก้ว, 2562: 4) และโรงเรียนบ้านเนินจำปา มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 47.50 (โรงเรียนบ้านเนินจำปา, 2562: 4) และในปีการศึกษา 2562 โรงเรียนอนุบาลบ้านหนองคล้า (จกจก รุจิรวงศ์ อุบลรัตน์ 2) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 39.37 (โรงเรียนอนุบาลบ้านหนองคล้า (จกจก รุจิรวงศ์ อุบลรัตน์ 2), 2563: 4) โรงเรียนบ้านแก้ว มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 57.16 (โรงเรียนบ้านแก้ว, 2563: 4) และโรงเรียนบ้านเนินจำปา มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 48.02 (โรงเรียนบ้านเนินจำปา, 2563: 4)

เมื่อพิจารณาคะแนนในมาตรฐานต่าง ๆ พบว่า คะแนนในมาตรฐาน ค 1.2 เข้าใจถึงผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการของจำนวนและความสัมพันธ์ระหว่างการดำเนินการต่าง ๆ และใช้การดำเนินการในการแก้ปัญหา ซึ่งประกอบด้วยตัวชี้วัด ป.3/1 บวก ลบ คูณ หาร และบวก ลบ คูณ หารระคนของจำนวนนับไม่เกินหนึ่งแสนและศูนย์ พร้อมทั้งตระหนักถึงความสมเหตุสมผลของคำตอบ และ ป.3/2 วิเคราะห์และแสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาและโจทย์ปัญหาระคนของจำนวนนับไม่เกินหนึ่งแสนและศูนย์ พร้อมทั้งตระหนักถึงความสมเหตุสมผลของคำตอบและสร้างโจทย์ได้มีผลคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 50 ทั้งนี้คะแนนเฉลี่ยในมาตรฐาน ค 1.2 ที่กล่าวข้างต้นนั้นในปีการศึกษา 2562 ระดับประเทศมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 36.22 (สำนักงานทดสอบทางการศึกษา, ออนไลน์. 2563) ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุดของรายมาตรฐานในด้าน



ความสามารถด้านคณิตศาสตร์ และระดับคะแนนเฉลี่ยในโรงเรียนขนาดใหญ่ที่เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ประกอบด้วย โรงเรียน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนอนุบาลบ้านหนองคล้า (จงจันต์ รุจิรวงศ์ อุปลัมภ์ 2) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 35.24 (โรงเรียนอนุบาลบ้านหนองคล้า (จงจันต์ รุจิรวงศ์ อุปลัมภ์ 2), 2563: 4) โรงเรียนบ้านแก้ว มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 43.20 (โรงเรียนบ้านแก้ว, 2563: 4) และโรงเรียนบ้านเนินจำปา มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 39.33 (โรงเรียนบ้านเนินจำปา, 2563: 4) จากคะแนนทั้งในระดับประเทศและกลุ่มโรงเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์สอดคล้องกันคือ ต่ำกว่าร้อยละ 50 เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่ยังแก้โจทย์ปัญหาไม่ได้ นักเรียนไม่สามารถวิเคราะห์โจทย์ปัญหาข้อนั้นได้ว่าใช้การดำเนินการอย่างไรและส่งผลให้หาคำตอบผิดด้วย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น พบว่า นักเรียนมีปัญหา ด้านทักษะกระบวนการคำนวณและการคิดวิเคราะห์ นักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถวิเคราะห์โจทย์ปัญหาได้ ซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนในเรื่องอื่น ๆ ที่สัมพันธ์กัน และในการเรียนระดับที่สูงขึ้น ซึ่งปัญหาเหล่านี้อาจเกิดได้จากหลายสาเหตุด้วยกัน เช่น การวิเคราะห์ปัญหา การมองเห็นภาพหรือการมองเห็นแนวทางที่จะคิดแก้ปัญหา ในการคิดแก้ปัญหานั้นจะต้องรู้จักจินตนาการว่า ควรจะเป็นอย่างไร เพื่อเป็นแนวทางในการคิดแก้ปัญหา การจัดกระทำอย่างมีทักษะ การวิเคราะห์ การสรุป และการโยงความคิด การสัมพันธ์ความคิด เป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่งในการแก้ปัญหา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557: 22) ทั้งนี้ในการแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์องค์ประกอบสำคัญ คือ กระบวนการในการแก้ปัญหาซึ่งถือเป็นแนวทาง หรือเป็นการวางแผนในการหาคำตอบ ดังที่สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2561: 85-87) ได้เสนอกระบวนการแก้ปัญหา 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ทำความเข้าใจปัญหา 2) วางแผนแก้ปัญหา 3) ดำเนินการแก้ปัญหา และ 4) ตรวจสอบ

ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนสามารถการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้เพิ่มขึ้น จึงควรค้นหาเทคนิคในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการแก้โจทย์ปัญหา และต้องจัดประสบการณ์การแก้ปัญหาที่หลากหลาย และเพียงพอให้กับผู้เรียนโดยเทคนิคที่เลือกใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ นั้น จะต้องมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนทั้งนี้การแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ทำได้หลายวิธี ปัญหาใดจะแก้ด้วยวิธีใดนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะของโจทย์ปัญหา และขึ้นอยู่กับความชอบความถนัดของผู้แก้ปัญหาด้วย วิธีการแก้โจทย์ปัญหาที่ได้ผลวิธีหนึ่ง คือ การเขียนรูป อ่านโจทย์ไป เขียนรูปไป ทำความเข้าใจไปด้วยรูปช่วยให้การคิดตามข้อความในโจทย์ปัญหาทำได้ง่าย น่าจะสอดคล้องกับการทำงานของสมอง วิธีการเขียนรูป

เป็นวิธีที่ครูคณิตศาสตร์โดยเฉพาะครูในระดับประถมศึกษาทุกคนในประเทศสิงคโปร์ต้องรู้ ต้องเข้าใจ ต้องคุ้นเคยและชำนาญด้วยว่า ผลการสอบประเมินระดับนานาชาติ เปรียบเทียบความสามารถของผู้เรียนในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ นักเรียนสิงคโปร์ทำได้ดีมากในระดับต้น ๆ ของโลก วิธีการนี้ในสิงคโปร์เรียกว่า บาร์โมเดล (Bar Model) (สุรชน อินทสังข์, 2558: 27)

เทคนิคบาร์โมเดล เป็นการแก้โจทย์ปัญหาที่ต้องการให้นักเรียนเปลี่ยนข้อความที่เป็นนามธรรมจับต้องไม่ได้ให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยการวาดรูปสี่เหลี่ยมแทนจำนวนที่ทราบค่าและจำนวนที่ไม่ทราบค่า รวมไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างจำนวนด้วยรูปแบบ บาร์โมเดลถูกแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ ตามกรณีของโจทย์แต่ละโจทย์ หรือแบ่งตามความถนัดในการใช้ ซึ่งการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้จะไล่ไต่ตามระดับจากการเปลี่ยนรูปภาพเป็นช่องสี่เหลี่ยมแต่ละช่องแทนจำนวน เปลี่ยนสี่เหลี่ยมหลายช่องรวมกันเป็นแท่งบาร์ และเปลี่ยนแท่งบาร์เป็นจำนวนที่มากขึ้น (Yeap, 2015: 9)

ทั้งนี้เทคนิคในการแก้โจทย์ปัญหาที่ผู้เรียนในระดับประถมศึกษาควรได้รับการพัฒนาและฝึกฝน เช่น การวาดภาพ การหาแบบรูป การคิดย้อนกลับ การเดาและตรวจสอบ การทำปัญหาให้ง่ายหรือแบ่งเป็นปัญหาย่อย การแจกแจงรายการหรือสร้างตาราง การตัดออก และการเปลี่ยนมุมมอง (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2561: 62-70) และจากการศึกษาเทคนิคในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์หนึ่งขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกับการบวก การลบ การคูณและการหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4, 5 และ 6 พบว่า เทคนิคในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์หนึ่งขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกับการบวก การลบ การคูณและการหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4, 5 และ 6 เรียงตามลำดับความถี่จากมากไปหาน้อยเป็นดังนี้ คือ การวาดรูปประกอบ การเดาและตรวจสอบคำตอบ การแจกแจงกรณีที่เป็นไปได้และการคิดย้อนกลับ (ณัฐพล เลิศนันทน์, 2562: 90-91) ซึ่งเทคนิคที่นักเรียนมักใช้ คือ การวาดรูปประกอบ และการเดาและตรวจสอบคำตอบ เทคนิคการวาดรูปประกอบเป็นการอธิบายสถานการณ์ปัญหาด้วยการวาดภาพจำลอง หรือเขียนแผนภาพ เพื่อให้เข้าใจปัญหาได้ง่ายขึ้น และเห็นแนวทางการแก้ปัญหาต่าง ๆ ในบางครั้ง อาจได้คำตอบจากการวาดภาพนั้น และเทคนิคการเดาและตรวจสอบคำตอบ เป็นการวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหาและเงื่อนไขต่าง ๆ ผสมผสานกับความรู้ และประสบการณ์เดิม เพื่อเดาคำตอบที่นำไปได้แล้วตรวจสอบความถูกต้อง ถ้าไม่ถูกต้องให้เดาใหม่โดยใช้ข้อมูลจากการเดาครั้งก่อนเป็นกรอบในการเดาคำตอบ ครั้งต่อไปจนกว่าจะได้คำตอบที่ถูกต้องและสมเหตุสมผล

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ และการศึกษาคณิตศาสตร์จำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งทักษะและ

กระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่จำเป็นและต้องพัฒนาให้แก่ผู้เรียน ได้แก่ การแก้โจทย์ปัญหา ทั้งนี้ในการแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ องค์ประกอบสำคัญ คือ กระบวนการในการแก้ปัญหา กระบวนการหนึ่งที่เป็นที่ยอมรับและมีประสิทธิภาพ คือ กระบวนการแก้ปัญหาของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อให้กระบวนการการแก้โจทย์ปัญหาประสบความสำเร็จยิ่งขึ้นจึงควรใช้เทคนิคซึ่งถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยในการแก้ปัญหา ซึ่งเทคนิคบาร์โมเดลและเทคนิคของ สสวท. ต่างเป็นเทคนิคที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการแก้ปัญหา แต่เทคนิคใดจะเหมาะสมกับการแก้โจทย์ปัญหา จำนวนนับไม่เกินหนึ่งแสนและศูนย์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดลและการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. ผู้วิจัยจึงทำการวิจัยในครั้งนี้ขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

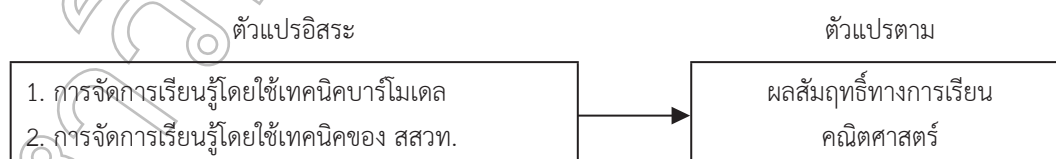
1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท.
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวก และการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล และกลุ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท.

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดลมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล และกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ แตกต่างกัน

แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

การแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เป็นทักษะในการแก้ปัญหาหรือสถานการณ์ทางคณิตศาสตร์เพื่อค้นหาคำตอบในสิ่งที่ไม่รู้โดยอาศัยกระบวนการและแนวทางหรือมีการใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการค้นหาคำตอบ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ได้ใช้กระบวนการแก้ปัญหาของ สสวท. ประกอบด้วยขั้นตอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ทำความเข้าใจปัญหา 2) ขั้ววางแผนแก้ปัญหา 3) ขั้วดำเนินการตามแผน และ 4) ขั้วตรวจสอบผล ทั้งนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จัดโดยใช้เทคนิคบาร์โมเดลเป็นเครื่องมือช่วยในการแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์โดยการวาดรูปสี่เหลี่ยมแทนจำนวนที่ทราบค่าและจำนวนที่ไม่ทราบค่า รวมไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างจำนวนด้วยแท่งบาร์ตามกรณีของโจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์แต่ละโจทย์ ใช้รูปแบบบาร์โมเดล 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) รูปแบบบาร์โมเดลแบบแบ่งข้อมูลทั้งหมดออกเป็นส่วน ๆ (Part - whole Model) และ 2) รูปแบบบาร์โมเดลแบบการเปรียบเทียบ (The Comparison Model) และจัดกิจกรรมการเรียนรู้จัดโดยใช้เทคนิคของ สสวท. เป็นเครื่องมือช่วยในการแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ซึ่งผู้เรียนในระดับประถมศึกษาควรได้รับการพัฒนาและฝึกฝน ได้แก่ 1) เทคนิคการวาดภาพ 2) เทคนิคการเดาและตรวจสอบ ในชั้นวางแผนแก้ปัญหาเพื่อให้กระบวนการการแก้โจทย์ปัญหาประสบความสำเร็จยิ่งขึ้น



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

ในวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ จำนวนที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดลและการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. มีรายละเอียดดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 224 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนขนาดใหญ่ที่เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ประกอบด้วย โรงเรียน 3 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนอนุบาลบ้านหนองคล้า (จงจิตร รุจิรวงศ์อุปถัมภ์) 2) โรงเรียนบ้านแก้ว และ 3) โรงเรียนบ้านเนินจำปา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 60 คน แบ่งเป็น 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 30 คน ในโรงเรียนอนุบาลบ้านหนองคล้า (จงจิตร รุจิรวงศ์อุปถัมภ์) 2) อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง และใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับฉลากเพื่อเลือกห้องเรียน จำนวน 2 ห้อง สำหรับใช้เป็นกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท.

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล เรื่อง การบวกและการลบ จำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 แผน รวม 20 ชั่วโมง โดยผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. เรื่อง การบวกและการลบ จำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 แผน รวม 20 ชั่วโมง โดยผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00 ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.50 - 0.70 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.70 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.71

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบกึ่งทดลอง (Quasi Experiment Research) ดำเนินการทดลองตามแผน

การวิจัยแบบสองกลุ่มมีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (Two Group Pre-Test Post-Test Design) ซึ่งมีรายละเอียดการเก็บข้อมูลดังนี้

1. ดำเนินการทดสอบความรู้ของนักเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบ จำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000

2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 กลุ่มทดลอง 1 ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล และกลุ่มทดลอง 2 ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. ซึ่งแต่ละกลุ่มได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว จำนวน 20 แผน

3. ดำเนินการทดสอบความรู้ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล โดยการทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระจากกัน (t-test for Dependent Samples)

3. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. โดยการทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระจากกัน (t-test for Dependent Samples)

4. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล และกลุ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. โดยการทดสอบทีแบบอิสระจากกัน (t-test for Independent Samples)

ผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล และแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. มาใช้ในหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลไว้แบ่งออกเป็น 3 ข้อ ดังนี้



1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล ด้วยการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล

การทดลอง	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ΣD	ΣD^2	t	p
ก่อนเรียน	30	20	9.36	3.41	175	1073	23.82*	.000
หลังเรียน	30	20	15.20	2.17				

*p < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. ด้วยการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท.

การทดลอง	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ΣD	ΣD^2	t	p
ก่อนเรียน	30	20	9.63	3.21	192	1300	22.37*	.000
หลังเรียน	30	20	16.03	1.48				

*p < .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวก และการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล และกลุ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. ด้วยการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Independent

ตารางที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนนับที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล และกลุ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท.

กลุ่มทดลอง	n	$\bar{X}$ หลังเรียน	S.D.	ΣD	ΣD^2	t	p
กลุ่มทดลอง 1 ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล	30	15.20	2.17	47	115	2.39*	.02
กลุ่มทดลอง 2 ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท.	30	16.03	1.48				

*p < .05



จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คณิตศาสตร์ เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนนับ ที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล มีค่าเท่ากับ 15.20 คะแนน หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. มีค่า เท่ากับ 16.03 คะแนน ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังจัดการเรียนรู้ของทั้งสองกลุ่มทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัย สำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปและอภิปรายผล

ผู้วิจัยทำการอภิปรายข้อค้นพบจากการวิจัยซึ่งสามารถ แบ่งได้ 3 ประเด็น ได้แก่ 1) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คณิตศาสตร์ ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ก่อนและ หลังจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. 3) การเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการ เรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดลและกลุ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เทคนิคของ สสวท.

ประเด็นที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คณิตศาสตร์ ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค บาร์โมเดลที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็นการสอน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา ประกอบด้วยขั้นตอน 4 ขั้นตอน และในขั้นตอนทำความเข้าใจปัญหาได้ใช้เทคนิคบาร์โมเดล เป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนใช้ในการทำความเข้าใจโจทย์ปัญหาโดยการ เปลี่ยนโจทย์ปัญหาที่อยู่ในรูปแบบข้อความเป็นรูปภาพที่มีความ เข้าใจได้ง่ายมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนทำความเข้าใจโจทย์ปัญหาได้ดีขึ้น ทั้งนี้ยังทำให้ผู้เรียนวางแผนแก้ปัญหาได้ถูกต้อง และประสบ ความสำเร็จในการแก้โจทย์ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับเยป แบน ฮาร์ และคณะ (Yeap Ban Har and et al., 2008: 282-313) ที่ทำการศึกษาเรื่อง การใช้วิธีการวาดแบบจำลอง (The Model Method) เพื่อส่งเสริมการคิดทางพีชคณิตของนักเรียนในระดับ ประถมศึกษา ซึ่งกล่าวถึงการใช้วิธีการวาดแบบจำลองในการสอน แก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา ที่ประเทศสิงคโปร์ ผลการศึกษาพบว่า การวาดแบบจำลองช่วยพัฒนา ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่ใช้รูปธรรม อธิบายความสัมพันธ์ของข้อมูลในโจทย์ปัญหาที่เป็นนามธรรม โดย นำเสนอผ่านแบบจำลองที่เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า (แท่งบาร์) เพื่อให้ นักเรียนมองเห็นภาพและเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งที่โจทย์กำหนด ให้ได้ดียิ่งขึ้น และสอดคล้องกับจอร์จสันท์ ตรียง (2562: 61-62) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง

การบวกและการลบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการจัด การเรียนรู้โดยใช้แนวคิดของโพลยาร่วมกับเทคนิคการวาดรูป บาร์โมเดล พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน วัดนางคัม จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดของโพลยาร่วมกับ เทคนิคการวาดรูปบาร์โมเดลอยู่ในระดับดีเยี่ยม และสูงขึ้นอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับกุลนันท์ กลิ่นสุวรรณ (2560: 51-52) ได้ศึกษาถึงผลการจัดการเรียนรู้และการฝึกวิเคราะห์ โจทย์ปัญหาอย่างสมำเสมอด้วยบาร์โมเดล ของนักเรียนชั้นประถม ศึกษปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหา หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 แต่ค่าเฉลี่ยไม่สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดการ เรียนรู้และการฝึกวิเคราะห์โจทย์ปัญหาอย่างสมำเสมอด้วยบาร์โมเดล อยู่ในระดับมาก

ประเด็นที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คณิตศาสตร์ ก่อนและหลังจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เทคนิคของ สสวท. ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เป็นการสอนโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา ประกอบด้วย ขั้นตอน 4 ขั้นตอน และในขั้นตอนทำความเข้าใจปัญหาได้ใช้เทคนิค ของ สสวท. 2 เทคนิค ได้แก่ เทคนิคการวาดภาพ และเทคนิค การเดาและการตรวจสอบ ซึ่งเทคนิคการวาดภาพ เป็นการอธิบาย สถานการณ์ปัญหาด้วยการวาดภาพจำลอง หรือเขียนแผนภาพ เพื่อ ทำให้เข้าใจปัญหาได้ง่ายขึ้น และใช้เป็นแนวทางการแก้ปัญหานั้น ๆ โดยผู้เรียนสามารถจำลองโจทย์ปัญหาออกมาเป็นรูปภาพได้อย่างมี อิสระ ร้อยเป็นเรื่องราว ทำให้ผู้เรียนเข้าใจโจทย์ได้ดีขึ้น และเทคนิค การเดาและการตรวจสอบ เป็นการวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหาและ เชื้อไขต่าง ๆ ผสมผสานกับความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อเดา คำตอบที่น่าจะเป็นไปได้ แล้วตรวจสอบความถูกต้อง ถ้าไม่ถูกต้อง ให้เดาใหม่โดยใช้ข้อมูลจากการเดาครั้งก่อนเป็นกรอบในการเดา คำตอบครั้งต่อไปจนกว่าจะได้คำตอบที่ถูกต้องและสมเหตุสมผล ถือเป็นเทคนิคการแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจปัญหาได้ดีขึ้น และค้นพบแนวทาง การแก้ปัญหานั้น ๆ ได้ดีขึ้น สอดคล้องกับนิภาพร หยั่งถึง (2558: 42) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคการวาดภาพ พบว่า ทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนซึ่งวัดจากคะแนน การทำแบบทดสอบหลังเรียนมีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ 85.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 65.00 และยังสอดคล้องกับ ทิวาพร เตมียศักดิ์ (2558: 71-74) ได้ทำการศึกษาการใช้การวาด



แบบจำลองเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนสามารถแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ได้โดยวิเคราะห์โจทย์ปัญหาแล้ววาดแบบจำลองเพื่อทำความเข้าใจโจทย์ จากนั้นพิจารณาจากแบบจำลองแล้วสามารถทำให้เป็นประโยคสัญลักษณ์ และหาคำตอบได้ถูกต้องจากการทำแบบวัดความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ พบว่า นักเรียนร้อยละ 71.43 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 คะแนน (คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 76.49)

ประเด็นที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดลและกลุ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดล เนื่องจากการใช้เทคนิคบาร์โมเดลในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์นั้นเป็นการทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแก้โจทย์ปัญหา จำเป็นที่จะต้องฝึกทักษะและพบเจอโจทย์ปัญหาให้หลากหลายรูปแบบเพื่อเกิดความชำนาญในการแก้โจทย์ปัญหาเทคนิคของ สสวท. เป็นเทคนิคที่มีความหลากหลาย ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ตามความเหมาะสมของโจทย์ปัญหา หรือตามความถนัดของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการประยุกต์ใช้ในโจทย์ปัญหาที่ไม่คุ้นเคยได้ ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสที่มีความแตกต่างหลากหลายในการเรียนรู้ ดังนั้น จึงเหมาะสมกับการใช้เทคนิคของ สสวท. ในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ สอดคล้องกับพริ้นธ ยาค่า (2557: 102-104) ได้ศึกษาผู้เรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหายุทธวิธีที่หลากหลาย เรื่อง โจทย์ปัญหาการคูณและการหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาได้ดีขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นผลเนื่องมาจากผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาด้วยยุทธวิธีที่หลากหลาย สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีเครื่องมือในการแก้โจทย์ปัญหาได้มากขึ้น ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะในกระบวนการแก้โจทย์ปัญหาเพิ่มขึ้นจากเดิม และจากการศึกษาผลหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ในแต่ละแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีความสามารถแสดงวิธีการแก้โจทย์ปัญหาในแผนที่ 1 เรื่อง การฝึกเดาและตรวจสอบพร้อมกับฝึกสร้างตาราง แผนที่ 2 เรื่อง การฝึกวาดภาพและการคิดย้อนกลับได้ดีกว่าแผนอื่น ๆ ทั้งนี้อาจเป็นผลจากการได้ฝึกหัดลงมือปฏิบัติตาม ขั้นตอนการแก้โจทย์ปัญหาการคูณและการหารด้วยยุทธวิธีในขั้นเบื้องต้น คือ การใช้ยุทธวิธีการเดาและตรวจสอบยุทธวิธีการสร้างตาราง ยุทธวิธีการวาดภาพ และยุทธวิธีการคิดย้อนกลับ ซึ่งเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ผู้เรียนจึงมีผลการประเมิน

หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับสูงกว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อื่น ๆ และสอดคล้องกับกันตภณ สอนชีว (2563: 89) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์โดยวิธีธรรมชาติแห่งการคิดเชิงคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า วิธีจัดการจัดการเรียนรู้ควรคำนึงวิธีธรรมชาติแห่งการเรียนรู้ของเด็กว่ามีวิธีธรรมชาติแห่งการคิดเชิงคณิตศาสตร์เป็นของเขาเองการจัดการเรียนรู้ควรจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องคือ วิธีธรรมชาติแห่งการคิดของเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กคิดแก้ปัญหาเอง โดยครูไม่ต้องหาวิธีหรือเสนอวิธีคิดให้ในชั้นเรียน เด็กควรใช้เวลาส่วนใหญ่ได้คิดแก้ปัญหาเอง และนำเสนอวิธีแก้ปัญหาในชั้นเรียนหลังจากนั้นเด็กจะได้วิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหาแล้วเปรียบเทียบหาข้อแตกต่างของวิธีการแต่ละวิธี

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดลและการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท. โดยมีการศึกษาตัวแปรตามอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ทักษะการให้เหตุผล เจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ หรือการศึกษาในผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการคำนวณ เป็นต้น
2. ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ ตัวชี้วัด หรือระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบาร์โมเดลและการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคของ สสวท.

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). **คู่มือครูคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กันตภณ สอนชีว. (2563). **การพัฒนาความสามารถการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์โดยวิธีธรรมชาติแห่งการคิดเชิงคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- กุลนันท์ กลิ่นสุวรรณ. (2560). **การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้และการฝึกวิเคราะห์โจทย์อย่างสม่ำเสมอด้วยบาร์โมเดลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (คณิตศาสตร์ศึกษา). กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.



- จรัสนันท์ ตรียัง. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดนางคุ่ม จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดของโพลยาพร้อมกับเทคนิคการวาดรูปบาร์โมเดล. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (หลักสูตรและการสอน). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ.
- ณัฐพล เลิศนัน. (2562). การศึกษายุทธวิธีในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์หนึ่งขั้นตอนที่เกี่ยวกับการบวก การลบ การคูณและการหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4, 5 และ 6. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (คณิตศาสตร์ศึกษา). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ทิวาพร เตมีศักดิ์. (2558). การใช้การวาดแบบจำลองเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (คณิตศาสตร์ศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นิภาพร หยั่งถึง. (2558). การพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคการวาดภาพ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรการสอน และเทคโนโลยีการเรียนรู้ (ประถมศึกษา)). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พริ้นธร ยาคำ. (2557). การสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาวด้วยยุทธวิธีที่หลากหลาย เรื่อง โจทย์ปัญหาการคูณและการหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (คณิตศาสตร์ศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- โรงเรียนบ้านแก้ว. (2562). รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษาโรงเรียนบ้านแก้ว ปีการศึกษา 2561. จันทบุรี: โรงเรียนฯ.
- _____. (2563). รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษาโรงเรียนบ้านแก้ว ปีการศึกษา 2562. จันทบุรี: โรงเรียนฯ.
- โรงเรียนบ้านเนินจำปา. (2562). รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเนินจำปา ปีการศึกษา 2561. จันทบุรี: โรงเรียนฯ.
- _____. (2563). รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเนินจำปา ปีการศึกษา 2562. จันทบุรี: โรงเรียนฯ.
- โรงเรียนอนุบาลบ้านหนองคล้า (จงจินต์ รุจิรวงศ์ อุปถัมภ์ 2). (2562). รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษาโรงเรียนอนุบาลบ้านหนองคล้า (จงจินต์ รุจิรวงศ์ อุปถัมภ์ 2) ปีการศึกษา 2561. จันทบุรี: โรงเรียนฯ.
- _____. (2563). รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษาโรงเรียนอนุบาลบ้านหนองคล้า (จงจินต์ รุจิรวงศ์ อุปถัมภ์ 2) ปีการศึกษา 2562. จันทบุรี: โรงเรียนฯ.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2561). คู่มือการใช้หลักสูตร กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) คณิตศาสตร์ประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานทดสอบทางการศึกษา. รายงานผลการประเมินคุณภาพผู้เรียนระดับชาติ ปีการศึกษา 2557-2561. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://bet.obec.go.th/index/?p=2858&p=2858> เมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2563.
- สุรชน อินทสังข์. (2558). “การสอนแก้โจทย์ปัญหาโดยใช้บาร์โมเดล (Bar Model)” ใน สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 43(194): 27-30.
- Yeap Ban Har and et al. (2008). Using a Model Approach to Enhance Algebraic Thinking in the Elementary School Mathematics Classroom Algebra and Algebraic Thinking in School Mathematics. National Council of Teachers of Mathematics, Reston Virginia, USA.
- Yeap, B.H. (2015). Bar modeling. Singapore: Marshall Cavendish Education.



แนวทางการพัฒนาสุขภาพจิตผู้สูงอายุของโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลวังใหม่ อำเภอนายายอาม จังหวัดจันทบุรี

Guidelines on Mental Health Development for the Elderly in Wang Mai Subdistrict Elderly School Na Yai Am District Chanthaburi Province

อัฐญา แพทย์ศาสตร์^{*1}, พชรินทร์ รุจิรานุกุล²

Atchaya Patsat, Patcharin Rujiranukul

¹ ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี 22000

² สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี 22000

¹ Department of Psychology and Guidance, Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University, Chanthaburi 22000 Thailand

² Social Studies, Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University, Chanthaburi 22000 Thailand

*Corresponding author E-mail: atchaya.p@rbru.ac.th

(Received: April 17 2022; Revised: June 6 2022; Accepted: June 10 2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาสุขภาพจิตผู้สูงอายุของโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลวังใหม่ อำเภอนายายอาม จังหวัดจันทบุรี เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์รายบุคคล จำนวน 10 คน ประกอบด้วย ผู้นำชุมชน ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้รับผิดชอบงานผู้สูงอายุขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อาสาสมัครสาธารณสุข ผู้แทนผู้สูงอายุ ผู้นำด้านจิตวิญญาณ พระ ครู/อาจารย์ ผู้แทนบุคลากรสาธารณสุข หรืออื่น ๆ ที่ได้รับการเสนอโดยกลุ่มเป้าหมาย โดยมีการกำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือก คือ เป็นผู้ที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องและมีบทบาทในการดำเนินงานด้านการพัฒนาผู้สูงอายุของโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลวังใหม่ อำเภอนายายอาม จังหวัดจันทบุรี ผลการวิจัยพบว่า

1. การดูแลด้านร่างกายเพื่อพัฒนาสุขภาพจิต เน้นพัฒนาแบบองค์รวมทุกมิติ ทำตามความต้องการของผู้สูงอายุ กำหนดกิจกรรมให้ผู้สูงอายุมีความสุข ร่างกายแข็งแรง เน้นการมีส่วนร่วม ตรวจสอบสุขภาพและให้ความรู้ ปรับเปลี่ยนเรื่องอาหาร และสอนท่าออกกำลังกาย
2. การดูแลด้านจิตใจเพื่อพัฒนาสุขภาพจิต จัดให้ความรู้ด้านคุณธรรมการทำสมาธิ ทำกิจกรรมสุข 5 มิติ เน้นความเป็นธรรมชาติ ให้ผู้สูงอายุมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด อารมณ์และจิตใจ เน้นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ สร้างรอยยิ้ม สดชื่นแจ่มใสและถ่ายทอดเป็น นอกจากนี้ควรมีการพัฒนาคนในครอบครัวให้เข้าใจผู้สูงอายุ
3. การดูแลด้านสังคมเพื่อพัฒนาสุขภาพจิต ควรยอมรับและปรับตัวต่อสภาวะแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง ส่งเสริมให้ผู้สูงอายุกล้าแสดงออก พาไปเยี่ยมผู้ป่วยที่ติดเตียง ศึกษาดูงาน ส่งเสริมอบรมด้านอาชีพตามความต้องการ มีการทำกิจกรรมนอกบ้าน เน้นสถาบันครอบครัวในการดูแลเพื่อลดช่องว่างกับคนในครอบครัว ชุมชนอย่างมีความสุข รวมถึงขยายผลกิจกรรมต่าง ๆ จากในโรงเรียนผู้สูงอายุลงสู่หมู่บ้าน

คำสำคัญ : สุขภาพจิต, ผู้สูงอายุ, โรงเรียนผู้สูงอายุ



Abstract

This research aimed to study guidelines on mental health development for the elderly from the elderly school in Wang Mai Sub-District, Na Yai Am District, Chanthaburi Province. The data was collected by interviewing 10 people including community leader, leader of local government organization, care manager of local government organization, health volunteer, representative of the elderly, spiritual leader, monk, teacher, representative of health personnel, or who was recommended by the target group. The selection criterion was being related to and taking part in working on the elderly development of elderly school in Wang Mai Sub-District, Na Yai Am District, Chanthaburi Province. The results were as follows:

1. Health care for mental health development was to emphasize the holistic development, respond to the elders' needs, arrange activities creating happiness and healthiness of the elders and emphasizing participation, provide health check and knowledge, change food, and teach physical exercises.
2. Mental care for mental health development was to provide the knowledge of morality on meditation, arrange a 5-dimensional-happiness activity emphasizing the naturalness that led the elders to participate in the discussion on knowledge, ideas, emotions, and mentality, emphasize creative activities that created smiles, brightness, and ability of conveyance, as well as developing the family members' knowledge to understand the elders.
3. Social care for mental health development was, as the elders should be accepting and self-adjusting to the changing environment, to encourage the elders to be confident, visit bedridden patients, do a field trip, promote required job-trainings and outdoor activities emphasizing the family institution in caring to decrease the gap between the family members and to live in the community happily, including expanding the results of various activities from the elderly school into the village.

Keywords : Mental Health, The Elderly, Elderly School



บทนำ

ในสังคมปัจจุบันเรื่องสังคมผู้สูงอายุกำลังเป็นเรื่องที่ได้รับความสนใจเป็นอย่างมากและจากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรในประเทศไทยมีแนวโน้มเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุเช่นเดียวกับหลาย ๆ ประเทศทั่วโลก โดยอัตราการเพิ่มขึ้นของจำนวนประชากรไทยลดลงสืบเนื่องมาจากการวางแผนครอบครัว รวมถึงโครงสร้างทางอายุของประชากรไทยโดยผู้สูงวัยได้มีการเปลี่ยนแปลงด้านการเจริญพันธุ์และด้านการตายมากขึ้น ส่งผลให้ประชากรสูงวัยได้เปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างทางอายุของประชากรไทย กล่าวคือ ในช่วงอายุ 20-30 ปีที่ผ่านมา ทั้งจำนวนและสัดส่วนของประชากรไทยในวัยเด็กลดลง (อายุต่ำกว่า 15 ปี) ในขณะที่จำนวนของประชากรในวัยแรงงานเพิ่มขึ้น (อายุ 15-29 ปี) และสำหรับสัดส่วนประชากรของผู้สูงอายุมีอัตราการเพิ่มขึ้น และในอนาคตจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วภายใน 20 ปีข้างหน้าจะมีประชากรผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นประมาณ 10 ล้านคน จากปัจจุบันจะเพิ่ม 5 ล้านคนและอัตราการเพิ่มขึ้นของประชากรผู้สูงอายุจะเพิ่มขึ้นเร็วกว่าประชากรอายุช่วงอื่น ๆ การเพิ่มจำนวนประชากรผู้สูงอายุอย่างรวดเร็วเพราะภาวะการณั้เจริญพันธุ์ที่เคยสูงในอดีตและภาวะการณั้ตายที่ลดลงเป็นลำดับอย่างต่อเนื่อง (สุชาติ ทวีสิทธิ์, มาลี สันถาวรณั้ และศุทธิดา ขวณั้, 2556: 3-22) ซึ่งจากการคาดคะเนขององค์การสหประชาชาติรายงานว่า เมื่อถึง ปี พ.ศ. 2593 จะมีประชากรผู้สูงอายุทั่วโลกถึง 1,963 ล้านคน นอกจากสุขภาพกายแล้วยังมีปัจจัยอื่น ๆ อีก เช่น ปัจจัยทางด้านประชากร เศรษฐกิจ และสังคมที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตของผู้สูงอายุ ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พบว่า แนวโน้มของผู้สูงอายุที่เพิ่มมากขึ้นจึงนำมาซึ่งภาวะเสี่ยงและปัญหาด้านสุขภาพของผู้สูงอายุที่เพิ่มมากขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เนื่องจากผู้สูงอายุเป็นวัยแห่งความเสื่อมถอยในทุก ๆ ด้าน ทำให้เกิดอาการเจ็บป่วยตามวัย นอกจากการเจ็บป่วยทางร่างกายที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุแล้วยังส่งผลต่อสภาพจิตใจของผู้สูงอายุด้วย (จันทนา สารแสง, 2561: 1) และปัจจัยทางด้านประชากรที่สำคัญที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตของผู้สูงอายุ ได้แก่ สภาพภาพสมรสและฐานะทางเศรษฐกิจ กล่าวคือ ผู้สูงอายุที่มีคู่จะมีสุขภาพจิตดีกว่าผู้ที่ไม่มียู่ คู่ ได้แก่ โสด หม้าย หย่าร้างตามลำดับ และผู้สูงอายุที่มีฐานะทางเศรษฐกิจดีมีสุขภาพจิตดีกว่าผู้ที่มีเศรษฐกิจไม่ดี (เกสร มัยจีน, 2558: 308-309) ด้วยเหตุนี้การวางแผน การช่วยเหลือ และพัฒนาผู้สูงอายุให้เป็นประชากรสูงวัยอย่างมีคุณภาพจึงเป็นประเด็นสำคัญ โดยเฉพาะสุขภาพจิตในผู้สูงอายุเนื่องจากสุขภาพจิตมีความเกี่ยวข้องกับคุณภาพและศักยภาพของชีวิตมนุษย์ทุกคน ดังที่องค์การอนามัยโลก (World Health Organization: WHO) ได้ให้ความหมายของสุขภาพจิตว่า ภาวะปกติสุขที่บุคคลมีความเข้าใจในศักยภาพต่าง ๆ ของตนเองสามารถรับมือกับความเครียดในชีวิตและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมถึงสามารถช่วยเหลือสังคมได้ (World Health

Organization, 2001 อ้างถึงใน สุภาวดี ไชยเดชธรร, ทศนั้ยทิพย์สูงเนิน และกชกร แก้วพรหม, 2558: 33) ดังนั้นการส่งเสริมสุขภาพจิตในผู้สูงอายุจึงเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการของการเพิ่มสมรรถนะให้ควบคุมปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดสุขภาพกายและพัฒนาสุขภาพจิตของตนเองส่งผลให้มีสุขภาพจิตดีขึ้น รวมทั้งการพัฒนาศักยภาพในการควบคุมปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อสุขภาพจิตได้สามารถดูแลตนเองได้ นอกจากนี้การสนับสนุนให้ผู้สูงอายุได้เข้าร่วมกิจกรรมก่อให้เกิดประโยชน์ทำให้ภาวะสุขภาพทางด้านจิตดีขึ้น (เมธีวงศ์วีระพันธุ์, 2559: 41) ซึ่งวิธีการหนึ่งในการส่งเสริมการพัฒนาตนเองของผู้สูงอายุ คือ การก่อตั้งโรงเรียนผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต การจัดการศึกษา การพัฒนาทักษะ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ และกิจกรรมของโรงเรียนผู้สูงอายุจะเป็นเรื่องที่ผู้สูงอายุสนใจและมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต ช่วยเพิ่มพูนความรู้ทักษะชีวิตที่จำเป็นโดยวิทยากรจิตอาสาหรือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ขณะเดียวกันก็เป็นพื้นที่ที่ผู้สูงอายุจะได้แสดงศักยภาพโดยการถ่ายทอดความรู้ประสบการณ์ที่สั่งสมแก่บุคคลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาให้คงคุณค่าแก่ชุมชน (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2559: 3) ซึ่งสอดคล้องกับงานศึกษาของจุฬาลักษณ์ แสนโท, จารุกัญญา อุดานนท์, และกาญจนา ดำริส (2560: 336) ได้กล่าวว่า โรงเรียนผู้สูงอายุเป็นสถานที่ที่จะพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุโดยการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนเข้ามาร่วมขับเคลื่อนควบคู่ไปกับมาตรการอื่น ๆ ของรัฐ เพื่อให้ผู้สูงอายุได้รับการดูแลอย่างทั่วถึงซึ่งผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ สมาชิกในครอบครัว ชุมชน โรงพยาบาล สาธารณสุขประจำตำบล วัดและท้องถิ่น โดยเฉพาะองค์การบริหารส่วนตำบล ที่มีภารกิจโดยตรงในการดูแลผู้สูงอายุรวมทั้งส่งเสริมสนับสนุนและแสวงหาความร่วมมือจากภาคีเครือข่ายเพื่อให้ผู้สูงอายุได้มีพื้นที่ในการเข้าร่วมกิจกรรมกับชุมชน ไม่ว่าจะเป็นการพบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การถ่ายทอดภูมิปัญญาหรือการพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นการยกระดับการจัดสวัสดิการสำหรับผู้สูงอายุในชุมชนเพื่อให้ผู้สูงอายุมองเห็นคุณค่าและความสำคัญของตนเองและชุมชนให้ประจักษ์ในศักยภาพและพลังของผู้สูงอายุส่งผลให้ผู้สูงอายุใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่า มีศักดิ์ศรี และมีความสุขมีคุณภาพชีวิตที่ดี นอกจากนี้งานศึกษาของ ยุพิน ทรัพย์แก้ว (2559: 25) พบว่า คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุที่ผ่านหลักสูตรโรงเรียนผู้สูงอายุของวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนั้ นครศรีธรรมราชมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าร้อยละ 93.33 ทั้งในด้านร่างกาย ผู้สูงอายุมีความรู้ในการดูแลสุขภาพและดูแลตนเองได้ดีขึ้นไม่เป็นภาระของลูกหลาน ด้านจิตใจ ผู้สูงอายุมีความภาคภูมิใจ มั่นใจ ความจำและสมาธิดีขึ้น ด้านความสัมพันธ์ทางสังคมที่ต่างมีรอยยิ้ม ความสบายใจ และความสุขที่ได้ร่วมกิจกรรม และด้านสังคมสิ่งแวดล้อมที่ได้มีโอกาสรับรู้ข่าวสารและได้เข้าร่วมกิจกรรมศึกษาดูงานในขณะ



ธรรมิกบรร, สุรสุม ฤกษ์ณัฐ, 2560: 143) พบว่า การจัดตั้งโรงเรียนผู้สูงอายุ ตำบลหัวม อำเภอพาน จังหวัดเชียงราย ซึ่งก่อตั้งมาตั้งแต่ปี 2553 เป็นนวัตกรรมท้องถิ่นที่ได้ส่งเสริมคุณภาพชีวิตให้กับผู้สูงอายุได้เป็นอย่างดี ผู้เข้าร่วมโครงการมีความสุขและมีกำลังใจที่เข้มแข็งในการดำรงชีวิต ส่งผลให้มีสุขภาพกายที่ดี มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น นอกจากนี้การศึกษาของฮาร์วิกเอิร์ส (Havighurst, 1968: 20-23) กล่าวว่า ผู้สูงอายุที่มีกิจกรรมหรือมีการกิจปฏิบัติสม่ำเสมอ มีบุคลิกภาพกระฉับกระเฉง จะทำให้เกิดความพึงพอใจในชีวิตและปรับตัวได้ดีกว่าผู้สูงอายุที่ปราศจากกิจกรรมหรือพบปะทางภารกิจหน้าที่ใด ๆ ผู้สูงอายุที่สามารถรักษาระดับกิจกรรมของตนเองไว้ตามบทบาทและสถานภาพ จะรู้สึกว่าเป็นบุคคลที่มีคุณค่าเป็นที่ยอมรับของสังคม ทำให้มีความสุขและมีความพึงพอใจในชีวิต (เสาวลักษณ์ เรื่องเกษมพงศ์, 2555: 4)

องค์การบริหารส่วนตำบลวังใหม่ อำเภอนายายอาม จังหวัดจันทบุรี ได้ดำเนินการส่งเสริมให้โรงเรียนผู้สูงอายุตำบลวังใหม่ อำเภอนายายอาม จังหวัดจันทบุรี ตั้งแต่ ปี พ.ศ.2557 จนถึงปัจจุบัน จากคำกล่าวของนายนิธิต กิจอุดม (2562) นายกองค์การบริหารส่วนตำบลวังใหม่ ให้ความสำคัญในการดูแลพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ เพราะผู้สูงอายุคือ ภาระทางบ้านทำให้ถูกบดบังศักยภาพ การเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุได้ออกมาพบปะเพื่อน ได้มีกิจกรรมทำจะได้ไม่เบื่อ ไม่เหงา สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ไม่เป็นภาระของลูกหลาน จึงได้จัดตั้งโรงเรียนผู้สูงอายุขึ้น เพื่อให้ผู้สูงอายุได้มีโอกาสประกอบกิจกรรมร่วมกัน ได้พบปะสังสรรค์ พูดคุย ติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนทัศนคติประสบการณ์ซึ่งกันและกัน เป็นการสร้างขวัญและกำลังใจให้กับผู้สูงอายุในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่าความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของโรงเรียนผู้สูงอายุ เป็นการทำให้ผู้สูงอายุได้คลายเหงา ผ่อนคลายจิตใจซึ่งมีความสำคัญต่อจิตใจและความรู้สึกของผู้สูงอายุ โดยโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลวังใหม่ มีคำขวัญประจำโรงเรียนว่า “เรียนรู้ พัฒนาตนเองและช่วยเหลือผู้อื่นได้” แต่ด้วยการเปลี่ยนแปลงสภาพของสังคมและสิ่งแวดล้อมได้มีผลต่อปัญหาสุขภาพจิตของผู้สูงอายุ ไม่ว่าจะเป็นการเจ็บป่วยด้วยโรคเรื้อรัง การที่ครอบครัวเปลี่ยนแปลงจากลักษณะครอบครัวขยายมาเป็นครอบครัวเดี่ยวมากขึ้น การที่คู่แต่งงานใหม่แยกครอบครัวเร็วขึ้น การถูกทอดทิ้งให้อยู่ตามลำพัง หรือการเสียชีวิตของคู่สมรสทำให้ผู้สูงอายุต้องอยู่ตามลำพังมากขึ้น การขาดคู่สมรสทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกโดดเดี่ยว จากปัญหาเหล่านี้ส่งผลให้ผู้สูงอายุเกิดภาวะซึมเศร้าและเป็นปัญหาสุขภาพจิตได้ นอกจากนี้ในช่วงเก็บข้อมูลงานวิจัยยังเป็นช่วงที่มีสถานการณ์โควิด-19 จึงส่งผลให้ผู้สูงอายุมีความเครียด ความกังวลต่อสถานการณ์

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาสุขภาพจิตผู้สูงอายุ กรณีศึกษาโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลวังใหม่ อำเภอนายายอาม จังหวัดจันทบุรี เนื่องจากโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลวังใหม่

ได้ผ่านเกณฑ์การประเมินของสำนักงานสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) โดยสนับสนุนทุนให้เป็นศูนย์เรียนรู้ด้านการพัฒนาระบบการดูแลผู้สูงอายุภายใต้โครงการพัฒนาระบบการดูแลผู้สูงอายุในชุมชนท้องถิ่น ซึ่งการประเมินสุขภาพจิตของผู้สูงอายุเป็นเรื่องสำคัญ สามารถนำข้อมูลจากการประเมินระดับภาวะสุขภาพจิตของผู้สูงอายุมาประกอบเพื่อไปสู่การหาแนวทางการพัฒนาสุขภาพจิตผู้สูงอายุและป้องกันปัญหาสุขภาพจิตผู้สูงอายุของโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลวังใหม่ อำเภอนายายอาม จังหวัดจันทบุรี เพื่อให้ได้รูปแบบที่เหมาะสมกับบริบทของผู้สูงอายุได้อย่างมีศักยภาพเหมาะสม เข้าใจสถานการณ์ของผู้สูงอายุในพื้นที่ รวมทั้งก่อให้เกิดทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพและจะเป็นประโยชน์ต่อภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผู้สูงอายุต่อไปในอนาคต รวมถึงการขยายไปสู่กลุ่มผู้สูงอายุในชุมชนอื่น ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาสุขภาพจิตผู้สูงอายุของโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลวังใหม่ อำเภอนายายอาม จังหวัดจันทบุรี

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการเสนอแนวทางการพัฒนาสุขภาพจิตกรณีศึกษาโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลวังใหม่ อำเภอนายายอาม จังหวัดจันทบุรี ใช้การสัมภาษณ์รายบุคคล โดยใช้วิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล ผู้วิจัยกำหนดจำนวน 10 คน หรือจนกว่าข้อมูลจะอิ่มตัว ประกอบด้วย ผู้นำชุมชน ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้รับผิดชอบงานผู้สูงอายุขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อาสาสมัครสาธารณสุข ผู้แทนผู้สูงอายุ ผู้นำด้านจิตวิญญาณ พระ ครู/อาจารย์ ผู้แทนบุคลากรสาธารณสุข หรืออื่น ๆ ที่ได้รับการเสนอโดยกลุ่มเป้าหมาย โดยมีการกำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือก คือ เป็นผู้ที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องและมีบทบาทในการดำเนินงานด้านการพัฒนาผู้สูงอายุของโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลวังใหม่ อำเภอนายายอาม จังหวัดจันทบุรี โดยผู้วิจัยกำหนดประเด็นสัมภาษณ์หลัก คือ ท่านคิดว่าควรมีแนวทางการพัฒนาสุขภาพจิตในผู้สูงอายุอย่างไร เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจะดำเนินการถอดเทปผลการสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) เพื่อจัดประเภทการดำเนินการในแต่ละด้านที่ได้จากการสัมภาษณ์ หลังจากนั้นสรุปผลจากการสัมภาษณ์ในรูปแบบบรรยายเป็นความเรียง

การยื่นขอพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการยื่นเสนอเพื่อขอพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์ต่อคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี (Rambhai Barni Rajabhat



University Institutional Review Board) ก่อนที่จะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยและได้รับการรับรองใบรับรองเลขที่ IRB-06/2563

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอแนวทางการพัฒนาสุขภาพจิตผู้สูงอายุของโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลวังใหม่ อำเภอนายายอาม จังหวัดจันทบุรี ผลการสัมภาษณ์รายบุคคล จำนวน 10 คน ที่มีต่อแนวทางการพัฒนาสุขภาพจิตผู้สูงอายุของโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลวังใหม่ อำเภอนายายอาม จังหวัดจันทบุรี มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การดูแลด้านร่างกายเพื่อพัฒนาสุขภาพจิต เนื่องจากร่างกายและจิตใจมีความสัมพันธ์กัน จิตใจที่แจ่มใสย่อมอยู่ในร่างกายที่สมบูรณ์ แนะนำให้พัฒนาผู้สูงอายุแบบองค์รวมทุกมิติ เน้นสุขภาพกาย สุขภาพจิต การอยู่ร่วมกันในสังคม ทำตามความต้องการของผู้สูงอายุ กำหนดกิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุมีความสุข ทำให้ร่างกายแข็งแรง โดยเน้นการมีส่วนร่วม มีคุณหมอตรวจสุขภาพและให้ความรู้เกี่ยวกับโรคต่าง ๆ ที่เกิดในผู้สูงอายุ ตรวจอาหารและปรับเปลี่ยนเรื่องอาหาร และสอนทำออกกำลังกายเพื่อนำกลับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังความคิดเห็นของบุคคลต่อไปนี้

“หลัก ๆ โรงเรียนผู้สูงอายุมีเป้าหมายในการพัฒนาแบบองค์รวมทุกมิติ เน้นสุขภาพกาย สุขภาพจิต การอยู่ร่วมกันในสังคม กิจกรรมที่ทำให้ร่างกายแข็งแรง เมื่อสุขภาพกายดีแล้วด้านจิตใจก็จะดีไปด้วย โดยมีการเชิญวิทยากรด้านสุขภาพต่าง ๆ มาให้คำปรึกษา ผู้สูงอายุสามารถนำกลับไปใช้ที่บ้านได้ เราเลือกที่จะทำเป็นองค์รวม ร่างกายดี จิตใจดี สุขภาพดีมีความสุข โดยการใช้เวทีเป็นส่วนกลางมาให้ได้พูดคุยกัน ส่วนการออกกำลังกาย ก็จะมีอาจารย์จาก กศน. เป็นอาจารย์หลักของเราด้วย บางวันก็เปิดคาราโอเกะ รำวง กลองยาว ซึ่งกิจกรรมกลองยาวช่วยให้ได้ออกกำลังกาย และวัดความจำ พัฒนาสมอง”

(ความคิดเห็นคนที่ 1)

“ช่วงที่เปิดโรงเรียนใหม่ ๆ เราให้หมอมาให้ความรู้เกี่ยวกับโรคเบาหวาน ความดันโลหิต ตรวจสุขภาพ ตรวจอาหารในปิ่นโต และสอนทำออกกำลังกาย ทุกวันนี้หมอก็คอยมาตรวจสุขภาพ และสุขภาพจิตตลอด”

(ความคิดเห็นคนที่ 2)

“ในช่วงช่วงแรกมีเพลงให้เต้นเป็นเพลงเด็ก ๆ ให้เขาละลายพฤติกรรมก่อนโดยให้เขาเต้น เน้นกิจกรรมให้เขามีส่วนร่วมสอนไปนาน ๆ เขาจะรู้สึกง่วง ดังนั้นเราจะต้องให้เขา Active อยู่ตลอดเวลา บางกิจกรรมก็เน้นเรื่องสุขภาพ ที่หนูสอนจะเน้นสุขภาพผู้สูงอายุ เรื่องป้องกันสภาวะสมองเสื่อม มีกิจกรรมเกี่ยวกับความจำ

เพราะความจำเขาจะเสื่อมไปตามอายุ และดูไปตามความเหมาะสม มีการจัดกิจกรรม เป็นเกมแล้วสอดแทรกความรู้เข้า”

(ความคิดเห็นคนที่ 10)

“การออกกำลังกายหรือเลือกเรื่องไหนใหม่ ๆ มาเรื่องใหม่ก็จะมี e75 ของผู้สูงอายุ โดยให้เขาทำตามจากคลิป เพราะเราสอนให้เขากลับไปทำได้ที่บ้านโดยที่เราสอนก็จะประดิษฐ์เองขึ้นมาได้”

(ความคิดเห็นคนที่ 5)

“เราจะเข้าไปเสริมสุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพกาย เน้นถ้าใครเข้าโรงเรียนมาแล้ว เราก็จะดูแลได้ดีและทั่วถึงกว่า อย่างจบกิจกรรมแรก กิจกรรมเคารพธงชาติเนี่ย เรายังจะมีทีมงานที่บริการด้านสุขภาพ เน้นการออกกำลังกาย ส่วนอาหารก็จะสอนอาหารที่จำเป็น มีการตรวจปิ่นโต เพราะต้องสะท้อนว่าผู้สูงอายุปฏิบัติเป็นยังไง”

(ความคิดเห็นคนที่ 4)

“เราจะมีมีการตรวจสุขภาพทุกครั้ง และที่สำคัญเลยตอนเที่ยงเราจะเห็นว่าเขาทานอะไร หมอก็จะให้เขามายกบอกว่าควรทานอะไร ควรลดอะไรเพื่อสุขภาพที่ดี”

(ความคิดเห็นคนที่ 8)

2. การดูแลด้านจิตใจเพื่อพัฒนาสุขภาพจิต ควรมีการจัดให้ความรู้ด้านคุณธรรม การทำสมาธิ มีการทำกิจกรรมสุข 5 มิติ ทั้งสุขสบาย สุขสนุก สุขสง่า สุขสว่าง สุขสงบ เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินและเกิดประโยชน์ เน้นความเป็นธรรมชาติและให้ผู้สูงอายุมีส่วนร่วมมีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด อารมณ์และจิตใจซึ่งกันและกัน เน้นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ สร้างรอยยิ้ม มีจิตใจสดชื่นแจ่มใสและถ่ายทอดเป็น นอกจากนี้ควรมีการพัฒนาคนในครอบครัวให้เข้าใจผู้สูงอายุ ดังความคิดเห็นของบุคคลต่อไปนี้

“ต้องจัดอบรมคุณธรรมเกี่ยวกับการทำสมาธิ มีการนิมนต์พระแต่นักเรียนเราก็จะเบื่อก็เปลี่ยนไปเรื่อย ๆ แต่พระก็จะนิมนต์ได้ไม่ใช่ทั้งหมดนะเพราะต้องดูพระว่าเขานับถือองค์ไหน วัดไหน แต่ละอาทิตย์แต่ละสัปดาห์ก็ต้องคัดสรรไป อย่าทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกไม่ดี ผู้สูงอายุบางคนก็มีความรู้ดีกว่า”

(ความคิดเห็นคนที่ 3)

“ผู้สูงอายุเราก็เป็นพุทธมามกะ มีการทำบุญเข้าวัดเป็นประจำ ถ้าวันเรียนตรงกับวันพระก็จะมีพระมาสายหนึ่ง การเปลี่ยนแปลงจริง ๆ แล้วเราจะไม่เห็นในปัจจุบันหรอก แต่วามันจะมีเรื่องของการที่เราให้ผู้สูงอายุเรียกว่า การกำหนดจิต บางที



มันไม่ได้ผลทันตาเห็นแต่สิ่งนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้จิตใจสงบ ต้อง
ละวาง ต้องมากในประสบการณ์ ยึดมั่นในสิ่งที่ตัวเองเป็น สิ่งที่เขา
พยายามคิดไม่ได้ตั้งใจทุกเรื่อง”

(ความคิดเห็นคนที่ 1)

“ผู้สูงอายุมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ทำอยู่แล้วมีการรวมกลุ่ม
เอาเรื่องของสุขภาพเข้าไปแทรก แต่การศึกษาก็ไม่ได้ศึกษาเรื่อง
สุขภาพแค่ด้านเดียวแต่เราจะดูปัจจัยที่ส่งผลต่อสุขภาพจิต ความ
เป็นอยู่ เรื่องของทางบ้าน เพื่อให้เห็นผลการประเมิน สำหรับในเรื่อง
ของการสอน เราจะสอนเรื่องตามที่เขาสนใจ ก็จะสอนจาก
PowerPoint หรือทั่วไป โดยให้บอกไว้ เราก็จะไปศึกษามา มีเกมส์
มีอะไรให้เล่น เราได้ทำเรื่องสุข 5 มิติ โดยเราได้ขบมาแต่ไม่เยอะ
เน้นสุขสบาย สุขสนุก สุขสงบ สุขสง่า สุขสว่าง โดยรวมเหมือนที่เรา
เคยทำ มีกิจกรรมนั่งสมาธิโดยภาพรวม แต่เขาจะแบ่งหมวดหมู่
ให้ชัดยิ่งขึ้น โดยทำให้เขามีความสุขที่สุดแล้วเราก็กลับไปประเมินเขา”

(ความคิดเห็นคนที่ 5)

“ผมมองว่าปัจจุบันนี้ที่มาโรงเรียนผู้สูงอายุกันส่วนมาก
ก็จะเกี่ยวกับสุขภาพจิต อยู่บ้านว่าเหงา พอมาโรงเรียนก็มีเพื่อน
จึงหายว่าเหงา สำหรับแนวทางในการพัฒนาเกี่ยวกับสุขภาพจิต
ที่ผ่านมาเราทำได้มากมายหลายด้านได้ทั้ง รพ.สต. และหมอมาช่วย
ในหลาย ๆ ด้าน โดยเฉพาะในด้านสุขภาพจิต ฉะนั้นเราก็จะทำ
แนวเดิมต่อไป โดยอาจจะดูว่าวันไหนเขาอยากทำอะไรก็ค่อยทำไป
โดยมีครูปอองเป็นคนสำคัญในการดำเนินการต่าง ๆ ทั้งการออกกำลังกาย
การพัฒนาสมอง ได้หัวเราะมีความสุข โดยครูปอองเป็นคนไฝ่รู้มุ่งมั่น
เวลาไปไหนก็จะเอาความรู้มาใช้กับโรงเรียนผู้สูงอายุ จนตอนนี้
โรงเรียนเราเป็นแนวหน้า นายกษมในที่ประชุมว่าโรงเรียนเรา
ไม่ใช่โรงเรียนแต่เป็นมหาวิทยาลัย เราพยายามทำให้มันเป็นธรรมชาติ
ไม่ดัดจริต ทำเพราะถ้าดัดจริตทำไปเดี๋ยวก็เบื่อ”

(ความคิดเห็นคนที่ 7)

“เราได้ทำการพัฒนาศักยภาพให้เขามีสุขภาพกาย
สุขภาพใจ ทำให้เขาได้พูดแลกเปลี่ยนความรู้กัน ทำให้เขามีความสุข
เช่น รู้ประวัติศาสตร์ พากันไปดูโบราณสถาน และการที่เรามี รพ.สต.
ให้มาตรวจทุกวันพฤหัสบดีของทุกเดือน การตรวจสุขภาพ เบาหวาน
ความดัน ทำให้ผู้ปวยมีจำนวนคงที่ การดูแลผู้สูงอายุตามนโยบายโดยทำ
อย่างต่อเนื่อง เมื่อก่อนเราคิดแบบวิชาการ ต้องอ่านออกเขียนได้
แต่ตอนนี้เราก็กลับมามองและปรับตัว และการใช้กิจกรรมจากสื่อใน
Youtube ตอนนี้มาเปลี่ยนเกี่ยวกับกิจกรรมสร้างสรรค์เกี่ยวกับการ
การแสดง ให้ผู้สูงอายุออกมาเต้นรำทำเพลง เพราะเราต้องการให้
ผู้สูงอายุมีรอยยิ้มและให้รู้และถ่ายทอดเป็น ผู้สูงอายุในรุ่นนี้จะเก่ง
เกี่ยวกับการสาน จึงทำให้เราพาผู้สูงอายุไปสอนลูกหลานเกี่ยวกับ

การสาน ทำให้ได้ทำกิจกรรมระหว่างผู้สูงอายุและเด็กมากขึ้น”

(ความคิดเห็นคนที่ 6)

3. การดูแลด้านสังคมเพื่อพัฒนาสุขภาพจิต ควรยอมรับ
และปรับตัวต่อสภาวะแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างเหมาะสม
ส่งเสริมให้ผู้สูงอายุออกสังคม กล้าแสดงออก พาไปเยี่ยมผู้ป่วย
ที่ติดเตียง พาไปศึกษาดูงาน ส่งเสริมอบรมด้านอาชีพตามความ
ต้องการของผู้สูงอายุ ให้ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์จากประสบการณ์
ชีวิตที่เคยปฏิบัติมา มีการทำกิจกรรมนอกบ้าน เช่น รำกลองยาว
เป็นจิตอาสา เน้นสถาบันครอบครัวในการดูแลสุขภาพเพื่อลด
ช่องว่างและการอยู่ร่วมกับคนในครอบครัว ชุมชน อย่างมีความสุข
รวมถึงมีการขยายผลกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำในโรงเรียนผู้สูงอายุ ลงสู่
หมู่บ้าน ดังความคิดเห็นของบุคคลต่อไปนี้

“โรงเรียนผู้สูงอายุเราตั้งขึ้นเพื่อให้ผู้สูงอายุมีความสุข
แต่มองลึกลงไปเราพยายามให้ผู้ปวยติดเตียงมีความสุขด้วยเราส่งคน
ไปดูแล ผู้สูงอายุของเราส่วนใหญ่ติดสังคมและมีอาชีพ เราไม่ยากให้
ผู้สูงอายุเป็นกังวลเราจึงมีการส่งเสริมอบรมในด้านอาชีพไม่ว่าจะเป็น
เกษตรอินทรีย์ เรามีการจัดกลุ่มมีผักออกมาขาย ทำให้เรียนแล้ว
มีความสุข เรียนตามใจผู้เรียน ใครมีอะไรก็เอามาแลกเปลี่ยน ผู้ที่มี
โรคเรื้อรังมาเรียนแล้วมีความสุข”

(ความคิดเห็นคนที่ 8)

“อย่างกิจกรรมกลุ่มก็มีการละ เพราะผู้สูงอายุก็เหมือน
เด็กและให้ทำกิจกรรมทุกคนจะได้แสดงออก โดยกิจกรรมก็จะมี
เกี่ยวกับชาติ ศาสนา ทำให้เขาเห็นว่าเราสนใจเขาเนะ ทำให้เขารู้สึก
ดีมากขึ้น ทำให้เขามั่นใจในตัวเองมากขึ้น”

(ความคิดเห็นคนที่ 6)

“นำกิจกรรมที่ทำในโรงเรียนจริง ๆ ไปทำกับคนที่ไม่ได้
เข้าเรียนในโรงเรียน แล้วก็ให้ผู้สูงอายุบางส่วนไปเล่าประสบการณ์
ได้ผลตอนนี้ครบ 1 หมู่แล้ว แล้วมีคนมาเรียนจากกิจกรรมที่ได้ทำไป
ในหมู่บ้าน”

(ความคิดเห็นคนที่ 1)

“แผนพัฒนาสุขภาพ เน้นสถาบันครอบครัวเป็นหลักครับ
เพราะเป็นส่วนสำคัญ การใช้ชีวิตกับครอบครัว การกิน การนอน
การทำกิจกรรมร่วมกัน ลูกส่งพ่อแม่มาเรียน ถ้ามีคนดูแลเอาใจก็จะ
ไม่เครียด พื้นฐานแต่ละครอบครัวมันก็แตกต่างกัน เพื่อที่จะลด
ช่องว่าง จะต้องให้ทั้งสองฝ่ายเปิดใจทั้งลูกและพ่อแม่ เราจะพยายาม
เปิดโอกาสหรือสร้างเวทีที่จะแสดงออกเกี่ยวกับการกตัญญู หรือมี
งานอะไรต่าง ๆ ของตำบลที่สร้างคุณค่าให้กับผู้สูงอายุ”

(ความคิดเห็นคนที่ 4)

“มีพระมาสอนเรื่องธรรมะ ทำให้เขาได้ซึมซับและเราก็ออกไปข้างนอกทำให้เขามีความสุข และทำให้มีเพื่อนและขยายสังคมมากขึ้นด้วย ทำให้เขามีความสุขมากขึ้น ทำให้เขาเห็นถึงความสำคัญ ประสานสภาพเองก็รักแม่มากเมื่อก่อนก็มาเรียนที่นี่ แต่ตอนนี้เขามาเรียนไม่ไหวแต่เขาก็ไม่เคยทอดทิ้งแม่ให้อยู่คนเดียว โดยเราจะต้องไม่ทำให้ผู้สูงอายุเห็นว่าเขาน้อยคนคนเดียว จากที่เราไปดูงานนะ พระเป็นคนสร้างโรงเรียนผู้สูงอายุจนทำให้เราตระหนักและกลับมาคุยกันว่าเราจะทำยังไงให้ผู้สูงอายุส่วนหนึ่งออกมาเจอและเราหวังว่าผลมันจะขยายออกไป ส่วนเชิงรุกของเรา เราก็จะนัดกันเพื่อไปข้างนอกออกมาทำกิจกรรมด้วยกันและไปเยี่ยมผู้สูงอายุคนอื่น”

(ความคิดเห็นคนที่ 6)

สรุปและอภิปรายผล

สำหรับแนวทางการพัฒนาสุขภาพจิตผู้สูงอายุของโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลวังใหม่ อำเภอนายายอาม จังหวัดจันทบุรี จากการสัมภาษณ์ได้มีการแสดงความคิดเห็นว่าควรพัฒนาผู้สูงอายุแบบองค์รวมทุกมิติ เน้นสุขภาพกาย สุขภาพจิต การอยู่ร่วมกันในสังคม มีการทำกิจกรรมสุข 5 มิติ โดยเน้นการมีส่วนร่วมจากผู้สูงอายุ เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินและเกิดประโยชน์ เน้นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ สร้างรอยยิ้มมีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด อารมณ์ และจิตใจซึ่งกันและกัน ยอมรับและปรับตัวต่อสภาวะแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างเหมาะสม กล้าแสดงออก มีการทำกิจกรรมนอกบ้าน เน้นสถาบันครอบครัวในการดูแลสุขภาพเพื่อลดช่องว่างและการอยู่ร่วมกับคนในครอบครัว ชุมชน อย่างมีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจุฑาพร แหยมแก้ว (2560: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง รูปแบบการจัดกิจกรรมผู้สูงอายุในโรงเรียนสร้างสุขตำบลท้ายดง อำเภอวังโป่ง จังหวัดเพชรบูรณ์ ผลการศึกษาพบว่า แนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมผู้สูงอายุในโรงเรียนสร้างสุขตำบลท้ายดง อำเภอวังโป่ง จังหวัดเพชรบูรณ์ พบว่า การจัดกิจกรรมของผู้สูงอายุที่จะได้ผลดีที่สุด คือ มีกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย และสภาพร่างกายของผู้สูงอายุ รวมทั้งสอดคล้องกับบริบทพื้นที่ และความต้องการของผู้สูงอายุจะยิ่งดีมาก และในส่วนของการจัดหาบุคลากรที่มีความรู้ในช่วงของกิจกรรมประเภทส่งเสริมสุขภาพร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมของผู้สูงวัย เนื่องจากผู้สูงอายุต้องการกำลังใจ ต้องการความรู้โดยเฉพาะในเรื่องการดูแลสุขภาพร่างกาย และจิตใจ และสอดคล้องกับจุฑาลักษณ์ แสนโท, จารุกัญญา อุดานนท์, กาญญ์ คำริส (2560: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาแนวทางการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ กรณีศึกษา: โรงเรียนผู้สูงอายุตำบลนาขควาย อำเภอเมือง จังหวัดนครพนม พบว่า โรงเรียนผู้สูงอายุควรจัดให้มีหน่วยเคลื่อนที่บริการตรวจสุขภาพผู้สูงอายุ จัดให้มีอาสาสมัครดูแลผู้สูงอายุภายในชุมชนและควรจัดให้มีการเยี่ยมบ้านผู้สูงอายุในชุมชนอย่างสม่ำเสมอ ควรจัดให้มีการ

ให้คำปรึกษาปัญหาด้านจิตใจสำหรับผู้สูงอายุ จัดให้มีการให้มีบริการคัดกรองและประเมินสุขภาพจิตและส่งเสริมกิจกรรมที่ผ่อนคลาย ความเครียดกังวลและเพิ่มคุณค่าให้ผู้สูงอายุ ควรจัดให้มีกิจกรรมการมีส่วนร่วมในชุมชนของผู้สูงอายุได้มีบทบาทและเป็นที่ยอมรับ เปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุได้แสดงความสามารถในฐานะเป็นคลังสมองในการเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น และส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีอาชีพการงานและมีรายได้ โรงเรียนผู้สูงอายุมีแผนงานที่นำไปสู่การปฏิบัติได้จริง ให้ผู้สูงอายุได้รับความปลอดภัยและมีที่พักอาศัยที่เหมาะสมตามมาตรฐานมีสวัสดิการที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุ โดยให้มีการจัดทำเป็นแผนพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุและนำมาใช้อย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ผู้บริหารโรงเรียนผู้สูงอายุและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ควรจัดกิจกรรมส่งเสริมการดูแลด้านร่างกาย การดูแลด้านจิตใจ การดูแลด้านสังคมและป้องกันปัญหาสุขภาพจิตให้กับผู้สูงอายุในโรงเรียนผู้สูงอายุอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม เพื่อให้ผู้สูงอายุเกิดความพึงพอใจ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับนั้นมาใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันต่อไป
2. สมาชิกในครอบครัวของผู้สูงอายุ ควรได้รับความรู้ อย่างถูกต้องเกี่ยวกับพฤติกรรมและการดูแลผู้สูงอายุ รู้จักการสังเกต การเอาใจใส่เรื่องของอารมณ์และความรู้สึก เพื่อให้ผู้สูงอายุมีสุขภาพจิตที่ดี
3. ควรสนับสนุนผู้สูงอายุให้มีสัมพันธภาพที่ดีกับบุคคลอื่น ๆ ในสังคม กล้าแสดงออกเพื่อเป็นแนวทางที่จะช่วยเสริมสร้างสุขภาพจิตของผู้สูงอายุได้

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับภาวะสุขภาพจิตโดยเปรียบเทียบกับในผู้สูงอายุทั้ง 3 กลุ่ม คือ กลุ่มติดเตียง กลุ่มติดบ้าน และกลุ่มติดสังคม เพื่อนำไปสู่การจัดกิจกรรมและการกำหนดนโยบายในการสร้างเสริมสุขภาพจิตและการป้องกันปัญหาสุขภาพจิต ในกลุ่มผู้สูงอายุทั้ง 3 กลุ่ม เพื่อให้เกิดคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุที่ดีขึ้นต่อไป
2. ควรศึกษากลุ่มผู้สูงอายุกลุ่มเสี่ยงที่มีปัญหาสุขภาพจิตในโรงเรียนผู้สูงอายุและปรับปรุง พัฒนาระบบการเข้าถึงบริการของผู้สูงอายุที่มีปัญหาทางด้านสุขภาพจิตให้มีความเป็นส่วนตัว และสะดวกสบายมากขึ้น
3. ควรทำการศึกษาวิจัยโดยใช้โปรแกรมการบำบัดหรือการให้คำปรึกษาเพื่อช่วยแก้ไข้ปัญหาให้แก่ผู้สูงอายุที่มีปัญหาสุขภาพจิตและติดตามผลอย่างใกล้ชิดต่อไป



กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง สุขภาพจิตผู้สูงอายุและแนวทางการพัฒนาสุขภาพจิต : กรณีศึกษาโรงเรียนผู้สูงอายุตำบลวังใหม่ อำเภอนายายอาม จังหวัดจันทบุรี โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากงบกองทุนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ประจำปีงบประมาณ 2563 เลขที่สัญญา 2211/2563 ผู้วิจัยขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

- กริตติญา ไทยอยู่. (2558). ความเครียดและการเผชิญความเครียดของผู้สูงอายุโรคจิตเวช. ใน เอกสารวิชาการ. นนทบุรี: สำนักโรคจากการประกอบอาชีพและสิ่งแวดล้อม กรมควบคุมโรค. หน้า 2-13.
- กองส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุ. (2559). **คู่มือผู้สูงอายุ**. กรุงเทพมหานคร: กองส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุ กรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์.
- เกสร มัยจัน. (2558). ปัจจัยที่มีผลต่อระดับสุขภาพจิตของผู้สูงอายุ. **วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**, 23: 306-318.
- จันทนา สารแสง. (2561). **คุณภาพชีวิตและพฤติกรรมส่งเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุ ตำบลทุ่งข้าวพวงอำเภอยางตลาด จังหวัดเชียงใหม่**. วิทยานิพนธ์สาธิตารณสุขศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- จุฑาพร แหยมแก้ว. (2560). รูปแบบการจัดกิจกรรมผู้สูงอายุในโรงเรียนสร้างสุข ตำบลท้ายดง อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดเพชรบูรณ์. รายงานสืบเนื่องการประชุมสัมมนาวิชาการ (Proceedings) การนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ ครั้งที่ 17 (หน้า1401-1412). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- จุฑาลักษณ์ แสนโท, จารุกัญญา อุดานนท์, และกาญจนา ดำริสุข. (2560). แนวทางการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ กรณีศึกษา : โรงเรียนผู้สูงอายุตำบลนารายณ์ อำเภอมือง จังหวัดนครพนม. **วารสารรัชต์ภาคย์**. (ฉบับพิเศษครบรอบ 23 ปี): 333-347.
- นริศ กิจอุดม. **ปีนโรงเรียนสูงวัยต้นแบบจังหวัดจันทบุรี**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://tinyurl.com/yc47amd5>. 2562.
- ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, สุรีย์ ธรรมิกบรร และสุรสม กฤษณะจุฑะ. (2560). โรงเรียนผู้สูงอายุกับการพัฒนาศักยภาพผู้สูงอายุในชุมชนท้องถิ่นอีสาน. **วารสารสำนักบัณฑิตอาสาสมัคร**. 14 (ฉบับที่ 1 กรกฎาคม-ธันวาคม): 133-162.
- ไพจิตร เกสงาม. (2551). **ภาวะสุขภาพจิตผู้สูงอายุ กรณีศึกษาชมรมผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองมาบตาพุด**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ภาวีน ทองไชย. (2556). **สุขภาพจิตและการดูแลตนเองของผู้สูงอายุในชมรมผู้สูงอายุ เขตคลองสาน กรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เมธี วงศ์วีระพันธ์. (2559). การส่งเสริมสุขภาพจิตสำหรับผู้สูงอายุของชุมชนต้นแบบในจังหวัดเชียงใหม่. **วารสารจิตวิทยาคลินิก**, 47(1): 38-47.
- ยุพิน ทรัพย์แก้ว. (2559). การพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุด้วยหลักสูตรโรงเรียนผู้สูงอายุของศูนย์ความเป็นเลิศด้านการสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนครศรีธรรมราช. **วารสารการพยาบาลและการศึกษา**. 9 (เมษายน-มิถุนายน): 19-22.
- สุชาติ ทวีสิทธิ์, มาลี สันสุวรรณ และศุทธิดา ขวณวัน. (2556). **ประชากรและสังคม 2556: ประชากรและสังคมในอาเซียน ความท้าทายและโอกาส**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เดือนตุลา.
- สุภาวดี ไชยเดชาธร, ทศนีย์ ทิพย์สูงเนิน และกษกร แก้วพรหม. (2558). สุขภาพจิตของผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างแกนนำชมรมผู้สูงอายุ จังหวัดนครราชสีมา. **วารสารวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนครราชสีมา**. 21(1): 31-40.
- เสาวลักษณ์ เรืองเกษมพงศ์. (2555). **ปัจจัยที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตของผู้สูงอายุในเขตอำเภอมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม**. ปริญญานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Havighurst, Robert J. (1968). Personality and Patterns of Aging. **Gerontologist**. 8, 20-23.



การศึกษาภาวะความต้องการการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก A Study The State of Needs for Massive Open Online Course (MOOCs) for Eastern Economic Corridor

ดำรัส อ่อนเฉวียง^{*1}, ดวงพร ธรรมะ¹, ศรีนนา ศิริมาตย์²

Damras Onchawiang, Duangporn Thamma, Sarinna Sirimat

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี 20131

²นักวิชาการอิสระ

¹ Educational Technology, Faculty of Education, Burapha University, Chonburi 20131 Thailand

² Independent Scholar

*Corresponding author E-mail: damras@go.buu.ac.th

(Received: April 18 2022; Revised: June 2 2022; Accepted: June 7 2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาความคิดเห็นของผู้ประกอบการ ผู้ผลิตรายวิชา และกำลังคนที่มีต่อการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิด และ 2) ศึกษาความต้องการการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ ได้แก่ 1) ผู้ประกอบการ 33 ท่าน ได้มาโดยความสมัครใจของผู้ให้ข้อมูล 2) กำลังคนในระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 468 คน 3) ผู้ผลิตรายวิชา MOOC จำนวน 38 ท่าน ได้มาโดยความสมัครใจ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แบบสอบถามสำหรับผู้ประกอบการ 2) แบบสอบถามสำหรับผู้ผลิตรายวิชา MOOC และ 3) แบบสอบถามสำหรับกำลังคน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความคิดเห็นของผู้ประกอบการ กำลังคน และผู้ผลิตรายวิชา ที่มีต่อการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิด พบว่า สภาพปัจจุบันเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนอยู่ระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.46 คิดเป็นร้อยละ 69.13 และรูปแบบการเรียนรู้ของกำลังคนในปัจจุบันอยู่ระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.54 คิดเป็นร้อยละ 70.89

2. ความต้องการการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก พบว่า ความต้องการในการจัดการเรียนการสอนแบบเปิดอยู่ระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 คิดเป็นร้อยละ 83.30 และวิธีการจัดการเรียนการสอนออนไลน์แบบเปิด (MOOCs) อยู่ระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 คิดเป็นร้อยละ 82.24 การจัดการเรียนการสอนออนไลน์แบบเปิด (MOOCs) ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก 18 องค์ประกอบย่อย ดังนี้ 1) องค์ประกอบที่ 1 ปัจจัยนำเข้า (Input) ประกอบด้วย รูปแบบการเรียนรู้, กำลังคน, เทคโนโลยีการสื่อสารและการเรียนการสอน, ความต้องการศักยภาพในการทำงาน, การจัดการเรียนการสอนในระบบ MOOCs, ผู้ผลิตรายวิชา MOOCs และผู้ประกอบการ 2) องค์ประกอบที่ 2 กระบวนการ (Process) ดำเนินการโดยหน่วยงานหลักที่มีหน้าที่รับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก ประกอบด้วย ความต้องการกำลังคนของสถานประกอบการ, การผลิตรายวิชา MOOCs, การจัดการรายวิชา MOOCs, การรับรองคุณวุฒิวิชาชีพ และการออกแบบรายวิชา MOOCs และการประเมินรายวิชา MOOCs 3) องค์ประกอบที่ 3 ผลลัพธ์ (Output) ประกอบด้วย กำลังคนที่มีศักยภาพ ประกอบด้วย ความรู้ความสามารถ ทักษะและเจตคติ และกำลังคนที่มีศักยภาพตามเกณฑ์การประเมิน ได้รับประกาศนียบัตร (Certificate) 4) องค์ประกอบที่ 4 ผลประโยชน์ที่ได้ (Outcome) ประกอบด้วย การปฏิบัติงานของกำลังคน และองค์ประกอบที่ 5 ผลป้อนกลับ (Feedback) ประกอบด้วย การประเมินปัจจัยนำเข้า, การประเมินกระบวนการและการประเมินผลลัพธ์เทียบกับวัตถุประสงค์ และแนวทางการปรับปรุง

คำสำคัญ : ความต้องการการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด, การจัดการเรียนการสอนแบบเปิด, ระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก



Abstract

The purposes of this research were 1) to study the opinions of entrepreneurs, course producers, and manpower affected by MOOC learning management, and 2) to investigate the needs of MOOC learning management for the Eastern Economic Corridor. The sample groups used in this research were as follows: 1) 33 voluntary entrepreneurs as key informants, 2) 468 manpower in the Eastern Economic Corridor selected by sampling random, and 3) 38 MOOC course producers acquired by willingness. The research instruments used were: a questionnaire for entrepreneurs, 2) a questionnaire for course producers, and 3) a questionnaire for manpower.

The research results found that:

1) Regarding the opinions of entrepreneurs, course producers, and manpower affected by MOOC learning management, the learning management in the current situation was at a moderate level with an average of 3.46 or 69.13 percent. The learning style of manpower was at a high level with an average of 3.54 or 70.89 percent.

2) According to the needs of MOOC learning management for the Eastern Economic Corridor, it was at a high level with an average of 4.17 or 83.30 percent. The method of MOOC learning management was at a high level with an average of 4.11 or 82.24 percent. The following MOOC learning management consisted of 5 main components and 18 sub-components: 1) the first component was the inputs including manpower learning models, communicative and learning technology, job potential. requirements, MOOC learning management, MOOC course producers, and entrepreneurs, 2) the second component was the process operated by main agencies responsible for the MOOC teaming management for the Eastern Economic Corridor, which involved the manpower requirement of enterprises, MOOC course productions, MOOC course management, professional qualifications, MOOC course designs, and MOOC course evaluations, 3) the third component was the outputs, which included potential human recourses with qualifications of knowledge, skills, and attitudes as well as those being potential according to the assessment criteria and receiving certificates, 4) the fourth component was the outcomes of manpower performances, and 5) the fifth component was the feedback including the assessments of inputs, processes and outputs concerning objectives and improvement guidelines.

Keywords : The need for Massive Open Online Course, MOOC, MOOCs/Eastern Economic Corridor

บทนำ

การพัฒนากำลังคนถือเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการพัฒนาประเทศ ศักยภาพของกำลังคนควรเป็นผู้มีฝีมือได้มาตรฐานในระดับสากล มีความสามารถในการประกอบอาชีพสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ และส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการที่มีความสามารถแข่งขันได้ในตลาดโลก ความสำคัญของการพัฒนากำลังคนให้เป็กำลังแรงงานยุคใหม่ที่มีทักษะที่หลากหลาย สามารถทำงานร่วมกับคน และสามารถทำงานร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ตลอดจนประกอบอาชีพด้วยความรู้สมัยใหม่มีรายได้สูงรองรับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ พร้อมทั้งเพิ่มผลิตภาพและขีดความสามารถของกำลังคนให้รองรับการพัฒนา 10 อุตสาหกรรมเป้าหมายที่มีศักยภาพของประเทศ และรองรับนโยบาย “ระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก” (Eastern Economic Corridor (EEC)) (ยุทธศาสตร์พัฒนากำลังคนสนับสนุนระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก (พ.ศ.2560-2564)) สถาบันอุดมศึกษาเป็นองค์การทางวิชาการที่สำคัญยิ่งในการผลิตและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณค่าต่อสังคมและประเทศชาติ สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ตามมาตรา 29 กำหนดให้สถานศึกษา ร่วมกับบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เอกชน องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่น ส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชนโดยจัดกระบวนการเรียนรู้ภายในชุมชน เพื่อให้ชุมชนมีการจัดการศึกษาอบรม มีการแสวงหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร และรู้จักเลือกสรรภูมิปัญญาและวิทยาการต่าง ๆ เพื่อพัฒนาชุมชนให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ รวมทั้งหาวิธีการสนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การพัฒนาระหว่างชุมชน (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ, 2542) นอกจากนี้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา และจากกรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ (IT 2010) ได้กำหนดให้มีการพัฒนาไอซีทีในภาคการศึกษา (e-education) ทั้งนี้ รัฐบาลตระหนักถึงการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาเป็นเครื่องมือสำคัญในการก้าวสู่ยุคข่าวสาร ข้อมูล และมีวัตถุประสงค์ที่สำคัญเพื่อพัฒนาสังคมไทยไปสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ที่สนองต่อคุณภาพชีวิตโดยตรง สอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนามหาวิทยาลัยบูรพา ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 การบริการวิชาการสู่สังคม ร่วมสร้างสังคมอุดมปัญญาที่พึ่งตนเอง การพัฒนาคุณภาพของนิสิต มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพ “ในเชิงวิชาการ” ซึ่งครอบคลุมความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการประยุกต์ศาสตร์ที่ศึกษาในทางปฏิบัติให้เป็นทั้งประจักษ์และเป็นที่ยอมรับทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ รวมทั้งความสามารถในการนำความรู้ไปประยุกต์หลังจากสำเร็จการศึกษาให้เกิดประโยชน์ต่อหน่วยงานที่สังกัดหรือสังคมชุมชน

อย่างเป็นรูปธรรมและมีความเหมาะสมกับบริบทการพัฒนา และคุณภาพ “ในเชิงการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของสังคม” ครอบคลุมการดำรงตน การยึดมั่นในหลักคุณธรรมจริยธรรมที่พึงตามขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมไทย รวมทั้งความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

การจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิด หรือ Massive Open Online Course (MOOCs) เป็นระบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ระบบเปิดสำหรับมหาชน ซึ่งมีลักษณะให้เข้าเรียนได้ไม่จำกัดจำนวนคน เป็นระบบ “เปิด” สำหรับบุคคลทั่วไป สามารถเข้าถึงและเรียนรู้ได้ โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเรียน ใช้เทคโนโลยีออนไลน์เป็นเครื่องมือและเป็นนวัตกรรมของวงการการศึกษาโลก โดยการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ และวิธีการจัดการเรียนการสอนสมัยใหม่มาผสมผสาน ทำให้ผู้คนทั่วโลกสามารถเข้าถึงการศึกษาได้ผ่านช่องทางออนไลน์ (Kaplan Andreas M. and Haenlein Michael, 2016)

สำหรับประเทศไทยนั้นมีการส่งเสริมให้จัดการศึกษาออนไลน์ระดับอุดมศึกษา โดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ได้จัดตั้งโครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย เพื่อทำหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุนให้สถาบันอุดมศึกษาจัดทำสื่อการเรียนแบบอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) และแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ (Educational Recourses) เพื่อการใช้งานร่วมกันระหว่างมหาวิทยาลัยต่าง ๆ และให้ความรู้เรื่อง การสร้างสื่อที่มีคุณภาพสูงให้แก่คณาจารย์และผู้สนใจทั่วไป รวมไปถึงจัดตั้งเว็บไซต์เพื่อนำเสนอสื่อการเรียนแบบอีเลิร์นนิ่งให้นิสิต นักศึกษา และประชาชนทั่วไปเข้าเรียนรู้ตามอัธยาศัยโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย (Open Courseware) ทั้งนี้เพื่อเป็นระบบและศูนย์กลางการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ระบบเปิดสำหรับมหาชนแห่งชาติ (Thai MOOC) เป็นสถาปัตยกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศกลางเพื่อรองรับ “การศึกษาระบบเปิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต” (Lifelong Learning Space) โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้และฝึกฝนตนเองได้แบบไม่มีข้อจำกัดด้านเวลา และสถานที่ ทั้งนี้โครงการดังกล่าวนี้เป็นจุดเริ่มต้นสู่โครงการความร่วมมือเพื่อการจัดตั้งและดำเนินการ “การเรียนการสอนออนไลน์ในระบบเปิดสำหรับมหาชนแห่งชาติ” (Thai Massive Open Online Course : Thai MOOC) องค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ระบบเปิดในประเทศไทย คือ ด้านระบบและการให้บริการ ด้านการวางแผนและการออกแบบ, ด้านการสอน (Instructor) ด้านการนำไปใช้งาน ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ และด้านการประเมินผลหลักสูตร

การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) เป็นการจัดการเรียนการสอนแบบเปิดให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ซึ่งพัฒนาขึ้นสำหรับการพัฒนาศักยภาพกำลังคนในระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก หากแต่ยังอยู่



ในวงแคบและจำนวนรายวิชายังมีน้อย นอกจากนี้ยังขาดข้อมูลเกี่ยวกับระบบการพัฒนารายวิชา องค์ประกอบสำคัญสำหรับการดำเนินการผลิตรายวิชา ตลอดจนปัจจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับความสำเร็จของรายวิชา และความสำเร็จของการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) นอกจากนี้ยังไม่มีข้อมูลชัดเจนเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ การมีส่วนร่วมของผู้ประกอบการ กำลังคนและผู้ผลิตรายวิชา MOOC

จากการที่โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา เล็งเห็นความสำคัญที่จะสร้างให้เกิดความร่วมมือทางวิชาการเพื่อการเรียนการสอนออนไลน์ในระบบเปิดสำหรับมหาชน (MOOCs) เพื่อให้เกิดการแบ่งปันทรัพยากรสื่อการเรียนรู้ระหว่างสถาบันอุดมศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญหลากหลายสาขาวิชา เกิดความร่วมมือกันในการพัฒนาและจัดการเรียนการสอนออนไลน์ระบบเปิดสำหรับมหาชน ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการศึกษาความต้องการการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก ผลการศึกษาจะนำไปสู่ข้อเสนอแนะและเป็นพื้นฐานในการออกแบบและพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่เหมาะสม แนวทางการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการสังเคราะห์ระบบการจัดการเรียนการสอน และออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ระบบเปิดระบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก เกิดการเรียนรู้ตามกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้มหาชน อันจะเป็นประโยชน์ในวงกว้างต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ประกอบการ กำลังคน และผู้ผลิตรายวิชา ที่มีต่อการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิด
2. เพื่อศึกษาความต้องการการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก

ความสำคัญการวิจัย

ความคิดเห็นและความต้องการการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก ผู้ประกอบการ กำลังคน และผู้ผลิตรายวิชา นำไปสู่การกำหนดรูปแบบการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก การศึกษาค้นคว้าจะนำไปสู่ข้อเสนอแนะและเป็นพื้นฐานในการออกแบบและพัฒนากรอบแนวคิดในการผลิตรายวิชา การจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) เพื่อพัฒนาศักยภาพกำลังคนในระบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

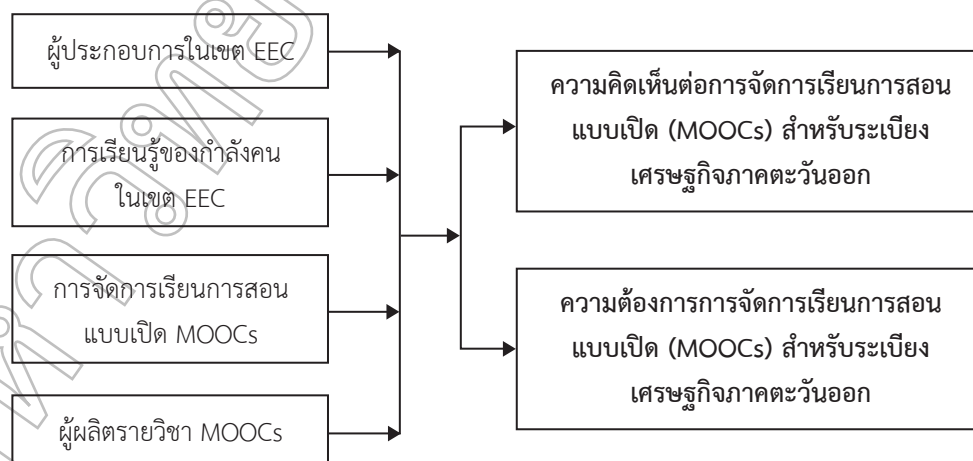
1. ได้ทราบความคิดเห็นของผู้ประกอบการ กำลังคน และผู้ผลิตรายวิชา ที่มีต่อการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิด
2. ได้ทราบความต้องการการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก

คำถามการวิจัย

1. ความคิดเห็นของผู้ประกอบการ กำลังคน และผู้ผลิตรายวิชา ต่อการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออกเป็นอย่างไร
2. ความต้องการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออกของผู้ประกอบการ กำลังคน และผู้ผลิตรายวิชาเป็นอย่างไร

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาสถานะความต้องการการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก มีกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดขอบเขตไว้ ดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. ผู้ประกอบการในระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก
ทั้งหมด

2. ผู้ผลิตรายวิชา MOOCs เพื่อพัฒนาศักยภาพกำลังคน
ในเขตระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออกทั้งหมด

3. กำลังคนในระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออกทั้งหมด
กลุ่มตัวอย่าง

1. ผู้ประกอบการในระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก
จำนวน 33 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified
Sampling) โดยแบ่งภาคอุตสาหกรรมออกเป็น 10 ภาค และ
การสุ่มตัวอย่างแบบสัดส่วน (Quota Sampling) โดยเลือก
ผู้ให้ข้อมูลบุคคลสำคัญออกเป็น 3 คน ต่อ 1 กลุ่ม (ภาคอุตสาหกรรม)
ใน 3 จังหวัด คือ ฉะเชิงเทรา ชลบุรีและระยอง

2. ผู้ผลิตรายวิชา MOOC จำนวน 38 ท่าน ได้มาจาก
การสุ่มหลายขั้นตอน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ
(Stratified Sampling) โดยแบ่งภาคอุตสาหกรรมออกเป็น 10 ภาค
และการสุ่มตัวอย่างแบบสัดส่วน (Quota Sampling) โดยเลือก
ผู้ให้ข้อมูลบุคคลสำคัญออกเป็น 3 คน ต่อ 1 กลุ่ม (ภาคอุตสาหกรรม)
ใน 3 จังหวัด คือ ฉะเชิงเทรา ชลบุรีและระยอง

3. กำลังคนในระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก จำนวน
468 คน เป็นบุคคลที่มีคุณวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับ ปวช. จำนวน
468 คน ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มประชากรตามตารางเครซีและ
มอร์แกน (Krejcie and Morgan, 1970) ได้มาจากการสุ่ม
หลายขั้นตอน เริ่มจากการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified
Sampling) โดยแบ่งภาคอุตสาหกรรมออกเป็น 10 ภาค การสุ่ม
ตัวอย่างแบบสัดส่วน (Quota Sampling) โดยเลือกผู้ให้ข้อมูล
บุคคลสำคัญออกเป็น 3 คน ต่อ 1 กลุ่ม (ภาคอุตสาหกรรม)
ใน 3 จังหวัด คือ ฉะเชิงเทรา ชลบุรีและระยอง

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. ตัวแปรต้น ได้แก่

1.1 ผู้ประกอบการในเขตระเบียงเศรษฐกิจภาค
ตะวันออก

1.2 การเรียนรู้ของกำลังคนในเขต EEC

1.3 การจัดการเรียนการสอนแบบเปิด MOOCs

1.4 ผู้ผลิตรายวิชา MOOCs

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนการสอน
แบบเปิด (MOOCs) สำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก

2.2 ความต้องการการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด
(MOOCs) สำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แบบสอบถามการศึกษารูปแบบการจัดการศึกษา
ออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออกสำหรับ
ผู้ประกอบการในระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก

2) แบบสอบถามการศึกษารูปแบบการจัดการศึกษา
ออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออกสำหรับ
ผู้ผลิตรายวิชา MOOC

3) แบบสอบถามการศึกษารูปแบบการจัดการศึกษา
ออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออกสำหรับ
กำลังคนในระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก

4) ร่างรูปแบบ (Model) การจัดการศึกษาออนไลน์
ระบบเปิดสำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก

5) แบบประเมินร่างรูปแบบ (Model) การจัดการศึกษา
ออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอน
ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาแบบการจัดการศึกษาออนไลน์
ระบบเปิดสำหรับเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก

1.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่
เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิด

1.2 ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่
เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพของกำลังคน
ในยุคปัจจุบัน

1.3 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้ศึกษา มา
กำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยสภาพความต้องการการจัดการ
ศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก

1.4 กำหนดร่างรูปแบบการจัดการศึกษาออนไลน์
ระบบเปิดสำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 สร้างแบบสอบถาม ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1. พิจารณาวัตถุประสงค์ของการวิจัย และตัว
กำหนดขอบเขตของข้อมูลเกี่ยวกับสภาพความต้องการการจัดการ
ศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก

2. ศึกษาค้นคว้าเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
สภาพความต้องการการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิด และจับ
ประเด็นสำคัญที่สอดคล้องวัตถุประสงค์การวิจัย

2.2 ร่างแบบสอบถาม โดยเขียนข้อคำถามให้
สอดคล้องกับสภาพความต้องการการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิด
สำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก ประกอบด้วย ตอนที่ 1
ข้อมูลทั่วไป ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบันเกี่ยวกับการจัดการเรียน



การสอน ตอนที่ 3 รูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนในปัจจุบัน ตอนที่ 4 ความต้องการในการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด ตอนที่ 5 วิธีการจัดการเรียนการสอนออนไลน์แบบเปิด (MOOCs) และตอนที่ 6 ข้อเสนอแนะ ซึ่งเป็นคำถามปลายเปิด ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับข้อคำถามให้เหมาะสมกับผู้ประกอบการ ผู้ผลิตรายวิชา และกำลังคน โดยศึกษาตัวแปรเดียวกันแต่ข้อคำถามไม่เหมือนกัน

2.3 ตรวจสอบและปรับปรุงร่างแบบสอบถาม ดังนี้

2.3.1 ตรวจสอบพิจารณาถ้อยคำและประโยค ว่าชัดเจนหรือไม่ และดูการจัดเรียงข้อคำถาม โดยผู้วิจัยเอง

2.3.2 นำแบบสอบถามทั้ง 3 ชุดเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน นำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับประเด็นหลักของเนื้อหา (IOC) ใช้เกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป

2.3.3 หาค่าอำนาจจำแนกโดยการหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมทุกข้อ (Item Total Correlation) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

2.3.4 หาค่าความเชื่อมั่น โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient)

2.4 นำแบบสอบถามทั้ง 3 ชุด ไปทดสอบแบบสอบถาม เพื่อพิจารณาถึงปัญหาและอุปสรรคของข้อบกพร่องบางประการของผู้ตอบแบบสอบถาม และนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์ไปหาคุณภาพของแบบสอบถาม เพื่อปรับปรุงแบบสอบถามให้ดีขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 การเก็บรวบรวมข้อมูลเนื่องด้วยสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID-19) ผู้วิจัยได้ตระหนักและห่วงใยต่อสถานการณ์ซึ่งมีความอ่อนไหวต่อการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสดังกล่าวเป็นอย่างยิ่ง ในการนี้เพื่อให้การเก็บข้อมูลการวิจัยมีความเสี่ยงและผลกระทบต่อผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลน้อยที่สุด ผู้วิจัยเน้นการเก็บข้อมูลออนไลน์ โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งด้วยตนเอง ในช่วงเดือนมิถุนายน - กรกฎาคม 2564 โดยส่งแบบสอบถามเอกสารขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลวิจัยและแนบคิวอาร์โค้ด (QR code) แบบสอบถามออนไลน์ ดังนี้

3.1 ผู้ประกอบการในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก จำนวน 33 ท่าน ดำเนินการในช่วงเดือนมิถุนายน - กรกฎาคม 2564 ผู้วิจัยเข้าถึงผู้ให้ข้อมูลด้วยการแทรกตัวเข้าไปอยู่ในกลุ่มสังคมออนไลน์ Facebook ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบการ การทำธุรกิจ ตลอดจนการทำธุรกรรมออนไลน์ และผู้วิจัยดำเนินการประกาศขอความอนุเคราะห์การให้ข้อมูลเพื่อการวิจัย พร้อมแนบคิวอาร์โค้ด (QR code) ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์หลายรูปแบบ พร้อมแนบคิวอาร์โค้ด (QR code) แบบสอบถามออนไลน์ ใช้เวลาในการทำ

แบบสอบถาม ประมาณ 15 นาที ซึ่งในตอนที 6 เป็นคำถามปลายเปิด เมื่อมีบุคคลมาแสดงความคิดเห็นหรือติดต่อทางกล่องข้อความส่วนตัว (Inbox) ผู้วิจัยจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับการวิจัยที่ชัดเจนและขออนุญาตเก็บข้อมูลวิจัย ภายหลังจากท่านคลิกปุ่มยืนยันข้อมูลจะถูกเก็บไว้ในฐานข้อมูลของผู้วิจัยทันที

3.2 ผู้ผลิตรายวิชา MOOCs เพื่อพัฒนาศักยภาพกำลังคนในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก จำนวน 38 ท่าน ดำเนินการในช่วงเดือนมิถุนายน - กรกฎาคม 2564 ผู้วิจัยเข้าถึงผู้ให้ข้อมูลด้วยการแทรกตัวเข้าไปอยู่ในกลุ่มสังคมออนไลน์ Facebook ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบการ การทำธุรกิจ ตลอดจนการทำธุรกรรมออนไลน์ และผู้วิจัยดำเนินการประกาศขอความอนุเคราะห์การให้ข้อมูลเพื่อการวิจัย พร้อมแนบคิวอาร์โค้ด (QR code) ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์หลายรูปแบบ พร้อมแนบคิวอาร์โค้ด (QR code) แบบสอบถามออนไลน์ ใช้เวลาในการทำแบบสอบถาม ประมาณ 15 นาที ซึ่งในตอนที 6 เป็นคำถามปลายเปิด เมื่อมีบุคคลมาแสดงความคิดเห็นหรือติดต่อทางกล่องข้อความส่วนตัว (Inbox) ผู้วิจัยจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับการวิจัยที่ชัดเจนและขออนุญาตเก็บข้อมูลวิจัย ภายหลังจากท่านคลิกปุ่มยืนยันข้อมูลจะถูกเก็บไว้ในฐานข้อมูลของผู้วิจัยทันที

3.3 กำลังคนในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก จำนวน 468 คน ดำเนินการในช่วงเดือนมิถุนายน - กรกฎาคม 2564 ผู้วิจัยเข้าถึงผู้ให้ข้อมูลด้วยการแทรกตัวเข้าไปอยู่ในกลุ่มสังคมออนไลน์ Facebook ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบการ การทำธุรกิจ ตลอดจนการทำธุรกรรมออนไลน์ และผู้วิจัยดำเนินการประกาศขอความอนุเคราะห์การให้ข้อมูลเพื่อการวิจัย พร้อมแนบคิวอาร์โค้ด (QR code) ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์หลายรูปแบบ พร้อมแนบคิวอาร์โค้ด (QR code) แบบสอบถามออนไลน์ ใช้เวลาในการทำแบบสอบถาม ประมาณ 15 นาที ซึ่งในตอนที 6 เป็นคำถามปลายเปิด เมื่อมีบุคคลมาแสดงความคิดเห็นหรือติดต่อทางกล่องข้อความส่วนตัว (Inbox) ผู้วิจัยจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับการวิจัยที่ชัดเจนและขออนุญาตเก็บข้อมูลวิจัย ภายหลังจากท่านคลิกปุ่มยืนยันข้อมูลจะถูกเก็บไว้ในฐานข้อมูลของผู้วิจัยทันที

3.4 เมื่อกลุ่มตัวอย่างส่งข้อมูลในแบบสอบถามออนไลน์ ข้อมูลจะถูกเก็บไว้ในฐานข้อมูลของผู้วิจัยทันที โดยแยกเป็น 3 ไฟล์ ดังนี้

3.4.1 ไฟล์ข้อมูลผู้ประกอบการในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก

3.4.2 ไฟล์ข้อมูลผู้ผลิตรายวิชา MOOCs

3.4.3 ไฟล์ข้อมูลกำลังคนในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก

3.5 ผู้วิจัยรักษาความลับและความเป็นส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามโดยเก็บไว้ในหน่วยความจำของผู้วิจัยโดยเฉพาะ



มีรหัสผ่านเพื่อเข้าถึงได้เฉพาะผู้วิจัยเพียงเท่านั้น และทำลายไฟล์ข้อมูลภายหลังการเสร็จสิ้นกระบวนการวิจัยทันที

ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่รวบรวมได้มาดำเนินการ ดังนี้

4.1 การตรวจข้อมูล (Editing) ผู้วิจัยตรวจสอบดูความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถาม

4.2 การลงรหัส (Coding) นำแบบสอบถามที่ถูกต้องเรียบร้อยแล้ว มาลงรหัสตามที่ได้กำหนดรหัสไว้ล่วงหน้าสำหรับแบบสอบถามที่เป็นปลายปิด (Close-ended)

4.3 การประมวลผลข้อมูล ข้อมูลที่ลงรหัสแล้วได้นำมาบันทึกโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อการประมวลผลข้อมูลซึ่งใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูป

4.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

4.4.1 ข้อมูลเชิงปริมาณใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น เพื่อหาค่าสถิติพื้นฐาน ผู้วิจัยจะนำข้อมูลมาแจกแจงความถี่ (Frequency Distribution) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4.4.2 ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา การวิเคราะห์หว่านถรกรรมการจำแนกข้อมูล และการสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย

4.4.3 นำผลจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ และผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ มารวม (Merge) เข้าด้วยกัน โดยรวมเนื้อหาที่เหมือนกันและเปรียบเทียบเนื้อหาที่แตกต่างกัน จากนั้นจึงสังเคราะห์ผลเพื่อนำมาสรุปและตีความ และกำหนดแนวทางการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออกที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 5 การสร้างแบบจำลองจากข้อมูลสถานะความต้องการ เสนอผู้ทรงคุณวุฒิและปรับปรุง

5.1 นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลมาเป็นกรอบแนวคิดร่างรูปแบบการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก (EEC)

5.2 เสนอแบบจำลอง (Model) การจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก (EEC) ต่อผู้ผู้ทรงคุณวุฒิ

5.3 สรุปผลการวิจัย การสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ เพื่อขยายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้ประกอบการ ผู้ผลิตรายวิชา และกำลังคนที่มีต่อการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดพบว่า ผู้ผลิตรายวิชา ผู้ประกอบการ และกำลังคน สภาพปัจจุบันเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนอยู่ระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย

เท่ากับ 3.46 คิดเป็นร้อยละ 69.13 และรูปแบบการเรียนรู้ของกำลังคนในปัจจุบันอยู่ระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.54 คิดเป็นร้อยละ 70.89

2. ผลการศึกษาความต้องการการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก พบว่าความต้องการในการจัดการเรียนการสอนแบบเปิดอยู่ระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 คิดเป็นร้อยละ 83.30 และวิธีการจัดการเรียนการสอนออนไลน์แบบเปิด (MOOCs) อยู่ระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 คิดเป็นร้อยละ 82.24 รูปแบบ (Model) การจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก 18 องค์ประกอบย่อย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. องค์ประกอบที่ 1 ปัจจัยนำเข้า (Input) ประกอบด้วย

1.1 รูปแบบการเรียนรู้ของกำลังคน
1.2 เทคโนโลยีเทคโนโลยีการสื่อสารและการเรียนการสอน

1.3 ความต้องการศักยภาพในการทำงาน
1.4 การจัดการเรียนการสอนในระบบ MOOCs
1.5 ผู้ผลิตรายวิชา
1.6 ผู้ประกอบการ

2. องค์ประกอบที่ 2 กระบวนการ (Process) ดำเนินการโดยหน่วยงานหลักที่มีหน้าที่รับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก ประกอบด้วย

2.1 ความต้องการกำลังคนของสถานประกอบการ
2.2 การผลิตรายวิชา MOOCs
2.3 การจัดการรายวิชา MOOCs
2.4 การรับรองคุณวุฒิวิชาชีพ
2.5 การออกแบบรายวิชา MOOCs และการประเมินรายวิชา MOOCs

3. องค์ประกอบที่ 3 ผลลัพธ์ (Output) ประกอบด้วย

3.1 กำลังคนที่มีศักยภาพ ประกอบด้วย ความรู้ความสามารถ ทักษะและเจตคติ
3.2 กำลังคนที่มีศักยภาพตามเกณฑ์การประเมินได้รับประกาศนียบัตร (Certificate)

4. องค์ประกอบที่ 4 ผลประโยชน์ที่ได้ (Outcome) ประกอบด้วย

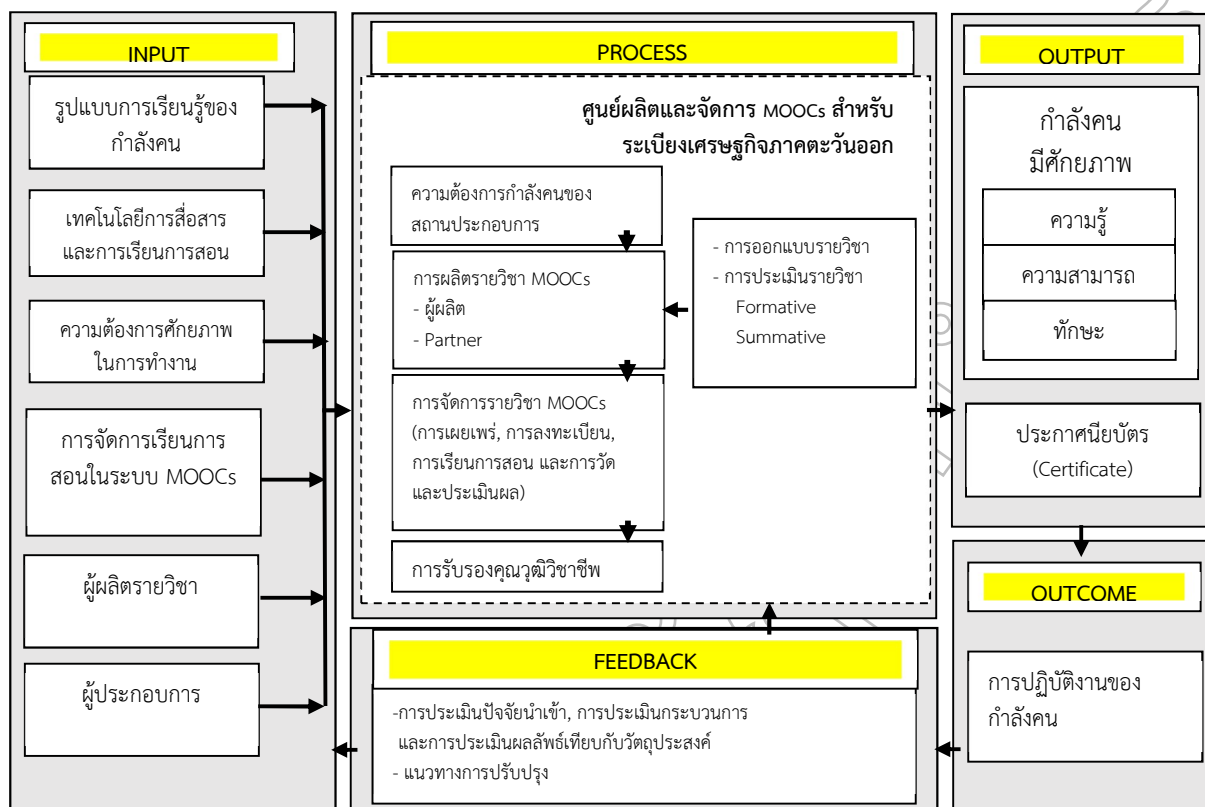
4.1 การปฏิบัติงานของกำลังคน
4.2 การประเมินสื่อ
4.3 การร่วมมือกับสถานประกอบการ



5. องค์ประกอบที่ 5 ผลป้อนกลับ (Feedback)
ประกอบด้วย

5.1 การประเมินปัจจัยนำเข้า, การประเมินกระบวนการ และการประเมินผลลัพธ์เทียบกับวัตถุประสงค์

5.2 แนวทางการปรับปรุง ดังภาพประกอบที่ 2



ภาพประกอบที่ 2 แสดงรูปแบบการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระบบเศรษฐกิจภาคตะวันออก

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระบบเศรษฐกิจภาคตะวันออกในครั้งนี้ เพื่อมุ่งเน้นให้สอดคล้องกับความต้องการของกำลังคน ผู้ผลิตรายวิชา MOOC และผู้ประกอบการระบบเศรษฐกิจภาคตะวันออก ผลการวิจัยได้ค้นพบประเด็นพิจารณา ดังนี้

ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ ผู้ประกอบการ กำลังคน และผู้ผลิตรายวิชา ต่อการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระบบเศรษฐกิจภาคตะวันออก เนื่องจากการศึกษารูปแบบการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดแบบ MOOCs ที่ดีเพื่อให้ผู้เรียนได้รับการเข้าถึงการฝึกอบรมและการเรียนรู้ ข้อมูลที่จำเป็นเพื่อรักษาความปลอดภัยที่จำเป็นสื่อสารผ่านฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์และแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ผู้เรียนจะได้รับข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล หรือรูปแบบการพิมพ์และอื่น ๆ เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าถึงผู้เรียนสามารถเข้าถึงการให้คำปรึกษาด้านวิชาการกับอาจารย์ผู้สอนในระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีบริการช่วยเหลือ นักศึกษาในห้องเรียน เช่น การให้คำปรึกษาทางวิชาการ

ความช่วยเหลือทางการเงิน การสนับสนุนเพื่อน และอื่น ๆ มีการแนะนำเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ และการกำหนดนโยบายอย่างเหมาะสม (Moore, J., & Shelton, K., 2013) สอดคล้องกับแนวคิดของโครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย (2561) เสนอแนวคิดการสอนออนไลน์แบบเปิดสำหรับมวลชน ดังนี้

1. การเข้าถึง (Accessibility) การเรียนผ่าน MOOCs นั้นส่วนใหญ่จะไม่มีค่าใช้จ่าย โดยผู้จัดทำ (มหาวิทยาลัยต่าง ๆ) และผู้ให้ทุนสนับสนุนเริ่มต้นด้วยแนวคิด “เราเป็นคนใจดี” (CSR) ไม่มีค่าใช้จ่าย (หรืออาจมีค่าใช้จ่ายถ้าแลกกับปริญญาบัตรจริง) ทำให้ใครก็ตามที่มีอินเทอร์เน็ตก็สามารถเรียนได้แต่ก็ต้องฟังภาษาที่เขาสอนรู้เรื่องด้วย ซึ่งส่วนใหญ่ก็เป็นภาษาอังกฤษ

2. การปฏิสัมพันธ์ (Interaction) การเรียนผ่าน MOOCs นั้นผู้เรียนไม่ได้เพียงนั่งฟังอย่างเดียวระหว่างดูวิดีโอจะมีคำถามแทรกอยู่ตลอด ทำให้ผู้เรียนต้องตั้งใจเรียนตลอดเวลา นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถตั้งคำถามโดยให้เพื่อนนักเรียนที่มีอยู่ทั่วโลกมาช่วยกันตอบได้ และสามารถปรึกษากับผู้สอนหรือผู้ช่วยสอนได้ตลอด ซึ่งสิ่งนี้เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบ One-on-One

(มีคอนช่วยสอนแบบตัวต่อตัว) ให้เกิดเป็นจริงในโลกออนไลน์ได้ แม้จะมีนักเรียนเป็นจำนวนมากก็ตาม

3. เสรีภาพ (Freedom) ผู้เรียนจะเป็นใครอยู่ที่ไหน อายุเท่าไร และมีพื้นฐานอะไรไม่สำคัญมีสิทธิ์เข้าเรียนได้เหมือนกันหมด โดยสามารถเลือกวิชาที่อยากเรียนได้ตามใจชอบ ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวบังคับ (นอกจากจะเรียนเอาเกียรตินิยมและปริญญาบัตร) และเรียนตามความเร็วและเวลาที่ตัวเองสะดวก ในกรณีที่เป็นการเรียนแบบตามอัธยาศัย (Self-Pace) แต่ถ้าเป็นการเรียนแบบมีกำหนดเวลาที่ต้องทำตามเวลาที่กำหนด

ความต้องการการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับกระบวนเศรษฐกิจภาคตะวันออก ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก 18 องค์ประกอบย่อย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

องค์ประกอบที่ 1 ส่วนนำปัจจัยนำเข้า (Input) รูปแบบการเรียนรู้กำลังคนต้องการเพิ่มเติม ได้แก่ ทักษะความรู้ในการทำงาน ทักษะชีวิตและความรู้ในชีวิตประจำวัน ตามลำดับ กำลังคนบริโภคข้อมูลข่าวสารในปริมาณมาก ชอบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ชอบทำสื่อที่มีรูปภาพมาก ๆ เนื้อหาที่เป็นตัวอักษรน้อย เนื้อหาประกอบด้วยบทเรียนด้วยวิดีโอ (VDO) เอกสารประกอบออนไลน์ แบบฝึกหัด กระดานสนทนาหรือฟอรัม และกิจกรรมออนไลน์ ระบบการประเมินผลการเรียน และประกาศนียบัตร (Certificate) และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ออนไลน์ สอดคล้องกับแนวคิดคอรอวิช (Kolowich, 2013) อธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบของรายวิชา MOOC จะประกอบไปด้วย 1) การบรรยายเนื้อหาบทเรียน (Lectures) ซึ่งประกอบด้วยวิดีโอความยาวประมาณ 5-10 นาที มีอาจารย์หรือผู้สอนอธิบายเนื้อหา พร้อมภาพ กราฟ หรือตารางที่ทำให้เข้าใจได้ง่าย ยกตัวอย่างเช่น รูปแบบของ MOOCs ที่มีการเรียนการสอนประมาณ 7 สัปดาห์หรือมากกว่า จะใช้เวลาในการบรรยาย 2 ชั่วโมง โดยมีวิดีโอ 5-10 เรื่อง แต่ละเรื่องมีความยาว 10-12 นาที เป็นต้น 2) แบบฝึกหัด (Assignments หรือ Finger exercises) ส่วนใหญ่จะเป็นคำถามแบบสั้น ๆ เพื่อความเข้าใจในบทเรียน ถ้าเป็นการคำนวณเลขมักเป็นคำตอบแบบตัวเลือก พร้อมอธิบายที่มาของคำตอบนั้น ๆ บางวิชาอาจมีการบ้าน (Homework) ซึ่งผู้เรียนต้องทำแบบฝึกหัด เมื่อสัปดาห์ฝึกหัดจะมีเพื่อนผู้เรียนคนอื่น และอาจารย์ให้คะแนน 3) กระดานสนทนาหรือฟอรัม (Discussion forums) เป็นกระดานสนทนา การตอบคำถาม หรือการอภิปรายร่วมกันระหว่างผู้เรียน และอาจารย์ผู้สอน ถือเป็นมีส่วนร่วมของผู้เรียน และ 4) ประกาศนียบัตร (Certification) ผู้เรียนจะได้รับเมื่อผ่านการทดสอบหรือเรียนจบรายวิชานั้น ๆ สำหรับผู้ผลิตรายวิชาต้องพัฒนาด้านการออกแบบการเรียนการสอน ประกอบด้วย การพัฒนาผู้สอน การกำหนดผลการเรียนรู้ (Learning Outcome) การออกแบบโครงสร้างเนื้อหา การออกแบบกิจกรรม และแบบวัดผลการเรียนรู้ สอดคล้องผลการวิจัยของโครงการ

มหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2561) ซึ่งได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาอาจารย์เพื่อเตรียมความพร้อมในการสอนออนไลน์แบบเปิดสำหรับมวลชนพบว่า แนวทางการพัฒนาอาจารย์เพื่อเตรียมความพร้อมในการสอนออนไลน์แบบเปิดสำหรับมวลชน ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ 1. แนวทางการพัฒนาอาจารย์ในระดับบุคคล 2. แนวทางการพัฒนาอาจารย์ในระดับการสอน และ 3. แนวทางการพัฒนาอาจารย์ในระดับสถาบัน นอกจากนี้ พาสัน (Parson, 1997) ได้แบ่งลักษณะของการเรียนการสอนออกเป็น 3 ลักษณะ คือ 1) การเรียนการสอนแบบรายวิชาเดียว (Stand - alone courses) เป็นรายวิชาที่มีเครื่องมือและแหล่งที่เข้าไปถึงและเข้าหาได้โดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ตอย่างมากที่สุด ถ้าไม่มีการสื่อสารก็สามารถที่จะไปผ่านระบบคอมพิวเตอร์สื่อสารได้ (Computer mediated communication: CMC) ลักษณะของการเรียนการสอนแบบนี้มีลักษณะเป็นแบบวิเทศ มีนักศึกษาจำนวนมากที่เข้ามาใช้จริง แต่จะมีการส่งข้อมูลจากรายวิชาทางไกล 2) การเรียนการสอนแบบสนับสนุนรายวิชา (Web supported courses) เป็นรายวิชาที่มีลักษณะเป็นรูปธรรมที่มีการพบปะระหว่างครูกับนักเรียนและมีการกำหนดงานที่ให้อ่านในบทเรียน การกำหนดให้อ่าน การสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือการมีหน้าเอกสารที่สามารถชี้ตำแหน่งของแหล่งบนพื้นที่ของเว็บไซต์โดยรวมกิจกรรมต่าง ๆ เอาไว้ 3) การเรียนการสอนแบบศูนย์การศึกษา (Web pedagogical resources) เป็นชนิดของบทเรียนที่มีวัตถุับ เครื่องมือ ซึ่งสามารถรวบรวมรายวิชาขนาดใหญ่เข้าไว้ด้วยกันหรือเป็นแหล่งสนับสนุนกิจกรรมทางการศึกษาซึ่งผู้ที่เข้ามาใช้ก็จะมีสื่อให้บริการหลายรูปแบบ เช่น ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและการสื่อสารระหว่างบุคคล นอกจากนี้การออกแบบรายวิชาและสื่อตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และรูปแบบการเรียนรู้หรือลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียน (Learning Style) เนื่องจากผู้เรียนชอบที่จะเรียนรู้ผ่านรูปภาพ คลิปวิดีโอที่มีภาพเคลื่อนไหวได้ (Visual learner) และผู้เรียนชอบรับรู้ข้อมูลจากภาพ หรืออินโฟกราฟิก (Infographic) มากกว่าการเรียนรู้จากการฟังครูสอนหรืออธิบายเพียงอย่างเดียว และสอดคล้องผลการวิจัยของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (2560) ซึ่งพบว่า ความรู้ที่คนกลุ่มนี้ต้องการเพิ่มเติม ได้แก่ ทักษะความรู้ในการทำงาน ทักษะชีวิตและความรู้ในชีวิตประจำวัน ตามลำดับ โดยวิธีหาความรู้เพิ่มเติมนิยมการเรียนรู้โดยใช้สื่อ (เช่น หนังสือ นิตยสาร โทรทัศน์ วิทยุ ฯลฯ) นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างทุกช่วงวัยเห็นว่าสาเหตุที่เป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ออนไลน์ ได้แก่ การไม่มีอินเทอร์เน็ต รองลงมาคือ ปัญหาด้านภาษาที่สื่อส่วนใหญ่มีเนื้อหาเป็นภาษาอังกฤษ สำหรับความเห็นเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์เห็นควรให้มีหัวข้อการเรียนรู้ที่หลากหลาย จัดทำสื่อที่มีรูปภาพมาก ๆ เนื้อหาที่เป็นตัวอักษรน้อย



และผู้สอนสื่อออนไลน์ควรมีความรู้ในเรื่องที่สอน จะช่วยกระตุ้นให้สื่อออนไลน์บนอินเทอร์เน็ตน่าสนใจและเข้าไปใช้มากขึ้น สำหรับการจัดการเรียนการสอนระบบเปิดเป็นการจัดการศึกษาทางไกล ประกอบด้วย การนำเสนอเนื้อหา ปฏิสัมพันธ์ และชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ สอดคล้องกับแนวคิดของโครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย (2561) ซึ่งได้เสนอลักษณะการเรียนของการสอนออนไลน์แบบเปิดสำหรับมวลชน โดยผู้สอนพัฒนารายวิชา กำหนดให้มีวิถีทัศน์แบบสั้น ๆ หลาย ๆ ชุด เช่น การพูดให้ข้อมูล การยกตัวอย่างงาน หรือการทดลอง เอกสารประกอบออนไลน์ การสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกิจกรรมออนไลน์ การประเมินผลการเรียนและการทดสอบความเข้าใจ เช่น แบบเลือกตอบ แบบจับกลุ่ม แบบประเมินตนเอง ในส่วนของผู้เรียนดำเนินการ ดังต่อไปนี้ การรับชมเนื้อหาบทเรียน การทำแบบฝึกหัด การร่วมสนทนาในกระดานสนทนาหรือและการทดสอบความรู้เพื่อรับเอกสารหนังสือรับรอง สอดคล้องกับดราแกน แกสเชวี, ไวโทเมอ โคแวนโนวี, เซอโค โจคซิโมวิช และจอร์จ ไชเมอส์ (Dragan Gašević, Vitomir Kovanović, Srećko Joksimović, and George Siemens, 2014) ได้ทำวิจัยเรื่อง Where is Research on Massive Open Online Courses Headed? A Data Analysis of the MOOC Research Initiative มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับความสำเร็จของข้อเสนอที่จะได้รับการยอมรับ สำหรับการระดมทุนใน MRI โดยเป็นการศึกษาเชิงสำรวจชุดรูปแบบในการวิจัย MOOCs เกิดขึ้นในข้อเสนอ MRI พบว่า ชุดรูปแบบที่อาจเป็นกรอบของการวิจัยในอนาคตของ MOOCs มีดังต่อไปนี้ 1) การมีส่วนร่วมของผู้เรียนและความสำเร็จในการเรียนรู้ 2) การออกแบบและการพัฒนารายวิชา MOOCs 3) การควบคุมตนเองในการเรียนรู้และการเรียนรู้ทางสังคม 4) การวิเคราะห์เครือข่ายทางสังคมและการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายและ 5) การสร้างแรงจูงใจ ทัศนคติและความสำเร็จ

องค์ประกอบที่ 2 กระบวนการ (Output) ดำเนินการโดยหน่วยงานหลักที่มีหน้าที่รับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระเบียบเศรษฐกิจภาคตะวันออก ประกอบด้วย การบริหารจัดการ โดยเฉพาะระบบเปิดในการเข้าถึง ระบบรองรับผู้เรียนจำนวนมาก ปัจจัยพื้นฐานสำหรับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ และส่วนสนับสนุนการพัฒนาวิชาทั้งระบบ ความต้องการให้มหาวิทยาลัยในประเทศสร้างหลักสูตรออนไลน์โดยใช้แพลตฟอร์ม (Platforms) กลางที่ใช้ร่วมกันและสามารถรองรับการเข้าถึง (Access) ข้อมูลจากผู้เรียนจำนวนมากได้พร้อมกัน โดยได้ให้หน่วยงานมหาวิทยาลัยไทยไซเบอร์ (Thai Cyber University) เป็นเจ้าภาพหลักในการสร้างระบบการเรียนรู้ออนไลน์ดังกล่าว โดยมีแนวคิดที่ว่า

1) เป็นการเปิดการศึกษาออกสู่สาธารณะ (Open Education) โดยการขยายโอกาสทางการศึกษาไปสู่ผู้ที่สนใจ

ใฝ่เรียนรู้ เนื่องจากการเรียนการสอนแบบ MOOCs นี้ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้ควบคุมตนเองเป็นหลัก

2) เป็นการประชาสัมพันธ์มหาวิทยาลัยที่เข้าร่วมในการสร้างหลักสูตร เนื่องจากมหาวิทยาลัยต้องมีการกิจหลักอย่างหนึ่งคือ การบริการวิชาการอีกทั้งยังได้ประโยชน์จากการประชาสัมพันธ์ อันจะนำไปสู่การช่วยเพิ่มฐานผู้เรียนให้หลากหลายมากขึ้น (จินตวิโรคล้ายสังข์, 2556) สอดคล้องกับแนวคิดของ น้ำทิพย์ วิภาวิน และ รุจเรชา วิทยายุทธภูมิ (2557) ได้อธิบายองค์ประกอบสำคัญของ MOOCs ไว้ดังนี้ 1) การใช้ระบบเปิดในการเข้าถึง (Open access) เป็นการพัฒนารายวิชาที่ผู้เรียนสามารถเรียนออนไลน์ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย 2) ระบบที่ขยายได้ (Scalability) เป็นรายวิชาที่ออกแบบมาให้สามารถรองรับผู้เรียนจำนวนมากในการเรียนช่วงเวลาเดียวกัน จำเป็นต้องการวิเคราะห์ ประกอบด้วย รายวิชาสอดคล้องกับการดำรงชีวิต และประกอบอาชีพในปัจจุบันและอนาคต หลักสูตรระยะสั้น ใช้เวลาศึกษาประมาณ 8-12 สัปดาห์ ไม่เดิรธุรกิจสอดคล้องวัตถุประสงค์ของโครงการพัฒนามหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทยเพื่อการจัดการเรียนการสอนในระบบเปิด (Thai-MOOC) ภายใต้โครงการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล (โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย, 2562) ข้อ 3 คือ ได้วิชาเพื่อการเรียนการสอนในระบบเปิดสำหรับมหาชน (MOOCs) จำนวนไม่น้อยกว่า 30 วิชา ครอบคลุมอย่างน้อยดังนี้ วิชาด้านเทคโนโลยี การพัฒนาซอฟต์แวร์ การจัดการเทคโนโลยีและระบบเครือข่าย วิชาการจัดการธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อมในศตวรรษที่ 21 วิชาการเพิ่มความรู้ความสามารถในการประกอบอาชีพ/วิชาชีพ วิชาการจัดการเรียนการสอนยุคใหม่ วิชาที่เกี่ยวกับภาษา วัฒนธรรม การทำงาน และการใช้ชีวิตในประเทศไทย และอาเซียน

องค์ประกอบที่ 3 ผลลัพธ์ (Output) รายวิชาที่เรียนผ่านสื่อออนไลน์ทั้งที่เป็นรายวิชาเอกเทศและรายวิชาที่เป็นรายวิชาหนึ่งในหลักสูตรการเรียนการสอนของสถาบันการศึกษา กำลังคนที่ลงทะเบียนและเข้ารับการพัฒนาศักยภาพตนเองจากการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิด (MOOCs) จะเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ มีทักษะและเจตคติตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา สอดคล้องกับผลการศึกษาของโครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย (2561)

1) การรับชมเนื้อหาบทเรียน (Lecture) ประกอบด้วย วิดีโอ ประมาณ 5-15 นาที มีอาจารย์อธิบายเนื้อหาพร้อมภาพหรือกราฟ/ตาราง ที่ทำให้เข้าใจได้ง่าย และการเชื่อมโยงทรัพยากรสารสนเทศบนเว็บ ที่เรียกว่า ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด หรือ โออีอาร์ (Open Educational Resources : OER) ที่เป็นสื่อการเรียนรู้ สื่องานวิจัย ในรูปสื่อดิจิทัลที่เป็นสาธารณสมบัติได้รับการเผยแพร่ด้วยใบอนุญาตแบบเปิดที่อนุญาตให้สามารถเข้าถึงใช้งาน ดัดแปลง เปลี่ยนแปลง และเผยแพร่โดยปราศจากค่าใช้จ่าย การอนุญาตแบบเปิดนี้อยู่ภายใต้กรอบของสิทธิในทรัพย์สินทาง



ปัญญาที่ได้ กำหนดไว้โดยอนุสัญญาระหว่างประเทศที่เกี่ยวข้องและความเคารพต่อผู้ที่เป็นเจ้าของผลงานนั้น ๆ

2) การทำแบบฝึกหัด (Assignment) เป็นคำถามสั้น ๆ เพื่อให้เข้าใจบทเรียน บางรายวิชามีการบ้านที่ผู้เรียนต้องทำแบบฝึกหัดโดยใช้เวลาประมาณครึ่งชั่วโมง เมื่อส่งแบบฝึกหัด จะมีผู้เรียนคนอื่นให้คะแนน โดยผู้สอนได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนไว้ล่วงหน้า

3) การร่วมสนทนาในกระดานสนทนาหรือฟอรัม (Forum) อาจมีการตั้งคำถามจากผู้เรียนโดยจะมีการโหวต คำถามที่มีความสำคัญอันดับต้น ๆ ผู้สอนและผู้เรียนจะเข้ามาตอบคำถามเพื่อให้มีส่วนร่วมในการเรียน

4) การรับเอกสารหนังสือรับรอง (Certificate) เมื่อผ่านการทดสอบหรือเรียนจบรายวิชา

องค์ประกอบที่ 4 ผลประโยชน์ที่ได้ (Outcome) เมื่อกำลังคนเกิดการพัฒนาศักยภาพแล้วนำความรู้ ความสามารถ ทักษะ และเจตคติ ไปปฏิบัติงาน การปฏิบัติงานนอกจากจะประเมินศักยภาพของกำลังคนแล้วจำเป็นต้องประเมินสื่อหรือรายวิชาในระบบ MOOCs ซึ่งการประเมิน ประกอบด้วย การประเมินการจัดการเรียนการสอนการประเมินหลักสูตร และการประเมินระบบถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนแบบเปิดในด้านการวิเคราะห์จุดบกพร่องและพัฒนาระบบให้เหมาะสมสอดคล้องกับ ทรากอน แกสเชวี, ไวโทเมอ โคแวนโนวี, เซอโค โจคซิโมวิช และจอร์จ ไชเมอส์ (Dragan Gašević, Vitomir Kovanović, Srećko Joksimović, and George Siemens, 2014) ได้ทำวิจัยเรื่อง Where is Research on Massive Open Online Courses Headed? A Data Analysis of the MOOC Research Initiative มีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับความสำเร็จของข้อเสนอที่จะได้รับการยอมรับสำหรับการระดมทุนใน MRI โดยเป็นการศึกษาเชิงสำรวจชุดรูปแบบในการวิจัย MOOCs เกิดขึ้นในข้อเสนอ MRI พบว่า ชุดรูปแบบที่อาจเป็นกรอบของการวิจัยในอนาคตของ MOOCs มีดังต่อไปนี้ 1) การมีส่วนร่วมของผู้เรียนและความสำเร็จในการเรียนรู้ 2) การออกแบบและการพัฒนารายวิชา MOOCs 3) การควบคุมตนเองในการเรียนรู้และการเรียนรู้ทางสังคม 4) การวิเคราะห์เครือข่ายทางสังคมและการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายและ 5) การสร้างแรงจูงใจ ทักษะและความสำเร็จ

องค์ประกอบที่ 5 ผลป้อนกลับ (Feedback) เมื่อผู้เรียนลงทะเบียนเรียน เข้าเรียนจนสำเร็จตามเกณฑ์ และใช้ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ไปใช้ในการทำงานแล้ว จำเป็นต้องนำผลการดำเนินงานทั้งหมดมาตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างสิ่งที่เกิดขึ้นกับสิ่งที่ควรจะเป็น กล่าวคือ ผลป้อนกลับได้การนำเอาผลลัพธ์จากการดำเนินการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระเบียบเศรษฐกิจภาคตะวันออก ที่จะประเมินนั้นมาพิจารณาว่า

มีข้อบกพร่องอะไรบ้าง เพื่อจะได้ทำการปรับปรุงแก้ไขให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่งของธำปณีย์ ธรรมเมธา (2557) สามารถแบ่งองค์ประกอบสำคัญที่ต้องคำนึงถึงเป็น 6 องค์ประกอบ คือ 1) เนื้อหาและสื่อการเรียน 2) ระบบการนำส่งสารสนเทศและการสื่อสาร 3) ระบบการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ทางการเรียน 4) ระบบการวัดและการประเมินผล 5) ระบบสนับสนุนการเรียน และ 6) ผู้สอนและผู้เรียน นอกจากนี้สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดแบบ MOOCs ของอุดมศึกษาไทย 5 องค์ประกอบหลักของณัฐภัทร ดิณเวส (2559) โดยให้น้ำหนักด้านการประเมิน (Course Evaluation) ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบย่อย คือ 1) การประเมินความพึงพอใจ 2) การประเมินคุณภาพ ทั้งนี้เพื่อให้ได้สารสนเทศสำหรับการพัฒนาดำเนินการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระเบียบเศรษฐกิจภาคตะวันออกที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ กองบริหารงานวิจัยและนวัตกรรมมหาวิทยาลัยบูรพา และกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่ปรากฏชื่อในงานวิจัยนี้ ที่ได้กรุณาและให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของแบบสอบถามเกี่ยวกับการศึกษาสภาวะความต้องการการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (MOOCs) สำหรับระเบียบเศรษฐกิจภาคตะวันออก และขอขอบพระคุณคณะผู้ประกอบการ อาจารย์ผู้ผลิตรายวิชา MOOC และกำลังคนในระเบียบเศรษฐกิจภาคตะวันออกทุกท่าน ที่อนุเคราะห์ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัยในครั้งนี้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผลการวิจัยทำให้ทราบว่ารูปแบบการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียบเศรษฐกิจภาคตะวันออก ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก คือ 1. ปัจจัยนำเข้า (Input) 2. กระบวนการ (Process) 3. ผลลัพธ์ (Output) 4. ผลประโยชน์ที่ได้ (Outcome) ซึ่งผู้มีส่วนเกี่ยวข้องควรให้น้ำหนักองค์ประกอบกระบวนการ (Process) ด้านการบริหารจัดการเนื่องจากมีความสำคัญในการสนับสนุนและผลักดันกระบวนการพัฒนาการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียบเศรษฐกิจภาคตะวันออก

1.2 ควรพัฒนาอาจารย์เพื่อเตรียมความพร้อมในการสอนออนไลน์แบบเปิดสำหรับมวลชน

1.3 ข้อควรระวังเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ การเสริมแรงและการตอบคำถามสำหรับผู้สอนและผู้เรียนกลุ่มใหญ่



2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรวิจัยเพื่อพัฒนารายวิชาในระบบการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียนเศรษฐกิจภาคตะวันออกเฉียง

2.2 ควรวิจัยเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ (Learning Outcome) ของผู้เรียนที่สำเร็จหลักสูตรในรายวิชาในระบบการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียนเศรษฐกิจภาคตะวันออกเฉียง

2.3 ควรวิจัยการผสมผสานระหว่างการจัดการเรียนการสอนปกติ และระบบการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับกำลังคนระเบียนเศรษฐกิจภาคตะวันออกเฉียง

2.4 ควรวิจัยเพื่อพัฒนาแบบวัด และวิธีการวัดผลการเรียนรู้สำหรับระบบการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียนเศรษฐกิจภาคตะวันออกเฉียง

2.5 ควรวิจัยเพื่อศึกษาปัจจัยแห่งความสำเร็จของการเรียนออนไลน์ของผู้เรียน ที่ลงทะเบียนเรียนในระบบการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียนเศรษฐกิจภาคตะวันออกเฉียง

2.6 ควรวิจัยเพื่อศึกษาการสร้างภาคีเครือข่าย (Partner) ด้านการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดสำหรับระเบียนเศรษฐกิจภาคตะวันออกเฉียง

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ

พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545.

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย. (2561). แนวทางการพัฒนา

อาจารย์เพื่อเตรียมความพร้อมในการสอนออนไลน์

แบบเปิดสำหรับมวลชน. โครงการมหาวิทยาลัย

ไซเบอร์ไทย สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.

กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.

โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย. ความเป็นมา Thai MOOC.

[Online]. เข้าถึงได้จาก : [https://thaicyberu.go.th/?](https://thaicyberu.go.th/?page_id=5922)

page_id=5922. 2562.

จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2556). MOOCs PEDAGOGY : จาก OCW,

OER สู่ MOOC เครื่องมือเพื่อการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน

ยุคดิจิทัล. การประชุมวิชาการระดับชาติด้านอีเลิร์นนิ่ง

ประจำปี 2556. 276-285.

ฐาปนีย์ ธรรมเมธา. (2557). อีเลิร์นนิ่ง: จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ

e-Learning: from theory to practice. โครงการ

มหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย สำนักคณะกรรมการ

การอุดมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักคณะกรรมการ

การอุดมศึกษา.

ณัฐภัทร ดิณเวส. (2559). การศึกษารูปแบบการจัดการศึกษาออนไลน์ระบบเปิดแบบ MOOC ของอุดมศึกษาไทย.

วารสารสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ.

9(3), 1463-1479.

น้ำทิพย์ วิภาวิน และรุจเรขา วิทยายุทธพิภูล. (2557). Massive

open online course (MOOC) กับความท้าทายของ

ห้องสมุดมหาวิทยาลัย. วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุด

แห่งประเทศไทยฯ, 7(1), 78-79.

มหาวิทยาลัยบูรพา. (2554). แผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา

เพื่อการพัฒนามหาวิทยาลัยสู่ความเป็นเลิศปีงบประมาณ

พ.ศ. 2554 - 2563. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา

สุริยา เผือกพันธ์. คอร์สเซอร์: หลักสูตรการเรียนรู้ออนไลน์

เพื่อปวงชน (Coursera: Massive Open Online

Courses). [Online]. เข้าถึงได้จาก : [http://pracob.](http://pracob.blogspot.com/2013/03/coursera-massive-open-online-courses.html)

blogspot.com/2013/03/coursera-massive-open-

online-courses.html. 2556.

สำนักงานคณะกรรมการนโยบายเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออกเฉียง

แผนปฏิบัติการการพัฒนาบุคลากร การศึกษา การวิจัย

และเทคโนโลยีรองรับการพัฒนาเขตพัฒนาพิเศษภาค

ตะวันออกเฉียง. [Online]. เข้าถึงได้จาก : [https://www.](https://www.eeco.or.th/web-upload/filecenter/untitled%20folder/EEC013.pdf)

eeco.or.th/web-upload/filecenter/untitled%20

folder/EEC013.pdf. 2561.

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). รูปแบบ

การเรียนรู้สำหรับคนรุ่นใหม่. [Online]. available :

<http://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/Future>

LearningPlatform/899/Digilearn_infographic. 2560.

Gašević, D., Kovanović, V., Joksimović, S. & Siemens, G.

(2014). Where is Research on Massive Open

Online Courses Headed? A Data Analysis of

theMOOC Research Initiative. International

Review of Research in Open and Distributed

Learning, 15 (5), 134-176.

Kaplan Andreas M., Haenlein Michael. Higher education

and the digital revolution: About MOOCs,

SPOCs, social media, and the Cookie Monster,

Business Horizons, Volume 59. [Online].

Available : [http://www.sciencedirect.com/](http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S000768131630009X)

science/article/pii/S000768131630009X. 2016.

Kolowich, S. The Professors who make the MOOCs.

Chronicle of Higher Education, 59(28), A20-A23.

[Online]. Available : [http://chronicle.com/article/](http://chronicle.com/article/The-Professors-Behind-the-MOOC/137905/)

The-Professors-Behind-the-MOOC/137905/. 2013.



Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. **Educational and Psychological Measurement**, 30(3), pp. 607-610.

Parson, R. **An Investigation into Instruction Available on the World Wide Web**. [Online]. Available : <http://www.osie.on.ca/~rparson/outld.html> [December 15]. 1997.



การประยุกต์เทคโนโลยีภูมิสารสนเทศเพื่อการสร้างภาพสัณนิษฐาน
ของแหล่งศิลปวัฒนธรรมในเขตตำบลเวียงเชียงแสน อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย
Application of Geo-Informatics Technology for Modeling of Art and Cultural Sites
in Wiang Chiang Saen Sub-district, Chiang Saen District, Chiang Rai Province

เพชรสวัสดิ์ กันคำ*, ทศพล คชสาร, อิทธิพัทธ์ เรืองกิจวัฒน์

Petsawat kankam, Tossapol Kotchasarn, Ittipat Ruangkitwat

สำนักวิชาสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จังหวัดเชียงราย 57000

School of Social Science, Chiang Rai Rajabhat University, Chiang Rai 57000 Thailand

*Corresponding author E-mail: petsawat.kan@crru.ac.th

(Received: April 21 2022; Revised: June 4 2022; Accepted: June 10 2022)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดทำแบบจำลอง 3 มิติ และภาพถ่าย 360 องศาของแหล่งศิลปวัฒนธรรมในเขตตำบลเวียงเชียงแสน อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย รวมถึงการเผยแพร่ข้อมูลของแหล่งศิลปวัฒนธรรมผ่านทางเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม หรือ AR (Augmented Reality Technology) และแอปพลิเคชัน Google Street View โดยทำประเมินและคัดเลือกพื้นที่แหล่งศิลปวัฒนธรรมที่มีความสำคัญจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่ศึกษา จำนวน 5 แห่ง ได้แก่ วัดมุงเมือง วัดอาทิตันแก้ว วัดมหาโพธิ์ วัดมหาธาตุ และวัดเซตวัน จากนั้นดำเนินการสำรวจจริงวัดระยะความกว้าง ความยาว ความสูง และตำแหน่งพิกัดของแหล่งศิลปวัฒนธรรมเพื่อนำมาสร้างเป็นแบบจำลอง 3 มิติ ด้วยโปรแกรม SketchUp Pro 2021 รวมถึงการสร้างภาพสัณนิษฐานรูปทรงของแหล่งศิลปวัฒนธรรมที่ขำรุศ หรุศโทรมโดยอ้างอิงจากข้อมูลที่ได้จากงานภาคสนามและเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยในส่วนของการจัดทำภาพถ่ายภาพ 360 องศาของแหล่งศิลปวัฒนธรรมทั้ง 5 แห่ง เป็นการจัดทำโดยการใช้อุปกรณ์จากสมาร์โฟนผ่านแอปพลิเคชัน Google Street View และจัดทำแอปพลิเคชันเพื่อนำเสนอข้อมูลของแหล่งศิลปวัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR)

จากการศึกษาพบว่า แบบจำลอง 3 มิติของแหล่งศิลปวัฒนธรรมสามารถแสดงและปรับทิศทางการชมได้ตามความต้องการ และแบบจำลอง 3 มิติ มีความถูกต้องตามมาตรฐานที่ได้กำหนดไว้ในส่วนของการแสดงภาพถ่าย 360 องศา ผู้ใช้งานสามารถปรับมุมมองของการชมภาพได้แบบรอบทิศทางเสมือนการมองจากสถานที่จริงของแหล่งศิลปวัฒนธรรมทั้ง 5 แห่ง ส่วนแอปพลิเคชันที่จัดทำขึ้นเพื่อแสดงข้อมูลแบบจำลอง 3 มิติ ของแหล่งศิลปวัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) และภาพถ่าย 360 องศา นั้น ผู้ที่สนใจสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน “WeAR” เพื่อนำไปติดตั้งบนสมาร์โฟนได้จาก <https://social.crru.ac.th/research/wear.apk> ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการวางแผนการท่องเที่ยว รวมถึงการศึกษาประวัติศาสตร์และความเป็นมาของแหล่งศิลปวัฒนธรรมในเขตตำบลเวียงเชียงแสน อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย

คำสำคัญ : เทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ, แบบจำลอง 3 มิติ, แหล่งศิลปวัฒนธรรม



Abstract

This research aimed to create a three-dimensional model and 360° photographs of art and cultural sites in Wiang Chiang Saen Sub-district, Chiang Saen District, Chiang Rai Province including disseminating information about art and cultural sites through augmented reality technology (AR) and the Google Street View application by assessing and selecting areas of art and culture that are important from the stakeholders in the study area at 5 sites, namely Wat Mung Muang, Wat Ati Ton Kaew, Wat Maha Pho, Wat Mahathat and Wat Chetawan. Then the researcher conducted surveys to measure width, length, height and collect coordinates of cultural sites to be used in 3D modeling with SketchUp Pro 2021 including assuming the shape of damaged cultural sites based on data obtained from surveys and related documents. As for creating 360° photographs of the 5 sites, it was done by using a camera from a mobile phone through the Google Street View application and creating an application to present information of art and culture sites through augmented reality technology.

The study found that 3D models of cultural sites could be displayed and adjusted according to the viewing direction and the 3D model was accurate to the defined scale. As for the 360° photographs, users could adjust the perspective of viewing images in a surround way, as if looking from the real place of the 5 sites. The application designed to display 3D models of cultural sites through augmented reality technology and 360° photographs, interested parties can download the “WeAR” application to install on the smartphone from <https://social.crru.ac.th/research/wear.apk> which can be used in travel planning including studying the history and origins of art and cultural resources in Wiang Chiang Saen Sub-district, Chiang Saen District, Chiang Rai Province.

Keywords : Geo-Informatics Technology, 3D model, Art and Culture sites



บทนำ

จังหวัดเชียงรายถือเป็นจังหวัด 1 ใน 10 ที่ได้รับการประกาศเป็นเขตเศรษฐกิจพิเศษซึ่งอยู่ในระยะการพัฒนาในช่วงที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเชื่อมโยงกับอาเซียนและพัฒนาพื้นที่เมืองชายแดน ซึ่งครอบคลุมพื้นที่ที่ติดแนวชายแดนใน 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอแม่สาย อำเภอเชียงแสน และอำเภอเชียงของ พื้นที่รวม 916.2 ตารางกิโลเมตร โดยมุ่งเน้นเพื่อการเป็นศูนย์กลางทางการค้า การท่องเที่ยว และโลจิสติกส์ พื้นที่ดังกล่าวนอกจากจะมีบทบาททางเศรษฐกิจระหว่างประเทศมาตั้งแต่ในอดีตกาลแล้วยังมีบทบาทความสัมพันธ์ระหว่างเมืองกันอีกด้วย ซึ่งแสดงถึงการขนส่งสินค้าระหว่างเชียงแสนไปยังเชียงของและแม่สายด้วยเรือโดยล่องไปตามลำน้ำโขง เพื่อกระจายสินค้าที่ขนส่งมาจากเชียงราย แสดงให้เห็นว่าในอดีตพื้นที่บริเวณนี้มีชุมชนและการตั้งถิ่นฐานอยู่อาศัยมาเป็นระยะเวลานาน (เพชรสวัสดิ์ กันคำ และคณะ, 2561) โดยปรากฏร่องรอยของหลักฐานที่เป็นแหล่งศิลปวัฒนธรรมอยู่ทั่วไปในพื้นที่อายุของแหล่งโบราณสถานจะอยู่ในช่วงระหว่างพุทธศตวรรษที่ 19-22 ทำให้ทราบว่าในเขตตำบลเวียง อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย ได้เริ่มก่อตั้งเป็นชุมชนในบริเวณสบคำ หรือเชียงแสนน้อย ต่อมาจึงย้ายมาสร้างเมืองโดยเริ่มจากกำแพงเมืองและวัดสำคัญในบริเวณแกนกลางของเมือง และชุมชนเริ่มมีการขยายตัว แหล่งศิลปวัฒนธรรมที่ปรากฏในเวียงเชียงแสนนั้นจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งโดยเฉพาะการถือป็น “ทุนทางวัฒนธรรม” ที่จะช่วยเพิ่มมูลค่าทางความรู้ การท่องเที่ยว และการพัฒนาท้องถิ่น อาจกล่าวได้ว่า อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมในเขตตำบลเวียงเชียงแสนเป็นลักษณะพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ เช่น คูเมือง กำแพงเมือง วัด เจดีย์ วิหาร ประติมากรรม หรืองานปูนปั้น เป็นต้น (ธนิช ขาญเลิศฤทธิ์, 2554) ซึ่งเป็นจุดเด่นที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเที่ยวชมเพิ่มมากขึ้นนอกเหนือจากการท่องเที่ยวตามแหล่งธรรมชาติ โดยองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นสามารถนำเอาข้อได้เปรียบในด้านทรัพยากรท้องถิ่น มรดกทางวัฒนธรรม ชนบทธรรมเนียม และประเพณีของพื้นที่มาใช้ประโยชน์ในการพัฒนาการท่องเที่ยวภายในท้องถิ่นให้เกิดเป็นรายได้ให้แก่ประชาชนได้ (นนท์ถนอม วิหรานวดี และเกศรา สุกเพชร, 2560) แต่ในความเป็นจริงปัจจุบันแหล่งศิลปวัฒนธรรมเหล่านั้นทรุดโทรมไปตามกาลเวลา ทำให้ยากที่จะเข้าถึง เข้าใจ และรับรู้ถึงคุณค่าความงามดังเช่นในอดีตที่เคยเป็นมา รวมถึงขาดมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการใช้ประโยชน์ที่ดินเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนา การพัฒนาทั้งจากทางภาครัฐและภาคเอกชนในบางพื้นที่ยังคงส่งผลเสียและยังเป็นการทำลายลักษณะกายภาพดั้งเดิมอย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ หรือขาดความรู้ความเข้าใจ เช่น การเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์พื้นที่ว่างสาธารณะ การทำลายพื้นที่ป่าสาธารณะ ตลอดจนการขยายตัวของย่านพาณิชยกรรม (วิภาพันธวงศ์ และประสิทธิ์ สว่างศรี, 2563)

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทในการนำเสนอข้อมูลของแหล่งศิลปวัฒนธรรมเพิ่มมากขึ้น ทั้งในด้านเทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ เช่น การแสดงตำแหน่งที่ตั้ง การค้นหาเส้นทางการเข้าถึง การแสดงข้อมูลภาพถ่ายดาวเทียม และการนำเสนอข้อมูลภาพถ่าย 360 องศา ของแหล่งศิลปวัฒนธรรม เป็นต้น เทคโนโลยีด้านการออกแบบอาคาร 3 มิติ ที่ถูกนำมาใช้งานร่วมกับหลักฐานทางโบราณคดี ภาพถ่ายเก่า หรือร่องรอยที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน มาสร้างเป็นภาพสามมิติขึ้นซึ่งเป็นรูปจำลองของโบราณสถานทีละค่าว่าเป็นรูปแบบที่สมบูรณ์ของโบราณสถานเหล่านั้น รวมถึงเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม หรือ AR (Augmented Reality Technology) ซึ่งเป็นการใช้เทคโนโลยีที่ผสมผสานโลกจริงเข้ากับโลกเสมือน ซึ่งเป็นเทคโนโลยีรูปแบบดิจิทัล 3 มิติ ที่กำลังเป็นที่นิยมใช้ในปัจจุบัน โดยการผสมผสานโลกจริงเข้ากับโลกเสมือนในการนำเสนอข้อมูลแหล่งศิลปวัฒนธรรมที่ไม่สามารถแสดงได้ในสถานที่จริง หรือข้อจำกัดการเข้าถึงสถานที่ ทำให้สามารถดูเข้าใจง่าย ชัดเจน และผู้ใช้งานได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย

งานวิจัยนี้จึงได้นำเทคนิคและวิธีการทางภูมิสารสนเทศมาใช้ในการจัดทำฐานข้อมูลแหล่งศิลปวัฒนธรรมและนำเสนอข้อมูลของแหล่งศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียทางด้านภูมิสารสนเทศ แบบจำลองภาพสามมิติของแหล่งศิลปวัฒนธรรม 3 มิติ โดยใช้โปรแกรม SketchUp Pro 2021 ภาพถ่าย 360 องศาของแหล่งศิลปวัฒนธรรมโดยใช้โปรแกรม Google Street View รวมถึงการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) เพื่อสร้างความดึงดูด น่าสนใจ และมุมมองเพิ่มเติมของแหล่งศิลปวัฒนธรรมจากสื่อมัลติมีเดียที่ได้จัดทำขึ้น โดยบุคคลทั่วไปที่สนใจสามารถเข้าถึงและสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ นอกจากนี้นักท่องเที่ยวยังสามารถนำข้อมูลไปใช้ในการวางแผนการท่องเที่ยวได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อจัดทำแบบจำลอง 3 มิติ และภาพถ่าย 360 องศาของแหล่งศิลปวัฒนธรรมในเขตตำบลเวียงเชียงแสน อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย
2. เพื่อจัดทำและเผยแพร่ข้อมูลของแหล่งศิลปวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมหรือ AR (Augmented Reality Technology)

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาโดยมุ่งเน้นข้อมูลจากการสัมภาษณ์และคำบอกเล่าของคนในชุมชนเกี่ยวกับแหล่ง



ศิลปวัฒนธรรมและภูมิทัศน์โดยรอบที่อยู่ในเขตตำบลเวียงเชียงแสน ประกอบกับหลักฐานทางโบราณคดี หลักฐานจากเอกสาร และข้อมูลเชิงพื้นที่ รวมถึงการนำเทคนิคและวิธีการทางภูมิสารสนเทศ ซึ่งประกอบไปด้วย ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ (Geographic Information System: GIS) การสำรวจระยะไกล (Remote Sensing: RS) และระบบกำหนดตำแหน่งบนโลก (Global Positioning System: GPS) มาใช้ในการจัดทำฐานข้อมูลแหล่งศิลปวัฒนธรรมและเสนอข้อมูลของแหล่งศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งประกอบไปด้วยแบบจำลองภาพสันนิษฐานในลักษณะของรูปจำลองที่คาดว่าจะจะเป็นรูปแบบที่สมบูรณ์ของแหล่งศิลปวัฒนธรรม โดยใช้โปรแกรม SketchUp Pro 2021 ภาพถ่ายของแหล่งศิลปวัฒนธรรมแบบ 360 องศา โดยใช้แอปพลิเคชัน Google Street View รวมถึงการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม หรือ AR (Augmented Reality Technology) ในการสร้างข้อมูลของแหล่งศิลปวัฒนธรรม

2. ขอบเขตด้านสถานที่ศึกษา

แหล่งศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่ตำบลเวียงเชียงแสน อำเภอเวียงแสน จังหวัดเชียงราย

3. ขอบเขตด้านประชากร

แหล่งศิลปวัฒนธรรมที่เป็นแหล่งโบราณสถานและอาณาเขตโดยรอบที่มีการบันทึกข้อมูลโดยกรมศิลปากร และคัดเลือกแหล่งโบราณสถาน จำนวน 5 แห่ง โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 หน่วยงาน ได้แก่ สำนักศิลปากรที่ 7 (เชียงใหม่) พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงแสน และเทศบาลตำบลเวียงเชียงแสน ช่วยประเมินและคัดเลือกให้เหมาะสมตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 1) เป็นโบราณสถานที่ยังคงหลงเหลือร่องรอยเพียงพอที่จะนำไปสร้างเป็นภาพสันนิษฐานจากส่วนที่ชำรุดไปให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ได้ 2) มีหลักฐานปรากฏในเอกสารประวัติศาสตร์รวมถึงมีเรื่องเล่าหรือตำนานเกี่ยวกับโบราณสถานนั้น ๆ 3) ภายในเขตโบราณสถานมีพื้นที่และองค์ประกอบของสิ่งก่อสร้างโดยรอบที่น่าสนใจ และ 4) เป็นโบราณสถานที่มีความสำคัญต่อคนในชุมชนและควรได้รับการส่งเสริมการท่องเที่ยว

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รวบรวมเอกสาร หลักฐาน และข้อมูลที่เกี่ยวข้องของแหล่งศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่ตำบลเวียงเชียงแสน อำเภอเวียงแสน จังหวัดเชียงราย รวมถึงข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และคำบอกเล่าของคนในพื้นที่ศึกษา

2. สืบค้นข้อมูลภาคสนามเพื่อจัดทำเป็นแผนที่และฐานข้อมูลของแหล่งศิลปวัฒนธรรม เพื่อใช้ในการประกอบการคัดเลือกแหล่งศิลปวัฒนธรรมที่จะนำมาใช้ในการศึกษา

3. คัดเลือกแหล่งศิลปวัฒนธรรมโดยให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยประเมินและคัดเลือกให้เหมาะสมตามเกณฑ์ที่กำหนด

4. ดำเนินการรังวัดแหล่งศิลปวัฒนธรรมที่ได้รับการคัดเลือก ซึ่งประกอบด้วยแหล่งโบราณสถานจำนวน 5 แห่ง โดยใช้เทปวัดระยะและกล้องวัดระยะด้วยเลเซอร์ในการหาตำแหน่งและความสูงของวัตถุ การเก็บค่าพิกัดตำแหน่งโดยใช้ เครื่องรับสัญญาณ GPS จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจภาคสนามมาใช้ในการร่างแบบจำลอง 3 มิติ ของแหล่งโบราณสถานโดยใช้โปรแกรม SketchUp Pro 2021 และใช้ค่าพิกัดตำแหน่งร่วมกับฟังก์ชัน Geo-location ในการนำเข้าข้อมูลภาพถ่ายดาวเทียมมาใช้เป็นแผนที่ฐานและการอ้างอิงเชิงตำแหน่ง การอ้างอิงลักษณะความกว้าง ความยาว และความสูงจากข้อมูลที่ได้จากการสำรวจภาคสนาม และเติมเต็มแบบจำลอง 3 มิติของแหล่งโบราณสถานให้มีความสมบูรณ์ โดยการสันนิษฐานบริเวณชำรุดของแหล่งโบราณสถานจากเอกสารหลักฐานทางโบราณคดี ภาพถ่ายเก่า ภาพลายเส้น หรือข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากนั้นทำการตรวจสอบความถูกต้อง

5. จัดทำภาพถ่าย 360 องศา โดยใช้สมาร์ตโฟนในการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชัน Google Street View และทำการอัปโหลดไฟล์ภาพลง Google Account และเผยแพร่บนแอปพลิเคชัน Google Maps

6. สร้างแอปพลิเคชันภายใต้ชื่อ “WeAR” โดยใช้โปรแกรม Unity ร่วมกับโปรแกรม Vuforia เพื่อนำเสนอข้อมูลแหล่งโบราณสถาน 3 มิติบนเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) และสามารถเชื่อมโยงข้อมูลไปยังภาพ 360 องศา ของแหล่งโบราณสถานได้

7. นำแอปพลิเคชันไปเผยแพร่ให้สามารถดาวน์โหลดและติดตั้งบนสมาร์ตโฟนที่ใช้ระบบปฏิบัติการ Android ผ่านช่องทาง <https://social.crru.ac.th/research/wear.apk>

สรุปผลการวิจัย

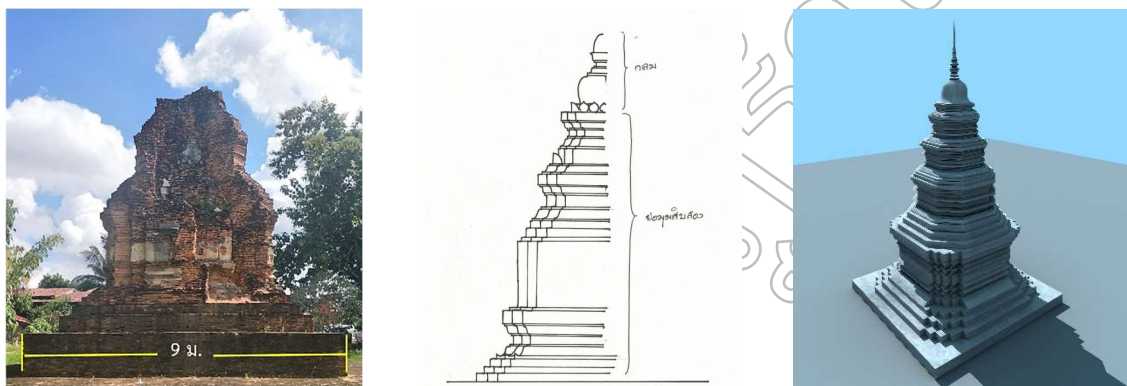
การวิจัยเรื่อง “การประยุกต์เทคโนโลยีภูมิสารสนเทศเพื่อการสร้างภาพสันนิษฐานของแหล่งศิลปวัฒนธรรมในเขตตำบลเวียงเชียงแสน อำเภอเวียงแสน จังหวัดเชียงราย” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อจัดทำแบบจำลอง 3 มิติ และภาพถ่าย 360 องศาของแหล่งศิลปวัฒนธรรม และ 2) เพื่อจัดทำและเผยแพร่ข้อมูลของแหล่งศิลปวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR Technology) เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจและตระหนักในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมแก่ประชาชนเพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่ศึกษา

การเลือกกลุ่มตัวอย่างโบราณสถานโดยให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยประเมินและคัดเลือกให้เหมาะสมตามเกณฑ์ที่กำหนด ได้แก่

1) เป็นโบราณสถานที่ยังคงหลงเหลือร่องรอยเพียงพอที่จะนำไปทำ

ภาพจำลองได้ เช่น เจดีย์ที่ยังคงเหลือส่วนฐานและส่วนองค์ระฆัง 2) มีหลักฐานปรากฏในเอกสารประวัติศาสตร์รวมถึงมีเรื่องเล่าหรือตำนานเกี่ยวกับโบราณสถานนั้น ๆ 3) ภายในเขตโบราณสถานมีพื้นที่และองค์ประกอบของสิ่งก่อสร้างโดยรอบที่น่าสนใจ และ 4) เป็นโบราณสถานที่มีความสำคัญต่อคนในชุมชนและควรได้รับการส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 วัด ได้แก่ วัดมุงเมือง วัดอาทิตันแก้ว วัดมหาโพธิ์ วัดมหาธาตุ และวัดเซตวัน โดยจัดทำเป็นภาพสันนิษฐาน จำนวน 6 ภาพ (วัดอาทิตันแก้วมี 2 ภาพ คือ เจดีย์องค์ในและองค์นอก) ซึ่งการได้มาซึ่งภาพจำลองนั้น ต้องวิเคราะห์จากประวัติการสร้าง รายงานการขุดค้นทางโบราณคดี รูปแบบทางศิลปะ และเชื่อมโยงกับเจดีย์ในเขตเมืองเชียงแสนที่มีระยะเวลาในการสร้างใกล้เคียงกัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเจดีย์ที่เลือกมา

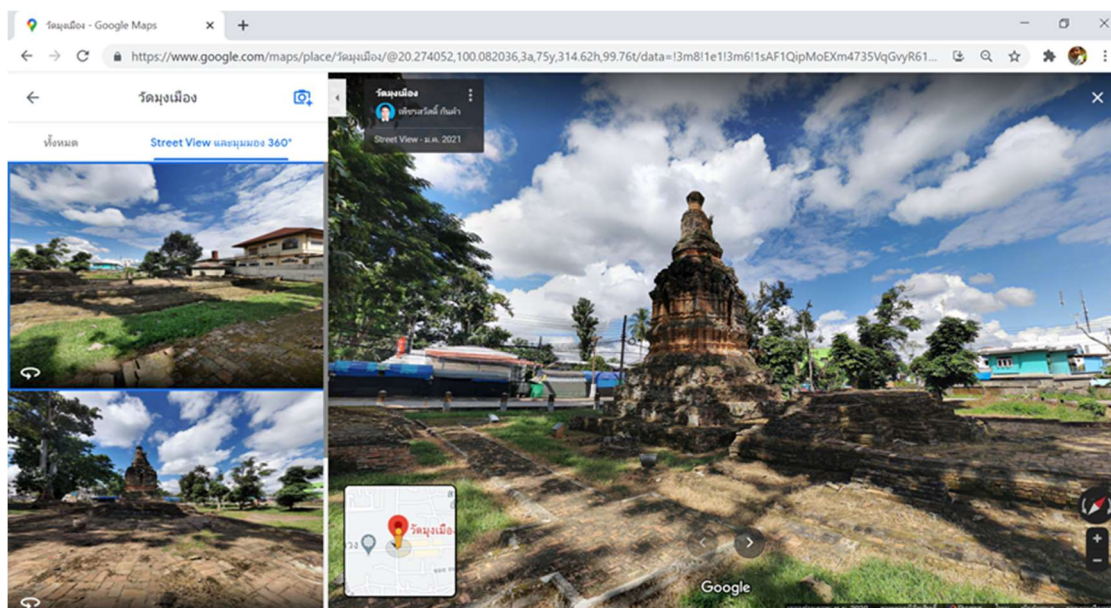
เป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อจัดทำภาพจำลองแบบ 3 มิติ เป็นกรแสดงภาพรูปทรงของเจดีย์ที่หลากหลายที่ปรากฏในเมืองเชียงแสน ประกอบด้วย เจดีย์ทรงระฆังแบบล้านนา เจดีย์ทรงปราสาท เจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ และมณฑป โดยภาพแบบจำลองเจดีย์ที่ปรากฏเป็นการวาดภาพลายเส้นจากเจดีย์ที่หลงเหลืออยู่พร้อมกับตรวจสอบเอกสารที่เป็นลายเส้นเดิม และสันนิษฐานส่วนที่ชำรุดไปให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ แล้วจึงนำมาจัดทำเป็นภาพจำลอง 3 มิติ ของแหล่งโบราณสถานผ่านโปรแกรม SketchUp Pro 2021 โดยอ้างอิงความถูกต้องของข้อมูลเชิงพื้นที่จากค่าพิกัดตำแหน่งและข้อมูลภาพถ่ายดาวเทียม รวมถึงอ้างอิงความกว้าง ความยาว และสูงของวัตถุจากข้อมูลที่ได้จากการรังวัดภาคสนาม โดยจะนำแบบจำลอง 3 มิติ เหล่านี้ไปแสดงผลร่วมกับเทคโนโลยี AR



ภาพที่ 1 วัดอาทิตันแก้วในปัจจุบัน (ซ้าย) ภาพลายเส้น (กลาง) และแบบจำลองภาพสันนิษฐาน 3 มิติ (ขวา)

การจัดทำภาพถ่าย 360 องศา ของแหล่งศิลปวัฒนธรรม ซึ่งเป็นภาพถ่ายที่ทำให้สามารถหมุนดูบรรยากาศของแหล่งศิลปวัฒนธรรมได้ในมุมมอง 360 องศา เสมือนหนึ่งเข้าไปอยู่ในสถานที่จริง การสร้างภาพถ่าย 360 องศา ของแหล่งโบราณสถานโดยใช้สมาร์ตโฟนผ่านแอปพลิเคชัน Google Street View จะมีเครื่องมือในการสร้างภาพ 360 องศา อยู่ 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) การสร้างภาพโดยใช้กล้องจากสมาร์ตโฟนโดยตรง 2) การสร้างภาพด้วยกล้อง 360 องศา ซึ่งจะต้องมีการตั้งค่าและเชื่อมต่อสมาร์ตโฟนกับกล้อง 360 องศาอยู่ตลอดเวลาขณะถ่ายภาพ และ 3) นำเข้าภาพ 360 องศา โดยภาพที่นำเข้าจะต้องมีความละเอียดอย่างน้อย 7.5 เมกะพิกเซล (MP) สัดส่วนภาพ 2:1 และมีขนาดไม่เกิน 75 เมกะไบต์ โดยในการ

วิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้รูปแบบที่ 1 การสร้างภาพ โดยใช้กล้องจากสมาร์ตโฟนยี่ห้อ OPPO รุ่น R9s ซึ่งเป็นลักษณะของการถ่ายรูปเป็นชุดต่อเนื่อง โดยเว้นระยะภาพถ่ายประมาณ 5 เมตร ระบบจะทำการต่อภาพมุมมอง 360 องศาเข้าด้วยกัน พร้อมทั้งเก็บค่าพิกัดภูมิศาสตร์ของสถานที่ถ่ายภาพ และจากนั้นจะบันทึกไว้ในแถบ “โปรไฟล์” ที่อยู่บนแอปพลิเคชัน ซึ่งเมื่อทำการเผยแพร่เป็นสาธารณะแล้ว ผู้ใช้งานจะสามารถมองเห็นภาพ 360 องศา เมื่อเข้าไปใช้งานแอปพลิเคชัน Google Maps จากการค้นหาสถานที่หรือการใช้งานในบริเวณที่ใกล้เคียงกับตำแหน่งบันทึกภาพ ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ภาพถ่าย 360 องศา ที่สามารถเข้าถึงผ่าน Google Map

ในส่วนของการจัดทำฐานข้อมูลเชิงพื้นที่ออนไลน์ในรูปแบบของสื่อสาธารณะ เป็นการนำเสนอข้อมูลแบบจำลองภาพสันนิษฐานของแหล่งศิลปวัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยีที่ผสมผสานระหว่างโลกของความจริง (Real World) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual World) โดยใช้วิธีซ้อนภาพในโลกเสมือนไว้บนภาพในโลกความเป็นจริงผ่านอุปกรณ์สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต เพื่อให้เห็นภาพเสมือนอยู่ในสภาพแวดล้อมจริง (กฤษณพงศ์, 2563) โดยเริ่มจากผู้ใช้งานต้องติดตั้งแอปพลิเคชันที่ชื่อ “WeAR” ซึ่งพัฒนาขึ้นมาสำหรับการใช้งานในการวิจัยนี้โดยเฉพาะ โดยพัฒนาจากโปรแกรม Unity และโปรแกรม Vuforia สามารถทำการดาวน์โหลดและติดตั้งบนสมาร์ทโฟนที่ใช้ระบบปฏิบัติการ Android ผ่านช่องทาง <https://social.crru.ac.th/research/wear.apk> โดยแอปพลิเคชัน WeAR จะประกอบด้วยหน้าตาการทำงานอยู่ 4 ส่วน (ภาพที่ 3) ได้แก่ 1) ส่วนของการแสดงผล AR จะมีการแสดงแบบจำลองภาพสันนิษฐานของแหล่งศิลปวัฒนธรรม จำนวน 5 แหล่ง 6 แบบจำลอง ซึ่งเมื่อผู้ใช้งานเข้าไป

ยังเมนูนี้ แอปพลิเคชันจะเปิดการทำงานของกล้องออปติคอลโดยอัตโนมัติ โปรแกรมจะทำการค้นหามาร์คเกอร์ (Marker) หรือภาพสัญลักษณ์ 2 มิติ (ภาพที่ 4 และภาพที่ 5) เมื่อผู้ใช้สมาร์ทโฟนมองไปที่มาร์คเกอร์และโปรแกรมสามารถตรวจพบ โปรแกรมจะจับตำแหน่งของมาร์คเกอร์เพื่อประมวลผลและระบุวัตถุดิจิทัลที่สัมพันธ์กับมาร์คเกอร์ แล้วแสดงผลวัตถุดิจิทัลบนมาร์คเกอร์ในสภาพแวดล้อมจริง ซึ่งจะเป็นแบบจำลองภาพสันนิษฐาน 3 มิติ ของแหล่งศิลปวัฒนธรรม (ภาพที่ 6) โดยผู้ใช้งานสามารถปฏิสัมพันธ์กับวัตถุดิจิทัลหรือเนื้อหาดิจิทัลที่ปรากฏขึ้นได้ 2) ส่วนแสดงมุมมอง 360 องศา จะแสดงภาพถ่ายในมุมมอง 360 องศา ซึ่งจะเชื่อมโยงไปยังแอปพลิเคชัน Google Maps 3) ส่วนคู่มือผู้ใช้งานจะเป็นส่วนที่แสดงรายละเอียดการใช้งานหน้าตาการทำงานต่าง ๆ 4) รายละเอียดของผู้จัดทำจะแสดงถึงชื่อโครงการวิจัย แผนงานวิจัย และหน่วยงานที่ให้การสนับสนุน



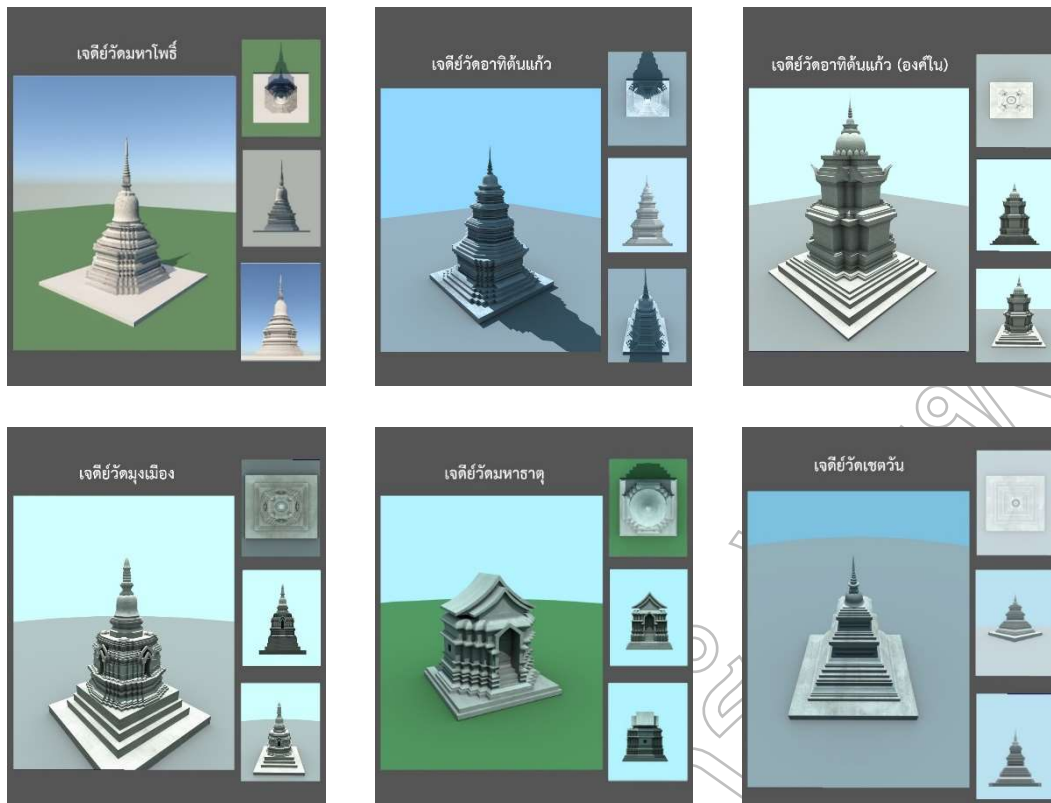
ภาพที่ 3 โครงสร้างการทำงานของแอปพลิเคชัน WeAR



ภาพที่ 4 ภาพมาร์คเกอร์ AR แบบจำลองภาพสันนิษฐานวัดมหาโพธิ์ วัดอาทิตันแก้ว และวัดอาทิตันแก้ว (องค์ใน)



ภาพที่ 5 ภาพมาร์คเกอร์ AR แบบจำลองภาพสันนิษฐานวัดมุงเมือง วัดมหาธาตุ และวัดเชตวัน



ภาพที่ 6 แบบจำลองภาพสันนิษฐานของแหล่งศิลปวัฒนธรรมที่ถูกนำมาแสดงในหน้าต่าง AR

อภิปรายผลการวิจัย

การจัดทำแบบจำลองภาพสันนิษฐานของแหล่งศิลปวัฒนธรรม ในเขตตำบลเวียงเชียงแสน อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย จำนวน 5 แห่ง ได้แก่ วัดมหาโพธิ์ วัดอาทิตยาราม วัดเชววัน วัดมุงเมือง และวัดมหาธาตุ จากการสร้างด้วยโปรแกรม SketchUp Pro 2021 เมื่อเปรียบเทียบกับการใช้โปรแกรม Autodesk Maya, 3ds MAX หรือ Revit มีข้อแตกต่างกันในการอ้างอิงค่าพิกัดของแบบจำลองภาพสันนิษฐานของแหล่งศิลปวัฒนธรรม 3 มิติ โดยโปรแกรม SketchUp Pro 2021 สามารถนำเข้าค่าพิกัดภูมิศาสตร์ที่ได้จากการสำรวจภาคสนามและนำเข้าข้อมูลภาพถ่ายดาวเทียมมาใช้เป็นแผนที่ฐานในการสร้างแบบจำลองได้ นอกจากนี้ยังสามารถแสดงข้อมูลของแบบจำลองภาพสันนิษฐานของแหล่งศิลปวัฒนธรรม 3 มิติ ลงในโปรแกรม Google Earth ซึ่งสามารถอ้างอิงค่าพิกัดภูมิศาสตร์จากสถานที่จริงได้อีกทั้งโปรแกรม SketchUp Pro 2021 ยังสามารถนำไปพัฒนาต่อในงานด้านอื่น ๆ เช่น การวางแผนในการบูรณะซ่อมแซมแหล่งโบราณสถาน หรือสามารถนำไปใช้กับเครื่องพิมพ์ 3 มิติ ในการพิมพ์แบบจำลองให้ออกมาเป็นชิ้นงานที่สามารถจับต้องได้ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกได้ นอกจากนี้โปรแกรม SketchUp Pro 2021 ยังสามารถใช้งานได้ง่ายกว่าและมีความซับซ้อนของโปรแกรมน้อยกว่า จากการเปรียบเทียบแบบจำลองภาพสันนิษฐานของแหล่ง

ศิลปวัฒนธรรม 3 มิติ ที่ได้จากการใช้โปรแกรม SketchUp Pro 2021 กับสถานที่จริง จำนวน 5 แห่ง พบว่า มีความถูกต้องตรงตามตำแหน่งพิกัดภูมิศาสตร์และตรงตามมาตราส่วนที่กำหนดจากการอ้างอิงกับข้อมูลที่ได้จากการสำรวจภาคสนาม

การจัดทำภาพถ่าย 360 องศา โดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพด้วยแอปพลิเคชัน Google Street View เมื่อเปรียบเทียบกับแอปพลิเคชัน PIXPRO SP360, 360cam หรือแอปพลิเคชันถ่ายภาพ 360 องศาอื่น ๆ มีข้อแตกต่างกันทางด้านการเผยแพร่ข้อมูลลงบนแอปพลิเคชัน Google Maps ซึ่งแอปพลิเคชัน Google Street View สามารถเผยแพร่ภาพถ่าย 360 องศา จากแอปพลิเคชันสู่ Google Maps ได้ทันที ภาพที่ได้มีค่าพิกัดซึ่งสามารถอ้างอิงจุดถ่ายภาพบนพื้นโลกได้ และผู้ใช้สามารถสร้างแกลเลอรีภาพถ่าย 360 องศา ให้กับผู้ใช้สนใจเข้าชม (ยุทธการ อัสวีระกุล, 2560) นอกจากนี้ Google Maps ยังเป็นแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในการสืบค้นข้อมูลเชิงพื้นที่และง่ายต่อการใช้งานสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภกานต์ เหล่ารัตนกุล (2559) ซึ่งกล่าวถึงข้อดีของภาพถ่าย 360 องศา ถึงความสามารถในการรับชมภาพแบบรอบทิศทางเสมือนการมองจากสถานที่จริงของแหล่งศิลปวัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้งานเข้าถึงจินตนาการในการรับชมมากกว่าการชมภาพสองมิติแบบปกติ แต่ข้อด้อยของแอปพลิเคชัน Google Street View คือ การประมวลผลเพื่อจัดทำภาพถ่าย 360 องศา และการเผยแพร่



ข้อมูลบนแอปพลิเคชัน Google Maps ซึ่งผู้จัดทำจะต้องอยู่ในพื้นที่ที่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต

ในส่วนของการจัดทำและเผยแพร่ข้อมูลของแหล่งศิลปวัฒนธรรมด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) เพื่อนำเสนอข้อมูลแบบจำลองภาพสันนิษฐานของแหล่งศิลปวัฒนธรรม ในเขตตำบลเวียงเชียงแสน อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย จำนวน 5 แห่ง ได้แก่ วัดมหาโพธิ์ วัดอาทิตนแก้ว วัดเซตวัน วัดมุงเมือง และวัดมหาธาตุ ประกอบไปด้วย ประวัติความเป็นมา และองค์ประกอบภายในพื้นที่ที่สำคัญ โดยนำเสนอความเป็นจริงเสริมเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถมองเห็นสถานที่ท่องเที่ยวจริงในปัจจุบันและแบบจำลองภาพสันนิษฐานของแหล่งศิลปวัฒนธรรม 3 มิติ ผ่านแอปพลิเคชัน WeAR ที่ถูกพัฒนาขึ้น รวมถึงการใช้ภาพสัญลักษณ์ของแหล่งศิลปกรรมเพื่ออธิบายถึงข้อมูลเพิ่มเติมให้กับนักท่องเที่ยว เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าใจข้อมูลประวัติความเป็นมา รวมถึงสถานที่สำคัญต่าง ๆ ของแหล่งศิลปวัฒนธรรมเพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับอำนาจ ชิตทอง (2555) ที่กล่าวว่า เทคนิคความเป็นจริงเสริม (AR) เป็นเทคนิคที่มีความน่าสนใจสามารถกระตุ้นให้ผู้ใช้งานเกิดการเรียนรู้ และมีความเพลิดเพลินในการท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี ผ่านมาร์คเกอร์ที่จัดเตรียมไว้บนสื่อต่าง ๆ เช่น แผ่นพับประชาสัมพันธ์ หนังสือจดหมายข่าว หรือแผ่นป้าย ณ สถานที่ท่องเที่ยว เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. การนำผลการวิจัยที่เป็นภาพสันนิษฐานของโบราณสถานมาต่อยอดในด้านอื่น ๆ เพื่อให้เกิดรายได้หรือองค์ความรู้ทางวิชาการแก่ชุมชน
2. การขยายพื้นที่การศึกษาให้กว้างมากขึ้นเพื่อวิเคราะห์เชื่อมโยงและหาความสัมพันธ์ของโบราณสถานแต่ละแห่งอันนำไปสู่องค์ความรู้ใหม่ต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การทำภาพจำลอง 3 มิตินี้ สามารถนำไปใช้กับเจดีย์องค์อื่น ๆ หรือโบราณสถานรูปแบบอื่นได้ ไม่ว่าจะเป็นกำแพงเมืองคูเมือง วิหาร และซุ้มประตูโขง เป็นต้น
2. การนำผลงานวิจัยไปช่วยส่งเสริมข้อมูลด้านการท่องเที่ยวในรูปแบบที่ต่างไปจากเดิมที่เป็นเพียงตัวหนังสือ

เอกสารอ้างอิง

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. การสร้างสื่อ AR ด้วย Unity+Vuforia การศึกษาตามอรรถศาสตร์ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://touchpoint.in.th/ar-augmented-reality-unity-vuforia>. 2563.

ธนิช ขาญเลิศฤทธิ์. (2554). การจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)

นนท์ฉัตร วีรานวัตต์ และเกศรา สุกเพชร. (2560). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเพื่อเพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยวโดยชุมชนของไทย. วารสารวิจัยรำไพพรรณี. 11 (มกราคม-เมษายน): 5-16.

เพชรสวัสดิ์ กันคำ, ทศพล คชสาร และอิทธิพัทธ์ เรืองกิจวัฒน์. (2561). ความเชื่อมโยงของแหล่งวัฒนธรรมท้องถิ่นตามแนวเส้นทางโบราณเชียงราย-เชียงแสน. วารสารปัญญา. 25 (มกราคม-มิถุนายน): 40-50.

ยุทธการ อัครนกุล. (2560). การประยุกต์เทคโนโลยีภูมิสารสนเทศเพื่อเผยแพร่สารสนเทศด้านการท่องเที่ยวของอุทยานประวัติศาสตร์เมืองสิงห์ จังหวัดกาญจนบุรี. วารสารการบริการและการท่องเที่ยวไทย. 12 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 44-56.

วิภา พันธวงศ์ และประสิทธิ์ สว่างศรี. (2563). แนวทางการอนุรักษ์สภาพแวดล้อมทางกายภาพคูน้ำคันดินเมืองโบราณกันทรวิชัย อ.กันทรวิชัย จ.มหาสารคาม. วารสารวิจัยรำไพพรรณี. 14 (กันยายน-ธันวาคม): 112-120.

ศุภกานต์ เหล่ารัตนกุล. วิธีถ่ายภาพ 360 องศาอย่างละเอียดลง Facebook ใคร ๆ ก็ทำได้ด้วยสมาร์ทโฟน. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.beartai.com/beartai-tips/103171>. 2563.

อำนาจ ชิตทอง. (2555). เทคนิคความเป็นจริงเสริมเพื่อผลิตสื่อการสอนสำหรับโครงสร้างต้นไม้. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.



ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

The Effect of Using Group Activities to Enhancing Human Relations of Teacher Student at Rambhai Barni Rajabhat University

วรินทร์ อรรคปทุม*, เสาวนีย์ เจียมจักร

Varantorn Akkapatum, Saowanee Jiamjak

ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี 22000

Department of Psychology and Guidance, Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University,

Chanthaburi 22000 Thailand

*Corresponding author E-mail: varantorn.a@rbru.ac.th

(Received: April 21 2022; Revised: June 9 2022; Accepted: June 21 2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี และเปรียบเทียบผลการใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำนวน 2 หมู่เรียน เป็นกลุ่มทดลอง 1 หมู่เรียน จำนวน 27 คน และกลุ่มควบคุม 1 หมู่เรียน จำนวน 27 คน ได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู และโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ Independent-Sample t-test และ Paired-Sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า นักศึกษาที่ได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี มีมนุษยสัมพันธ์เพิ่มขึ้น และนักศึกษาที่ได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี มีมนุษยสัมพันธ์สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม

คำสำคัญ : มนุษยสัมพันธ์, กิจกรรมกลุ่ม, นักศึกษาครู



Abstract

This quasi-experimental research aimed to study effects of using group activities to Enhance human relations of teacher students at Rambhai Barni Rajabhat University and to compare effects of using group activities to enhance human relations of teacher students at Rambhai Barni Rajabhat University between the experimental group and the control group. The sample groups used for the research were two classes of sophomores at Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University. Both the experimental and control groups contained 27 students each and were chosen random using cluster random sampling method. The research instruments were human relations tests for teacher students and group activity programs to enhance human relations for teacher students. The statistics used for data analysis were the independent-sample t-test, and the paired-sample t-test.

The research findings were found that after the experiments were completed, the experimental group had higher scores on human relations for teacher students than before the experiment with statistical significance at .01 level and had higher scores than the control group with statistical significance at .01 level.

The results of hypothesis testing showed that the teacher students using group activity programs to enhance human relations increased their human relations and the teacher students using group activity programs to enhance human relations for teacher students had higher human relations than the group who did not use group activity programs.

Keywords : human relations, group activity, teacher student



บทนำ

ในปัจจุบัน โลกของเรามีนวัตกรรมเกิดขึ้นมากมายที่ช่วยอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน การติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์ด้วยกันก็พัฒนาไปไกล การเข้าถึงแหล่งข้อมูลสื่อสารนั้นสามารถกระทำได้ที่ทันที สะดวกรวดเร็ว เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน และยังสามารถทำให้เกิดความขัดแย้งรุนแรงได้เช่นกัน

กู๊ด (Good, 1973: 287) กล่าวว่า มนุษย์สัมพันธ์ หมายถึง ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างบุคคล อิทธิพลที่บุคคลมีต่อกันและกัน รวมถึงการศึกษาถึงปฏิสัมพันธ์ หรืออิทธิพลระหว่างบุคคลเหล่านั้น พรหมทิพย์ ศิริวรรณบุษย์ (2553: 2) ให้ความหมายของมนุษย์สัมพันธ์ว่า เป็นวิชาที่ว่าด้วยศาสตร์และศิลปะในการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคลเพื่อให้ได้มาซึ่งความรักใคร่ นับถือ ความจงรักภักดี และความร่วมมือ โดยความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคลตั้งอยู่บนพื้นฐานของสิทธิมนุษยชน พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2556: 879) กล่าวว่า มนุษย์สัมพันธ์ หมายถึง ความสัมพันธ์ในทางสังคม ระหว่างมนุษย์ซึ่งจะก่อให้เกิดความเข้าใจอันดีต่อกัน

มนุษย์สัมพันธ์นั้นจึงมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์เป็นอย่างมากไม่ว่าจะอยู่ที่ใดประกอบกิจการงานใดหรือคบหาสมาคมกับผู้ใด ผู้ที่ประสบความสำเร็จในธุรกิจกิจการงาน การคบหาสมาคมกับผู้อื่น ตลอดจนการทำให้ประโยชน์แก่สังคม ล้วนแต่เป็นผู้ที่มีประสิทธิภาพในการสร้างสัมพันธ์กับผู้อื่นทั้งสิ้น การมีมนุษย์สัมพันธ์เป็นพื้นฐานที่สำคัญในทุกองค์กร ซึ่งมนุษย์สัมพันธ์เป็นหนึ่งในปัจจัยที่จะช่วยให้บุคคลสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความสุขร่วมกันระหว่างทำงานได้ บุชบง ธิยาบุตร (2560: 358) กล่าวว่า การพัฒนาตนเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อนร่วมงานอาจทำได้หลายลักษณะ หลายแนวทาง แนวปฏิบัติบางประการที่เหมาะสมกับผู้ทำงาน ได้แก่ การสร้างอัตมโนทัศน์ที่ตรงตามความเป็นจริง การมองตนเองและผู้อื่นในทางที่ดี การปฏิบัติต่อผู้อื่นในทางที่ดี การพัฒนาการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น การพัฒนาการวางตนตามสถานะและบทบาทในองค์กร

สถานศึกษาเป็นองค์กรทางสังคมที่ทำหน้าที่บริการการศึกษาที่มุ่งบริการให้แก่สังคม ที่ไม่มุ่งหวังผลกำไรเพียงมุ่งให้การศึกษาที่มีคุณภาพ และองค์กรทางการศึกษายังมีองค์ประกอบที่มีพื้นฐานแตกต่างกันอย่างมาก (สมุทพร ชำนาญ, 2556: 51) ซึ่งในสถานศึกษาประกอบไปด้วย ผู้บริหาร ครูผู้สอน และบุคลากรอื่น ๆ มีความแตกต่างกันแต่ต้องมาอยู่ร่วมกัน มีการปฏิสัมพันธ์กันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน บางครั้งเกิดปัญหาขัดแย้งกันขึ้น ระหว่างหน้าที่หลักกับผลประโยชน์ จัดได้ว่าเป็น “สังคมในสถานศึกษา” ดังนั้น การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคลากรในสถานศึกษา ต้องให้ความเคารพกัน ยืนหยัดแก่ใจ ทักทายปราศรัยกัน ช่วยเหลือกัน (สมพร สุทัศน์, 2554: 341) อีกทั้งครูจำเป็นต้องใช้มนุษย์สัมพันธ์

อย่างมากในการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียน ติดต่อสื่อสารกับผู้ปกครองด้วย จากความสำคัญที่กล่าวมาแล้วนั้นสอดคล้องกับราชกิจจานุเบกษาที่ได้กำหนดมาตรฐานวิชาชีพในข้อ 11(3) ส่งเสริมการเรียนรู้ เอาใจใส่ และยอมรับความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละบุคคล (ราชกิจจานุเบกษา, 2562: ออนไลน์) ประกอบกับงานวิจัยของจรัสรัตน์ พันสอน (2560) ที่ศึกษาคุณลักษณะครูที่ปรึกษาตามความต้องการของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า คุณลักษณะครูที่ปรึกษาตามความต้องการของนักเรียนมากที่สุด คือ ด้านมนุษยสัมพันธ์ และมาตรฐานการปฏิบัติตน จรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ ผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษา ต้องประพฤติปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งทางกาย วาจาและจิตใจ ต้องรัก เมตตา เอาใจใส่ ช่วยเหลือ ส่งเสริมให้กำลังใจแก่ศิษย์ และผู้รับบริการตามบทบาทหน้าที่โดยเสมอหน้า (ครูสภา, 2556: ออนไลน์)

พันธกิจหลักของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี คือ ผลิตบัณฑิตครูตามมาตรฐานวิชาชีพและคุณลักษณะข้อหนึ่งของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ที่จะต้องมีความสัมพันธ์ที่ดีและมีจิตสาธารณะ (ครุศาสตร์ รำไพพรรณี, ม.ป.ป.: ออนไลน์)

วิธีการหนึ่งผู้วิจัยนำมาใช้ในการมนุษย์สัมพันธ์ของนักศึกษาครูคือกิจกรรมกลุ่ม (Group Activities) สุภาวดี กิจประเสริฐ (2550: 32) ที่กล่าวว่า กิจกรรมกลุ่มทำให้สมาชิกเข้าใจตนเองและเข้าใจผู้อื่น รู้จักทำงานร่วมกับบุคคลอื่น รู้จักปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น มีความเห็นอกเห็นใจและเอื้ออาทรต่อผู้อื่น ทำให้มีทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ มีทักษะในการแก้ปัญหา สามารถคิดอย่างมีเหตุผล ทำให้เกิดความคิดและการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ พัฒนาดนเองในด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญา นอกจากนี้ กิจกรรมกลุ่มยังมีคุณค่าด้านการพัฒนาในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านอาชีพ ด้านการวินิจฉัย ด้านการบำบัด และคุณค่าต่อโรงเรียนและชุมชนด้วย สอดคล้องกับ อัญชิสา สุรีย์แสง (2553: 38) กล่าวว่า กิจกรรมกลุ่ม คือ เทคนิควิธีการ เครื่องมือที่เป็นสื่อในการจัดประสบการณ์ให้แก่สมาชิกกลุ่มได้มีการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม สำรวจความรู้สึก ความคิด พฤติกรรม ทักษะ ค่านิยมของตนเอง รู้จักคิดวิเคราะห์ และแสดงพฤติกรรม พัฒนาจิตใจ และปรับตัวให้อยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

ดังนั้นการใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างเสริมมนุษย์สัมพันธ์ของนักศึกษาครู จึงเป็นวิธีการหนึ่งที่เหมาะสมเนื่องจากกิจกรรมกลุ่มเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เกิดเกิดความเข้าใจในตนเอง เพราะสมาชิกจะช่วยสะท้อนพฤติกรรม ความสามารถ ข้อดี ข้อเสีย ให้บุคคลนั้นพิจารณาถึงข้อเท็จจริงเกี่ยวกับตนเอง ช่วยให้เกิดการค้นพบตัวเองว่าตนเป็นคนอย่างไร นอกจากนั้นยังทำให้สมาชิกสามารถทำงานร่วมกันได้ดีขึ้น โดยอาศัยความสามารถของสมาชิกหลายคน ซึ่งการทำกิจกรรมกลุ่ม อาจนำไปสู่การมีมนุษย์สัมพันธ์อย่างยั่งยืนได้



ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจเรื่องการเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เพื่อเป็นแนวทางในการเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี อันจะเป็นประโยชน์ในสังคมต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ระหว่างระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

การยื่นขอพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการยื่นเสนอเพื่อขอพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์ต่อคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี (Rambhai Barni Rajabhat University Institutional Review Board) ก่อนที่จะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยและได้รับการรับรองใบรับรองเลขที่ IRB-35/2564

สมมติฐานการวิจัย

1. นักศึกษาครูที่ได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี มีมนุษยสัมพันธ์เพิ่มขึ้นกว่าก่อนได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม
2. นักศึกษาครูที่ได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี มีมนุษยสัมพันธ์สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม

วิธีดำเนินการวิจัย

ในงานวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี มีรายละเอียดดังนี้

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี หลักสูตร 4 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 2 ในปีการศึกษา 2564 จำนวน 388 คน (15 หมู่เรียน)

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี หลักสูตร 4 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 2 ในปีการศึกษา 2564 จำนวน 2 หมู่เรียน จำนวน 27 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จากทั้งหมด 15 หมู่เรียน จำนวน 388 คน จากนั้นจัดกลุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่มแบบสุ่ม (Random assignment) และสุ่มเป็นกลุ่มทดลอง

กับกลุ่มควบคุม (Random treatment) โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยคือ 1) แบบวัดมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากแบบวัดคุณลักษณะมนุษยสัมพันธ์ของบุคลากรในสถานศึกษาขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด ของชนิดาสุดาชาติ (2559) เพื่อศึกษามนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เป็นข้อมูลเกี่ยวกับมนุษยสัมพันธ์ มีลักษณะคำถามเป็นแบบปลายปิด (Closed form Questionnaire) ลักษณะมีตัวเลือกประเมินค่า 4 ระดับ (Rating scale) มีจำนวนทั้งสิ้น 32 ข้อ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่าง 0.60 ถึง 1.00 ข้อ และผู้วิจัยปรับปรุงข้อคำถามให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ และ 2) โปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากกิจกรรมมนุษยสัมพันธ์ของสมพร สุทัศน์ (2554) และ คู่มือการจัดกิจกรรมโฮมรูม เพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา สำหรับครูที่ปรึกษา ชุด “ปรับตัว ปรับใจ ตามวัยสดใส” ของกรมสุขภาพจิต (2557) โดยกำหนดชื่อกิจกรรม แนวคิด วัตถุประสงค์ ระยะเวลาที่ใช้ ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม สื่อ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรม และการประเมินผลกิจกรรม และนำโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูที่พัฒนาขึ้น ให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเหมาะสม จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องและความเหมาะสมระหว่างชื่อกิจกรรม แนวคิด วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม สื่อ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรม และการประเมินผลกิจกรรม โดยผลการพิจารณาคุณภาพของชุดกิจกรรมและแนวทางการปฏิบัติในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด จากนั้นนำโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู จำนวน 10 กิจกรรม ไปดำเนินการทดลอง ในการจัดกิจกรรมกับนักศึกษาครูกลุ่มทดลองต่อไป ซึ่งนำไปทดลองกับกลุ่มทดลอง จำนวน 10 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 รวมดวงใจ กิจกรรมที่ 2 ภาพปริศนา กิจกรรมที่ 3 เอกลักษณ์ของฉัน กิจกรรมที่ 4 คนนี้ ใช่แน่นอน กิจกรรมที่ 5 เพื่อนฉันนั้นมีดี กิจกรรมที่ 6 ทำตามคำสั่ง กิจกรรมที่ 7 วาจาดี มีคุณจริง กิจกรรมที่ 8 ของขวัญที่อยากได้ กิจกรรมที่ 9 สวมมงกุฎ และกิจกรรมที่ 10 ปังฉิมนิเทศ โดยใช้เวลาสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ๆ ละ 1 ชั่วโมง

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของคะแนนจากแบบวัดมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง จากนั้นทดสอบความแตกต่างของคะแนนจากแบบวัดมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้สถิติ Paired-Sample t-test และทดสอบความแตกต่างของคะแนนจากแบบวัดมนุษยสัมพันธ์ของ



นักศึกษาครู กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้สถิติ Independent-Sample t-test

ผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์คะแนนมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู ของกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และเปรียบเทียบผลการวัด ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้าง

มนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูของกลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติ Paired-Sample t-test และเปรียบเทียบมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติ Independent-Sample t-test นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลไว้แบ่งออกเป็น 4 ข้อดังนี้

1. ผลคะแนน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง ในตารางที่ 1

ตารางที่ 1

คนที่	คะแนนมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูของกลุ่มทดลอง			คะแนนมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูของกลุ่มควบคุม		
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง
1	96	120	+24	88	85	-3
2	59	81	+22	98	101	+3
3	73	82	+9	79	83	+4
4	65	85	+20	97	100	+3
5	96	112	+16	61	65	+4
6	97	117	+20	96	94	-2
7	71	82	+11	63	62	-1
8	59	79	+20	57	60	+3
9	81	101	+20	62	70	+8
10	100	116	+16	93	98	+5
11	58	80	+22	91	95	+4
12	88	109	+21	94	90	-4
13	87	107	+20	69	71	+2
14	96	105	+9	91	86	-5
15	84	104	+20	59	60	+1
16	72	95	+23	93	90	+3
17	100	115	+15	74	78	+4
18	80	96	+16	60	62	+2
19	85	92	+7	62	65	+3
20	68	82	+14	91	88	-3
21	78	99	+21	73	74	+1
22	65	85	+20	88	90	+2
23	72	81	+9	81	76	-5
24	73	84	+11	97	95	-2
25	56	76	+20	92	94	+2



คนที่	คะแนนมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูของกลุ่มทดลอง			คะแนนมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูของกลุ่มควบคุม		
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง
26	69	82	+13	60	64	+4
27	92	106	+14	67	70	+3
$\bar{X}$	78.51	95.29		79.11	80.22	
S.D.	13.957	14.10		14.871	13.77	

2. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง เพื่อตรวจสอบว่าก่อนการทดลองกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

มีคะแนนมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู แตกต่างกันหรือไม่ จึงได้ทำการเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบ Independent Samples t-test แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนไว้ในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 จำนวนตัวอย่าง (n) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (S.E.) และค่าที (t-value) ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{X}$	S.D.	S.E.	t	Two-Tailed Probability
กลุ่มทดลอง	27	78.51	13.957	2.686	-1.51	.361
กลุ่มควบคุม	27	79.11	14.871	2.862		

จากตารางที่ 2 จากการทดสอบด้วยสถิติ Independent Samples t-test ได้ค่าเท่ากับ .361 ซึ่งมากกว่า .05 แสดงให้เห็นว่า ก่อนการทดลอง คะแนนมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้น ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูไม่แตกต่างกัน

3. ผลคะแนนมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู ของกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู

ตารางที่ 3 จำนวนตัวอย่าง (n) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (S.E.) ค่าที (t) องศาแห่งความเป็นอิสระ (df) และค่าทดสอบความมีนัยสำคัญของการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

กลุ่มทดลอง	N	$\bar{X}$	S.D.	S.E.	t	df	Sig (2-tailed)
ก่อนทดลอง (Pretest)	27	78.51	13.95	2.686	-17.535	26	.000
หลังทดลอง (Posttest)	27	95.29	14.10	2.714			

*p < .01

จากตารางที่ 3 ภายหลังจากทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 95.29 ซึ่งเพิ่มขึ้น และจากการทดสอบด้วยสถิติ Paired Samples t-test แสดงให้เห็นว่า ภายหลังจากทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. เปรียบเทียบผลคะแนนมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการใช้ชุดกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู



ตารางที่ 4 จำนวนตัวอย่าง (n) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (S.E.) และค่าที (t-value) ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{X}$	S.D.	S.E.	t	Two-Tailed Probability
กลุ่มทดลอง	27	95.29	14.103	2.714	3.974	.000
กลุ่มควบคุม	27	80.22	13.77	2.650		

*p < .01

จากตารางที่ 3 ภายหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูสูงกว่า และจากการทดสอบด้วยสถิติ Independent Samples t-test แสดงให้เห็นว่า ภายหลังการทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สรุปและอภิปรายผล

ในการอภิปรายผลการวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ผู้วิจัยขออภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ดังนี้

1. นักศึกษาที่ได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี มีมนุษยสัมพันธ์เพิ่มขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี มีมนุษยสัมพันธ์เพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย แสดงให้เห็นว่า โปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี นั้นสามารถพัฒนามนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูให้เพิ่มขึ้นได้ ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการที่นักศึกษาได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในแต่ละกิจกรรมนั้น นักศึกษาได้เสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ ประกอบไปด้วย ด้านการพัฒนาศักยภาพแห่งตน ด้านการตั้งใจ ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการเข้าใจผู้อื่น ส่งผลให้นักศึกษามีมนุษยสัมพันธ์เพิ่มขึ้น สอดคล้องกับ ลักขณา ศรีวัฒน์ (2556: 5) ที่กล่าวว่า มนุษยสัมพันธ์ หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องผูกพันกันทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อกัน เข้าใจกัน รักใคร่กลมเกลียว ต้องการช่วยเหลือกัน ให้ความสนับสนุนด้วยความเต็มใจ และจริงใจต่อกัน และ วิภาพร มาพบสุข (2543: 15-16) ที่กล่าวถึง มนุษยสัมพันธ์มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตในสังคมว่า มนุษยสัมพันธ์จะช่วยให้มนุษย์ในสังคมเกิดการร่วมแรงร่วมใจกัน เกื้อกูลและประสานประโยชน์แก่กิจกรรมของสังคม ซึ่งจะมีผลต่อการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตของคนในสังคมให้ดีขึ้นในทุก ๆ ด้าน

อีกทั้งมนุษย์สัมพันธ์เป็นกระบวนการที่ทำให้บุคคลแต่ละคนเข้าใจตนเองและเข้าใจผู้อื่น จึงเป็นผลทำให้บุคคลมีความเต็มใจ มีความพึงพอใจ และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพ และมนุษยสัมพันธ์จะช่วยสนับสนุนให้สังคมและกลุ่มสังคมมีความเข้าใจอันดีต่อกัน จึงส่งผลให้กลุ่มคนในสังคมกลุ่มต่าง ๆ ในทุกสาขาอาชีพมีความสามัคคีและความมั่นคงในการประกอบกิจการงานต่าง ๆ และสอดคล้องกับ โสภิตา เกณว่อง และจินตนา สราวุธพิทักษ์ (2562) ที่ได้วิจัยเรื่อง การจัดโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มีมนุษยสัมพันธ์เพิ่มขึ้นกว่าก่อนได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ และได้กล่าวว่ากิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสามัคคีกันในกลุ่ม ก่อให้เกิดมนุษยสัมพันธ์ และการทำงานร่วมกันเป็นทีม กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ช่วยให้บุคคลได้มีการแสดงออก ฝึกการอยู่ร่วมกัน ลดความเห็นแก่ตัว ช่วยให้มีความคิดที่ดีต่อกัน มีความเข้าใจ เห็นใจกัน

2. นักศึกษาที่ได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี มีมนุษยสัมพันธ์สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี มีมนุษยสัมพันธ์สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย ทั้งนี้มาจากการที่โปรแกรมการกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี มีประสิทธิภาพ อภิปรายได้ว่ากิจกรรมกลุ่มสามารถเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูได้ เนื่องจากในกลุ่มทดลอง ได้มีการทำกิจกรรมร่วมกัน ทั้งหมดจำนวน 10 กิจกรรม ซึ่งแต่ละกิจกรรมนั้นช่วยให้สมาชิกเข้าใจตนเองและผู้อื่น เรียนรู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น เช่น กิจกรรมภาพปริศนา ทำให้นักศึกษารู้จักการรับรู้ รู้จักความคล้ายคลึงและความแตกต่างของมนุษย์ กิจกรรมเอกลักษณ์ของฉัน ทำให้นักศึกษาสำรวจลักษณะที่ดีของตัวเองนักศึกษาและรู้จักชื่นชมตนเอง กิจกรรมของขวัญที่อยากได้ ทำให้นักศึกษารู้จักการเปิดเผยตนเอง รู้จักตนเองและผู้อื่นดีขึ้น กิจกรรมสวมมงกุฎ ทำให้นักศึกษารู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่นและรับรู้ความคิดและ



ความรู้สึกของบุคคล ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ ด้านการพัฒนาศักยภาพแห่งตนและด้านการด้านการเข้าใจผู้อื่น สอดคล้องกับสุภาวดี กิจประเสริฐ (2550: 32) กล่าวว่า กิจกรรมกลุ่มทำให้สมาชิกเข้าใจตนเองและผู้อื่น รู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น มีความเห็นอกเห็นใจและเอื้ออาทรต่อผู้อื่น อีกทั้งกิจกรรมครั้งนี้ยังเน้นๆ ทำให้นักศึกษารู้จักการเข้าหาผู้อื่นก่อน รู้จักการสังเกตและรู้จักกันมากขึ้น กิจกรรมเพื่อนฉันนั้นมีดีทำให้นักศึกษาสำรวจลักษณะที่ดีของผู้อื่นและรู้จักชื่นชมผู้อื่น กิจกรรมทำตามคำสั่ง ทำให้นักศึกษาได้รู้ถึงประสิทธิภาพในการสื่อสารและศึกษาวิธีการสื่อสาร กิจกรรมวาทิต มีคุณจริง ทำให้นักศึกษารู้จักใช้คำพูดที่เหมาะสม รู้จักเลือกใช้คำพูดที่เสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ด้านการตั้งใจและด้านการติดต่อสื่อสาร สอดคล้องกับ พนม ลิ้มอารีย์ (2542: 56-57) ที่กล่าวว่า กลุ่มเป็นที่ย่อยฝึกทักษะการติดต่อสื่อสาร ช่วยฝึกทักษะการคิดพิจารณาแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทัศนคติ ความคิดเห็น รวมทั้งการให้กำลังใจ อีกทั้งประภักดีกันหาชิน (2544: 20) กล่าวว่า กิจกรรมกลุ่มทำให้สมาชิกของกลุ่มได้รับประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อม สมาชิกได้ร่วมมือกิจกรรมด้วยกัน สามารถเข้าใจตนเองและผู้อื่นได้อย่างดี ซึ่งจะทำได้พัฒนาตนเอง รู้จักปรับตัวเอง เพื่อสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขและซื่อสัตย์ พรหมวงศ์ และคณะ (2551: 17) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมกลุ่ม ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน อีกทั้งแนวทางอนาคตของการเรียนรู้จะมีการนำกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน

ดังนั้น จากการวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การใช้โปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครูมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนา นักศึกษาครูให้มีมนุษยสัมพันธ์เพิ่มขึ้น นำไปสู่การมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีมาตรฐานการปฏิบัติงาน มีมาตรฐานวิชาชีพ ในภาคหน้า

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1) กิจกรรมกลุ่มที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ควรนำไปใช้กับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา (ปริญญาตรี) เนื่องจากกิจกรรมกลุ่มที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา (ปริญญาตรี) หากนำไปใช้กับผู้เรียนช่วงชั้นอื่น ๆ ควรนำกิจกรรมไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับวัย ช่วงชั้นของผู้เรียน

2) ผู้ที่จะนำกิจกรรมกลุ่มไปใช้นั้น ควรมีกิจกรรมสนทนาการเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษา ก่อนเริ่มทำกิจกรรมกลุ่ม

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาในระยะยาวและติดตามผลภายหลัง การทดลองซ้ำเป็นระยะ เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบ การพัฒนา และความคงทนของมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู

2) ควรมีการศึกษาต้นแบบในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ ในนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง ผลการใช้ กิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ประจำปีงบประมาณ 2564 เลขที่สัญญา 1/64 ผู้วิจัยขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

กรมสุขภาพจิต. (2557). คู่มือการจัดกิจกรรมโฮมรูม เพื่อส่งเสริม สุขภาพจิตนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา สำหรับครู ที่ปรึกษา ชุด “ปรับตัว ปรับใจ ตามวัยสไตส์”. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

ครุศาสตร์ รำไพพรรณี. พันธกิจคณะครุศาสตร์. [Online]. เข้าถึงได้จาก : http://www.edu.rbru.ac.th/edu_from6.php. 2564.

ครุสภา. มาตรฐานการปฏิบัติงาน. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.ksp.or.th/ksp2013/content/view.php?mid=136&did=254&tid=3&pid=6>. 2556.

จรัสรัตน์ พันสอน. (2560). คุณลักษณะครูที่ปรึกษาตามความต้องการของนักเรียนโรงเรียนต้นห้วยทรายพิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 31 จังหวัดนครราชสีมา. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ. (2551). ประมวลสาระชุดวิชาการ พัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนการสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

บุษบง อัยมาตร. (2560). การสร้างมนุษยสัมพันธ์ในหน่วยงาน Human Relationships. วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์. 6 (ฉบับพิเศษ เมษายน-มิถุนายน): 353-368



- ประภักดี กันหาจีน. (2544). **ผลของกิจกรรมกลุ่มที่มีต่อการปฏิบัติตนกับเพื่อนต่างเพศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสุวิทย์ศรีอนุสรณ์ กรุงเทพมหานคร.** สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต จิตวิทยาการแนะแนว มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พนม ลิ้มอารีย์. (2542). **การให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม.** มหาสารคาม ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. (2553). **มนุษย์สัมพันธ์.** (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชกิจจานุเบกษา. **ข้อบังคับคุรุสภา ว่าด้วยมาตรฐานวิชาชีพ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562.** [Online]. เข้าถึงได้จาก : http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2562/E/068/T_0018.PDF. 2562.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2556.** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คพับลิเคชันส์.
- ลักขณา สรวิวัฒน์. (2556). **มนุษย์สัมพันธ์.** กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮาส์.
- วิภาพร มาพบสุข. (2543). **มนุษย์สัมพันธ์.** กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- โคภิตา เถนว่อง และจินตนา สรายุทธพิทักษ์. **การจัดโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อสร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา Management of a Group Dynamic Activities Program to Enhance Human Relations for Elementary School Students.** วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 47 (ฉบับที่ 2 เมษายน - มิถุนายน): 369-388.
- สมุทร ชำนาญ. (2556). **ภาวะผู้นำทางการศึกษา ทฤษฎีและปฏิบัติ.** ระยอง: พี. เอส. การพิมพ์.
- สุภาวดี กิจประเสริฐ. (2550). **รายงานผลการใช้โปรแกรมการพัฒนานักเรียนที่มีพฤติกรรมเสี่ยงในการคบเพื่อนต่างเพศไม่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา.** สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครปฐม เขต 2.
- อัญชิสา สุรีย์แสง. (2553). **การใช้กิจกรรมพัฒนาความมีวินัยในตนเองของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนอรุณประดิษฐ์ จังหวัดเพชรบุรี.** ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Good, Carter V. (1973). **Dictionary of Education.** New York: McGraw - Hill Book Company.



ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตมือสอง
ร้านเอ็กเซลเลนท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง
Marketing Mix Affecting Consumer's Buying Decision for a Used Car
at Excellent Car Shop in Muang District, Lampang Province

ณัฐพงษ์ ศรีใจวงศ์*, คัจฉนันท์ เลิศพงษ์ศิลป์, สุชน ทิพย์ทิพากร

Nattapong Srijaiwong, Kaschanan Lertpongson, Suchon Tiptipakorn

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยี วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง จังหวัดลำปาง 52100

Faculty of Business Administration and Technology, Lampang Inter-Tech College, Lampang 52100 Thailand

*Corresponding author E-mail: mibcm@hotmail.com

(Received: April 8 2022; Revised: June 15 2022; Accepted: September 6 2022)

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตมือสอง ร้านเอ็กเซลเลนท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตมือสอง ร้านเอ็กเซลเลนท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ บุคคลที่ตัดสินใจเลือกซื้อรถยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตมือสอง ร้านเอ็กเซลเลนท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง จำนวน 80 คน เครื่องมือที่ใช้ดำเนินการวิจัยเป็นแบบสอบถาม โดยนำมาวิเคราะห์และใช้สถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า ผู้บริโภคส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุ 31-40 ปี มีสถานภาพโสด มีอาชีพธุรกิจส่วนตัว เป็นพนักงานบริษัทเอกชน และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001-20,000 บาท ปัจจัยทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตมือสอง พบว่า ผู้บริโภคมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านบุคคล ($\bar{X} = 4.88$) ด้านกระบวนการต่าง ๆ ด้านการจัดการ ($\bar{X} = 4.86$) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ($\bar{X} = 4.79$) ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ($\bar{X} = 4.75$) ด้านการส่งเสริมทางการตลาด ($\bar{X} = 4.47$) ด้านผลิตภัณฑ์ ($\bar{X} = 4.25$) และด้านราคา ($\bar{X} = 4.24$) ตามลำดับ การเปรียบเทียบรายได้กับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด พบว่า รายได้ที่แตกต่างกันส่งผลต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดใน ด้านผลิตภัณฑ์ และด้านราคา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : ปัจจัยทางการตลาด, การเลือกซื้อ, รถมือสอง

Abstract

The objective of this study was to study marketing mix affecting consumer's buying decision for a used car at Excellent Car Shop in Muang District, Lampang Province. The sample group used in the study was 80 people who decided to buy a car at Excellent Car Shop in Muang District, Lampang Province. The research tool was questionnaires. The statistics used in the research were mean, standard deviation, and One-way ANOVA. The results of the study showed that most of the consumers were male, single, aged 31-40 years old, owned a business or employees in private companies, and had an average monthly income around 10,001-20,000 baht. Marketing mix affecting consumer's buying decision for a used car as a whole was at the highest level ($\bar{X} = 4.61$) When considering in each aspect in descending order, the results showed as follows: personal ($\bar{X} = 4.88$); management process ($\bar{X} = 4.86$), distribution channel ($\bar{X} = 4.79$), physical environment ($\bar{X} = 4.75$), promotion ($\bar{X} = 4.47$), product ($\bar{X} = 4.25$), and price ($\bar{X} = 4.24$), respectively. The comparison between income and marketing mix revealed that different incomes affected marketing mix on product and price with statistical significance at the .05 Level.

Keywords : marketing mix, buying, used cars



บทนำ

รถมือสอง เป็นรถที่ผ่านการเป็นเจ้าของมากกว่า 1 ครั้ง รถมือสองมีจำหน่ายทั่วไปตามเต็นท์รถมือสอง บริษัทรถเช่า แพรนไฮซ์ของตัวแทนจำหน่ายรถใหม่ ผู้ขายมักจะมีรถรับประกันให้เพิ่มเติมในบางส่วน รวมไปถึงบริการซ่อมบำรุงและอะไหล่สำหรับการขายรถโดยเจ้าของรถเอง เรียกว่า รถบ้าน ซึ่งต่อมาผู้ขายรถมักจะใช้คำว่า รถบ้าน แทนรถที่ผ่านการใช้งานเพียงเจ้าของเดียว (สารานุกรมเสรี, 2565)

รถบ้าน คือ รถที่เจ้าของรถใช้ขับและนำมาขายเอง เป็นการซื้อขายโดยตรงกับเจ้าของรถ บางคนจอดรถไว้ให้ดูที่บ้าน หรือนัดสถานที่ดูสภาพรถที่ไหนซักแห่ง ถึงจะไม่ได้นัดกันที่บ้าน ก็ยังเรียกว่าเป็นรถบ้าน นอกจากนี้ยังรวมถึงการประกาศด้วยตัวเองผ่านคนรู้จัก หรือผ่านอินเทอร์เน็ตอย่างเว็บไซต์เกี่ยวกับรถยนต์ หรือโซเชียลมีเดียของตัวเองเพื่อให้คนที่ต้องการซื้อรถบ้าน สามารถค้นเจอได้อีกทาง

รถเต็นท์ คือ การซื้อขายผ่านคนกลาง ไม่ได้ซื้อกับเจ้าของโดยตรง และเป็นธุรกิจซื้อขายรถยนต์มือสองโดยเฉพาะ มีสถานที่ซื้อขายเป็นหลักแหล่ง ในอดีตจะขายตามริมถนนมีเต็นท์ผ้าใบกางให้รถจอด จึงถูกเรียกกันว่า รถเต็นท์ หรือเต็นท์รถมือสอง แต่สมัยนี้อพาร์ทเมนต์ให้ดูดีขึ้นเป็นห้องแถวหรืออาคารพาณิชย์ แต่ก็ยังถูกเรียกเหมือนเดิม สำหรับรถทั้ง 2 ประเภทก็ล้วนแต่เป็นรถยนต์มือ 2 ที่ผ่านการใช้งานมาแล้ว สำหรับคนที่มั่งมีน้อย เพิ่งเริ่มต้นทำงาน รายได้ยังไม่ดีนัก แต่มีความจำเป็นต้องใช้รถยนต์ การใช้รถมือสองเป็นตัวเลือกที่ดีประหยัดเงินได้หลักแสนบาทเลยทีเดียว หากเทียบกับรถใหม่ ในปัจจุบันรถยนต์มือสองประเภทรถเก๋งจะมีราคาถูกและมีตัวเลือกมากมาย (สาระเกี่ยวกับรถยนต์, 2561)

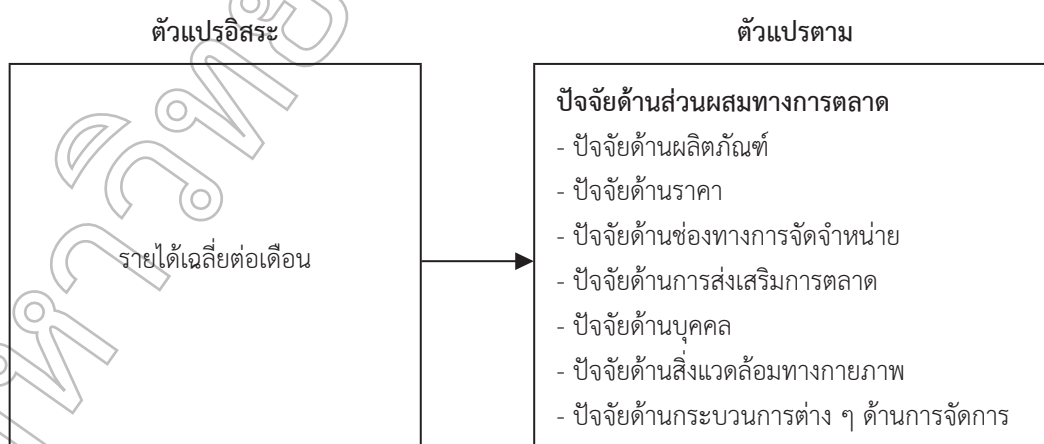
สิ่งที่น่าจับตามอง คือ แพลตฟอร์มออนไลน์ที่เข้ามามีบทบาทในการทำธุรกิจตลาดรถยนต์มือสองมากขึ้น ทั้งในด้านของข้อมูลและช่องทางการขาย รถยนต์มือสองที่นำเข้าสู่ตลาดจะถูกคัดสรร และมีคุณภาพมากกว่าเดิม ผู้ซื้อสามารถเปรียบเทียบราคาได้ด้วยตัวเอง ในขณะที่ผู้ประกอบการใหญ่มีการเปลี่ยนมาทำการขายทางแพลตฟอร์มออนไลน์มากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ทั้ง Facebook Youtube Line และ Website โดยปัจจุบันส่วนมากผู้ประกอบการจะเน้นการทำตลาดทาง Facebook ของตนเองเป็นหลัก ส่วนแพลตฟอร์มออนไลน์ในรูปแบบของ Listing ที่ลงประกาศขายนั้นได้รับความนิยมน้อยลงแต่ก็ยังคงมีใช้อยู่ เช่น Kaidee, One2Car และ Taradrod ที่มีความพร้อมทั้งด้านเงินทุนและบุคลากร มีการปรับตัว และพัฒนารูปแบบการขาย เข้าสู่ระบบออนไลน์มากขึ้น (ผู้จัดการออนไลน์, 2565)

ด้วยสาเหตุดังกล่าวจึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาถึงปัจจัยส่วนผสมทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านเต็นท์รถมือสอง ร้านเอ็กเซลเลนต์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านบุคคล ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ด้านกระบวนการให้บริการ เพื่อเป็นข้อมูลให้กับธุรกิจและผู้ประกอบการอื่นที่สนใจสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน กลุ่มเป้าหมายและความต้องการของผู้บริโภครถยนต์มือสองต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนผสมทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านเต็นท์รถมือสอง ร้านเอ็กเซลเลนต์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง

กรอบแนวคิด





สมมติฐานของการวิจัย

H_0 = รายได้ที่แตกต่างกันไม่ส่งผลต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตมือถือสองร้านเอ็กเซลเลนท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง

H_1 = รายได้ที่แตกต่างกันส่งผลต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตมือถือสองร้านเอ็กเซลเลนท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาแบบเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยได้กำหนดวิธีการในการศึกษาไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ ผู้ที่เข้ามาใช้บริการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตมือถือสองร้านเอ็กเซลเลนท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง จากสถิติการเข้ามาใช้บริการระยะเวลา ตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ - เดือนพฤษภาคม 2565 จำนวน 100 คน

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ จำนวน 80 คน โดยได้คำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่าง ด้วยการกำหนดค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 95% (ระดับความเชื่อมั่น 0.05 (มีค่าความคลาดเคลื่อนเท่ากับ +5%) โดยการใช้สูตรคำนวณกลุ่มตัวอย่างของยามานะ (Yamane, 1973)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ดำเนินการวิจัยเป็นแบบสอบถาม (Questionnaires) โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ อาชีพ และรายได้

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตมือถือสองร้านเอ็กเซลเลนท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง ทั้งหมด 7 ด้าน ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมทางการตลาด ด้านบุคคล ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ และด้านกระบวนการต่าง ๆ ด้านการจัดการ โดยแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) โดยในแต่ละข้อคำถามจะมีคำตอบที่ให้เลือกรับ 5 ระดับ (Likert, Rensis, 1967) คือ 5 = ความคิดเห็นระดับมากที่สุด, 4 = ความคิดเห็นระดับมาก, 3 = ความคิดเห็นระดับปานกลาง, 2 = ความคิดเห็นระดับน้อย, 1 = ความคิดเห็นระดับน้อยที่สุด

3. การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1) ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกรอบแนวคิดและแบบสอบถาม

2) กำหนดโครงสร้างของเครื่องมือโดยใช้วัตถุประสงคของการวิจัย กรอบแนวความคิดและตัวแปรที่จะศึกษาเป็นหลัก

3) สร้างแบบสอบถาม ตามวัตถุประสงคของการศึกษาและนิยามคำศัพท์

4) ทดสอบหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม จำนวน 30 ชุด ด้วยวิธีการหาความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency Method) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาช (Cronbach, L.J., 1990) ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ซึ่งสามารถวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ได้ดังนี้ ด้านผลิตภัณฑ์ = .915 ด้านราคา = .732 ด้านการจัดจำหน่าย = .723 ด้านการส่งเสริมทางการตลาด = .920 ด้านบุคคล = .908 ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ = .812 และด้านกระบวนการต่าง ๆ ด้านการจัดการ = .938 ทุกด้านมีค่ามากกว่า .70 แสดงว่าแบบสอบถามมีความเชื่อมั่น และเชื่อถือได้เพียงพอต่อการนำไปใช้

วิธีการรวบรวมข้อมูล

1. ผู้ทำวิจัยทำการรวบรวมข้อมูลและทำการแจกแบบสอบถาม ผู้ที่ซื้อรถยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตมือถือสองร้านด้วยตนเอง จำนวน 80 ชุด โดยใช้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลภาคสนามทั้งสิ้น 16 สัปดาห์
2. ผู้วิจัยตรวจสอบความเรียบร้อยของแบบสอบถาม ก่อนนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ตามกระบวนการวิจัย โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลต่าง ๆ มาประมวลผลด้วยระบบคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตมือถือสองร้านเอ็กเซลเลนท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ ค่าร้อยละ ค่าความถี่

2. ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตมือถือสองร้านเอ็กเซลเลนท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง ใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) ของปัจจัยข้อมูลส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดต่อการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตมือถือสองร้านเอ็กเซลเลนท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง



ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้บริโภคที่มาเลือกซื้อรถยนต์ผ่านเว็บไซต์รถมือสอง ร้านเอ็กเซลเล้นท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง

ผู้บริโภคส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 80.0 และเพศหญิง ร้อยละ 20.0 ในเรื่องของอายุ ผู้บริโภคมีอายุ 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 43.8 ส่วนใหญ่มีสถานภาพ โสด คิดเป็นร้อยละ 43.8

ส่วนใหญ่มืออาชีพธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 37.5 พนักงานบริษัทเอกชน คิดเป็นร้อยละ 30.0 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001-20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 45.0

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านเว็บไซต์รถมือสอง ร้านเอ็กเซลเล้นท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านเว็บไซต์รถมือสอง ร้านเอ็กเซลเล้นท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง ได้ผลตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านเว็บไซต์รถมือสอง ร้านเอ็กเซลเล้นท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง

ปัจจัยการตลาด	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านผลิตภัณฑ์	4.25	0.77	มาก
2. ด้านราคา	4.24	0.71	มาก
3. ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย	4.79	0.31	มากที่สุด
4. ด้านการส่งเสริมทางการตลาด	4.47	0.57	มาก
5. ด้านบุคคล	4.88	0.30	มากที่สุด
6. ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ	4.75	0.48	มากที่สุด
7. ด้านกระบวนการต่าง ๆ ด้านการจัดการ	4.86	0.33	มากที่สุด
รวมทุกด้าน	4.61	0.47	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้บริโภคมีความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านเว็บไซต์รถมือสอง ร้านเอ็กเซลเล้นท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านบุคคล ($\bar{X} = 4.88$) ด้านกระบวนการต่าง ๆ ด้านการจัดการ ($\bar{X} = 4.86$) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ($\bar{X} = 4.79$) ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ($\bar{X} = 4.75$) ด้านการส่งเสริมทางการตลาด ($\bar{X} = 4.47$) ด้านผลิตภัณฑ์ ($\bar{X} = 4.25$) และด้านราคา ($\bar{X} = 4.24$) ตามลำดับสามารถพิจารณาเป็นรายด้าน ดังนี้

ด้านผลิตภัณฑ์ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ตรายี่ห้อ/รุ่น ($\bar{X} = 4.56$) อุปกรณ์ตกแต่งเพื่อความสวยงาม/อุปกรณ์อำนวยความสะดวก ($\bar{X} = 4.37$) ขนาดเครื่องยนต์/สมรรถนะ อัตราเร่ง แรงม้า แรงบิด ($\bar{X} = 4.32$) ความนิยม/ความหรูหรา/ภาพลักษณ์ของรถยนต์ ($\bar{X} = 4.30$) มาตรฐานความปลอดภัย ($\bar{X} = 4.27$) การออกแบบภายใน ($\bar{X} = 4.23$) สมรรถนะช่วงล่างการยึดเกาะถนน ($\bar{X} = 4.22$) อัตราการสิ้นเปลืองเชื้อเพลิง ($\bar{X} = 4.16$) ขนาดห้องโดยสาร ($\bar{X} = 4.05$) และความยากง่ายในการหาอะไหล่ ($\bar{X} = 4.00$) ตามลำดับ

ด้านราคา อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.24$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ราคาจำหน่าย ($\bar{X} = 4.43$) เงินดาวน์เริ่มต้น ($\bar{X} = 4.28$) อัตราภาษี ($\bar{X} = 4.28$) อัตราดอกเบี้ยในการผ่อนชำระ ($\bar{X} = 4.27$) ระยะเวลาในการผ่อนชำระ ($\bar{X} = 4.27$) ค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษา ($\bar{X} = 4.10$) และราคาขายต่อ ($\bar{X} = 4.08$) ตามลำดับ

ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.79$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ลูกค้าสามารถสั่งซื้อหรือเลือกชมสินค้าทางออนไลน์ได้ ($\bar{X} = 5.00$) ความน่าเชื่อถือของสถานที่จัดจำหน่าย ($\bar{X} = 4.87$) สถานที่ตั้งเด่นชัด มีทำเล ที่ตั้งสะดวกใกล้บ้าน/ที่ทำงาน ($\bar{X} = 4.66$) และการตกแต่งพื้นที่ ความสะอาด ($\bar{X} = 4.62$) ตามลำดับ

ด้านการส่งเสริมทางการตลาด อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ มีการโฆษณา ประชาสัมพันธ์สินค้าให้เป็นที่รู้จักผ่านช่องทางที่หลากหลาย ($\bar{X} = 4.87$) มีบริการหลังการขาย ($\bar{X} = 4.85$) มีกิจกรรมส่งเสริมการขายอย่างสม่ำเสมอ เช่น การลด แลก แจก แถม ($\bar{X} = 4.83$) การให้ทดลองขับ ($\bar{X} = 4.67$) ผ่อนชำระแบบไม่มีดอกเบี้ย ($\bar{X} = 4.66$) การรับประกันหลังการขาย ($\bar{X} = 4.60$) การแถมอุปกรณ์



แต่งรถ ($\bar{X} = 3.67$) และการแถมประกันอุบัติเหตุ ($\bar{X} = 3.66$) ตามลำดับ

ด้านบุคคล อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.88$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ พนักงานมีความซื่อสัตย์ ไว้วางใจได้ ($\bar{X} = 4.94$) การให้ข้อมูลเกี่ยวกับรถของพนักงานขาย ($\bar{X} = 4.88$) พนักงานมีความรู้ในการให้คำแนะนำ ($\bar{X} = 4.88$) พนักงานมีอัธยาศัยดี น่าเชื่อถือ ($\bar{X} = 4.87$) พนักงานเอาใจใส่ลูกค้าเป็นอย่างดี ($\bar{X} = 4.87$) พนักงานสุภาพเรียบร้อย ($\bar{X} = 4.87$) และการบริการของพนักงานขาย ($\bar{X} = 4.85$) ตามลำดับ

ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ สถานที่จำหน่ายมีความพร้อมในการให้บริการ ($\bar{X} = 4.87$) ช่วงเวลาเปิดทำการของเด็นท์ ($\bar{X} = 4.81$) ห้องพัก

รับรองลูกค้าและสถานที่เซ็นสัญญา ($\bar{X} = 4.63$) และมีสิ่งอำนวยความสะดวกด้านสถานที่ ($\bar{X} = 4.62$) ตามลำดับ

ด้านกระบวนการต่าง ๆ ด้านการจัดการ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ มีการให้บริการเป็นระบบน่าเชื่อถือ, มีการนำเทคโนโลยีใหม่มาใช้ในการให้บริการ, มีการบริการที่ประทับใจ และใส่ใจลูกค้า, การส่งมอบรถมีขั้นตอนที่รวดเร็ว ($\bar{X} = 4.87$) และมีพนักงานขายคอยให้การต้อนรับ ($\bar{X} = 4.81$) ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 การทดสอบสมมติฐานการเปรียบเทียบปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านเด็นท์รถมือสองร้านเอ็กเซลเลนท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง จำแนกตามรายได้

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านเด็นท์รถมือสองร้านเอ็กเซลเลนท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง จำแนกตามรายได้

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด	แหล่งข้อมูล	df	ss	MS	F	P-value
1. ด้านผลิตภัณฑ์	ระหว่างกลุ่ม	5	44.728	8.946	1.987	.050
	ภายในกลุ่ม	74	2.672	.036		
	รวม	79	47.400			
2. ด้านราคา	ระหว่างกลุ่ม	5	38.136	7.627	1.974	.000
	ภายในกลุ่ม	74	2.117	.029		
	รวม	79	40.253			
3. ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย	ระหว่างกลุ่ม	5	7.310	1.462	1.190	.277
	ภายในกลุ่ม	74	.495	.007		
	รวม	79	7.805			
4. ด้านการส่งเสริมทางการตลาด	ระหว่างกลุ่ม	5	24.271	4.854	1.330	.250
	ภายในกลุ่ม	74	1.670	.023		
	รวม	79	25.940			
5. ด้านบุคคล	ระหว่างกลุ่ม	5	6.735	1.347	.787	.560
	ภายในกลุ่ม	74	.834	.011		
	รวม	79	7.569			
6. ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ	ระหว่างกลุ่ม	5	16.479	3.296	.523	.758
	ภายในกลุ่ม	74	2.121	.029		
	รวม	79	18.600			
7. ด้านกระบวนการต่าง ๆ ด้านการจัดการ	ระหว่างกลุ่ม	5	7.629	1.526	.533	.751
	ภายในกลุ่ม	74	1.059	.014		
	รวม	79	8.687			

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้บริโภคที่มีรายได้แตกต่างกัน ทำให้ส่งผลต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตมือสอง ร้านเอ็กเซลเลนท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปาง ที่แตกต่างกันใน ด้านผลิตภัณฑ์ และด้านราคา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปและอภิปรายผล

จากสรุปผลของการวิเคราะห์จากแบบสอบถามแนวคิดส่วนประสมทางการตลาด ประกอบด้วย 7 ด้าน คือ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมทางการตลาด ด้านบุคคล ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ และด้านกระบวนการจัดการ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านบุคคล ด้านกระบวนการจัดการ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ด้านการส่งเสริมทางการตลาด ด้านผลิตภัณฑ์ และด้านราคา ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบรายได้ที่แตกต่างกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดพบว่า รายได้ที่แตกต่างกันของผู้บริโภค ส่งผลต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ในด้านผลิตภัณฑ์ และด้านราคา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ปัจจัยด้านบุคลากรมีผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตมือสอง ร้านเอ็กเซลเลนท์ คาร์ อำเภอมือง จังหวัดลำปางมากที่สุดเมื่อเทียบกับปัจจัยด้านอื่น โดยพบว่าประเด็นที่มีผลสูงสุดคือ พนักงานของทางร้านมีความซื่อสัตย์ น่าเชื่อถือและมีความรู้ด้านรถยนต์สามารถให้คำแนะนำกับลูกค้าได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรัชย์ ธีระพัฒนอักษร (2560) ได้กล่าวว่า ด้านบุคลากรที่ให้บริการ (People) อาจเนื่องมาจากพนักงานมีธรรมาภิบาลที่ดี น่าเชื่อถือ รองลงมา พนักงานสุภาพเรียบร้อย พนักงานเอาใจใส่ลูกค้าเป็นอย่างดี พนักงานสุภาพเรียบร้อย และการบริการของพนักงานขาย ปัจจัยด้านกระบวนการจัดการ ทางร้านมีการให้บริการเป็นระบบ น่าเชื่อถือ นำเทคโนโลยีใหม่มาใช้ในการให้บริการ เป็นที่ประทับใจต่อลูกค้า ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรุฒม์ ประไพพัทธ์ (2556) ได้กล่าวว่าผู้บริโภคเมื่อซื้อสินค้าจะคาดหวังกระบวนการในการดำเนินธุรกิจ ที่สามารถทำให้ผู้บริโภคเกิดความประทับใจ ไม่ว่าจะเป็นการบริการที่รวดเร็ว ความสะดวกสบายในการไปซื้อผลิตภัณฑ์ เพื่อเป็นการลดระยะเวลาในการทำกิจกรรมการซื้อ และมีพนักงานขายคอยให้การต้อนรับ

ปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย สถานที่จัดจำหน่ายมีทำเลที่ตั้งสะดวกต่อการเดินทาง ลูกค้าสามารถเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธวัชชัย ชันธเสน และพิมุกต์ สมชอบ (2558) ได้กล่าวว่า ลูกค้าให้ความสำคัญกับบริษัทตัวแทนจำหน่ายตั้งอยู่ในแหล่งชุมชนที่มีการคมนาคมสะดวก

ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ทางร้านได้รับประกันคุณภาพการซ่อมแซมรถยนต์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุกฤษ อุทัยวัฒนา (2557) ได้กล่าวว่า คุณภาพการซ่อมและการรับประกันการซ่อม เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อรถยนต์มือสองคือลูกค้าส่วนใหญ่

ปัจจัยด้านการส่งเสริมทางการตลาด ทางร้านได้มีการโฆษณา ประชาสัมพันธ์สินค้าให้เป็นที่ยอมรับผ่านทางช่องทางที่หลากหลาย มีกิจกรรมส่งเสริมการขายอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาพร โยเฮือง (2558) ได้กล่าวว่า ลูกค้าให้ความสำคัญเนื่องจากมีการแจกแถมสินค้าอื่น ๆ โฆษณาตามสื่อต่าง ๆ มีคำแนะนำจากช่างผู้เชี่ยวชาญ

ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ ลูกค้าได้ให้ความสำคัญใน ยี่ห้อ, รุ่น และขนาดเครื่องยนต์/สมรรถนะ อัตราเร่ง แรงม้า และเมื่อทำการเปรียบเทียบรายได้ที่แตกต่างของผู้บริโภค ด้านผลิตภัณฑ์ส่งผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ของผู้บริโภค ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุกฤษ อุทัยวัฒนา (2557) ได้กล่าวว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อรถยนต์มือสองคือ ระบบความปลอดภัย รุ่นของรถยนต์ ตกแต่งด้วยสมรรถนะของช่วงล่าง เป็นสิ่งปัจจัยที่ลูกค้าคำนึงถึงมากที่สุด

ปัจจัยด้านราคา ลูกค้าให้ความสำคัญกับราคาจำหน่าย อัตราดอกเบี้ยในการผ่อนชำระ และเมื่อทำการเปรียบเทียบรายได้ที่แตกต่างของผู้บริโภค ด้านราคาส่งผลต่อการเลือกซื้อรถยนต์ของผู้บริโภค ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุกฤษ อุทัยวัฒนา (2557) ได้กล่าวว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อรถยนต์มือสอง คือราคาจำหน่าย ตามด้วยอัตราดอกเบี้ยในการผ่อนชำระ ลูกค้าส่วนใหญ่ใช้วิธีการชำระเงินด้วยการเช่าซื้อและเงินกู้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยในครั้งนี้

1. เจ้าของธุรกิจเต็นท์รถมือสองควรที่จะมีการกำหนดราคารถยนต์มือสองที่เป็นมาตรฐานในการซื้อหรือขายต่อ เพื่อสามารถทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อมั่นในการชำระค่ารถ เมื่อตัดสินใจเลือกซื้อรถยนต์มือสองจากเต็นท์รถ
2. เจ้าของธุรกิจเต็นท์รถมือสองควรที่จะแจกของแถมให้กับผู้บริโภค เพื่อกระตุ้นยอดขายรวมทั้ง ลูกค้าที่จ่ายเป็นเงินสดควรที่จะให้ส่วนลดเงินสด เพื่อจูงใจในการตัดสินใจซื้อ เต็นท์รถมือสองควรมีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ และมีการจัดกิจกรรมทางการตลาด
3. เจ้าของธุรกิจเต็นท์รถมือสองควรที่จะมีการบริการหลังการขายที่ลูกค้าต้องการ เพื่อสร้างความมั่นใจก่อนที่ผู้บริโภคจะตัดสินใจซื้อ



ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

ควรทำการศึกษาความคิดเห็นของผู้บริโภคในจังหวัดเพื่อศึกษาความต้องการของผู้บริโภคที่มีต่อการตัดสินใจเลือกซื้อรถยนต์มือสอง เพื่อสามารถนำมาวิเคราะห์ความต้องการในการตัดสินใจเลือกซื้อของผู้บริโภค

เอกสารอ้างอิง

- จิรัชย์ ธีระพัฒนรัชกร. (2560). ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อรถยนต์มือสองของผู้บริโภคในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. การค้นคว้าอิสระ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- ธวัชชัย ชันธเสน และพิกัด สมชอบ. (2558). ปัจจัยการตลาดที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อรถยนต์มือสองของผู้บริโภคในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ. การค้นคว้าอิสระ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- ผู้จัดการออนไลน์. จับตาตลาดรถมือสอง จุดเปลี่ยนสู่โลกออนไลน์. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://mgronline.com/motoring/detail/9640000127499?fbclid=IwAR3vRLM6J1KsqygfIjPYXKJWVOOckF9gp7eejk0T02wNbxVjl3ezBLDyUtA>. 2564.
- วรุตม์ ประไพพัตร์. (2556). ปัจจัยพฤติกรรมผู้บริโภคและปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าประเภทเครื่องครัวในเขตอำเภอเมืองจังหวัดระยอง. การค้นคว้าอิสระ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สุภาพร โยเอื้อง. (2558). ความคิดเห็นของลูกค้าต่อปัจจัยในการตัดสินใจเลือกซื้อรถยนต์มือสอง ห้างหุ้นส่วนจำกัด สายพินวังสมบูรณ์ 2002 จำกัด จังหวัดสระแก้ว. งานนิพนธ์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สารานุกรมเสรี. ความรู้จักกับ-รถเต็นท์-vs-รถบ้าน ในวงการรถยนต์มือ 2. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://medium.com/@n.numprik03/>. 2561.
- อุกฤษ อุทัยวัฒนา. (2557). พฤติกรรมการเลือกซื้อรถยนต์มือสองของลูกค้าตัวแทนรถพัฒนสรณ์ อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี. งานนิพนธ์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- Cronbach, L.J. (1990). Essential of psychological testing (5th ed.). (pp.202-204). New York: Harper Collins Publisher.
- Likert, Rensis. (1967). The Method of Constructing and Attitude Scale, Reading in Attitude Theory and Measurement. P.90-95. Fishbein, Martin, Ed. New York: Wiley & Son.



วารสารวิจัยรำไพพรรณี Rajabhat Rambhai Barni Research Journal

วารสารวิจัยรำไพพรรณี เป็นวารสารระดับชาติที่ผ่านการรับรองผลการประเมินคุณภาพวารสารในฐานข้อมูล TCI กลุ่ม 2 (พ.ศ. 2563-2567) จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัยของคณาจารย์ นิสิตนักศึกษาในระดับปริญญาโท-เอก นักวิจัยจากหน่วยงานภายในและภายนอกต่าง ๆ สู่สาธารณชน รวมทั้งหน่วยงานอื่น ๆ ได้นำผลงานวิจัยที่ตีพิมพ์เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เผยแพร่ผลงานวิจัยที่มีคุณภาพของบุคลากรทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย 2) เพื่อเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางวิชาการ และ 3) เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพทางวิชาการของบุคลากร

วารสารเปิดรับบทความวิจัยในสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ รวมถึงสหวิทยาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสังคมและชุมชน โดยจัดทำเป็นวารสารราย 4 เดือน เผยแพร่ปีละ 3 ฉบับ ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน) ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม) และฉบับที่ 3 (กันยายน-ธันวาคม) โดยบทความที่ตีพิมพ์ทุกบทความผ่านการพิจารณาเห็นชอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Reviewed) ในสาขาวิชานั้น ๆ ไม่น้อยกว่า 3 ท่าน โดยเป็นการประเมินแบบ double-blinded review ข้อคิดเห็นที่ปรากฏและแสดงในเนื้อหาบทความต่าง ๆ วารสารวิจัยรำไพพรรณี ถือเป็นความเห็นและความรับผิดชอบโดยตรงของผู้เขียน

คำแนะนำการเตรียมต้นฉบับ

บทความที่รับตีพิมพ์ในวารสาร ได้แก่ 1) บทความวิจัย 2) นิพนธ์ปริทัศน์ (Review articles) โดยให้พิมพ์ผลงานด้วยกระดาษ A4 พิมพ์หน้าเดียว จำนวนไม่เกิน 10-12 หน้า และกำหนดให้ใช้ตัวอักษร TH SarabunPSK ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง ชื่อผู้เขียน สถานที่ทำงาน การติดต่อผู้เขียน โดยบทความต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ คำสำคัญ (Keywords ไม่เกิน 3-5 คำ) และมีส่วนประกอบดังนี้ บทนำ วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย ผลการวิจัย สรุปและอภิปรายผลการวิจัย ข้อเสนอแนะ กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี) และเอกสารอ้างอิง

ระเบียบการตีพิมพ์

1) ผู้วิจัยดำเนินการเขียนบทความวิจัยตามข้อกำหนดรูปแบบของวารสารวิจัยรำไพพรรณี ของสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี โดยบทความดังกล่าวจะต้องไม่เคยเผยแพร่ในวารสารอื่นใดมาก่อน

2) ผู้วิจัยส่งบทความที่สมบูรณ์ตรงตามแบบฟอร์มเป็นไฟล์นามสกุล .doc (Word) ความยาวไม่เกิน 10-12 หน้า ทางระบบออนไลน์ Thaijo วารสารวิจัยรำไพพรรณี โดยสมัครผ่านเว็บไซต์ระบบ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/RRBR/> ทั้งนี้สามารถติดตามรายละเอียดและดาวน์โหลดแบบฟอร์มต่าง ๆ ได้ที่ <http://www.research.rbru.ac.th/journal.php> สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

3) ผู้วิจัยต้องชำระค่าธรรมเนียมในการดำเนินการตีพิมพ์ของวารสารวิจัยรำไพพรรณี จำนวน 4,000 บาท หลังจากบทความผ่านการพิจารณาเบื้องต้นจากกองบรรณาธิการวารสารฯ เรียบร้อยแล้ว

4) ผู้วิจัยสามารถชำระค่าธรรมเนียมได้ ดังนี้

โอนเงินเข้าบัญชีหมายเลข 178-1-48958-7 ชื่อบัญชี มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ประเภทบัญชีออมทรัพย์ ธนาคารกรุงศรีอยุธยา (สาขาสี่แยกเขาไผ่) เมื่อโอนเงินเข้าบัญชีแล้วกรุณา SCAN หลักฐานการชำระเงินได้ที่ อีเมล research_rbru2010@hotmail.com

กองบรรณาธิการจะไม่คืนเงินในกรณีที่บทความไม่ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ ไม่ว่ากรณีใด ๆ เพราะเป็นค่าตอบแทนการพิจารณาบทความของผู้ทรงคุณวุฒิ

5) ผู้วิจัยจะต้องดำเนินการปรับแก้ไขบทความตามผลการตรวจประเมินของกองบรรณาธิการ และผู้ทรงคุณวุฒิของวารสารวิจัยรำไพพรรณี อย่างต่อเนื่องตลอดกระบวนการในการตีพิมพ์

6) เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการตามระเบียบ ข้อที่ 1) - ข้อ 5) เรียบร้อยแล้ว กองบรรณาธิการจะออกไปตอบรับการตีพิมพ์และใบเสร็จรับเงินจากทางราชการให้กับผู้วิจัย และดำเนินการตามกระบวนการตีพิมพ์ต่อไป

7) ถ้าผู้วิจัยไม่ปฏิบัติตามระเบียบการตีพิมพ์กองบรรณาธิการจะแจ้งยกเลิกการตีพิมพ์บทความการวิจัยไปยังหน่วยงาน/มหาวิทยาลัยที่ท่านสังกัดอยู่ และจะไม่ได้รับค่าธรรมเนียมคืน



ข้อกำหนดในการเตรียมต้นฉบับ

- ขนาดกระดาษ A4
- ขอบกระดาษ ขอบบน 1 นิ้ว ขอบล่าง 1 นิ้ว ขอบซ้าย 1.25 นิ้ว ขอบขวา 1 นิ้ว
- ระยะระหว่างบรรทัด หนึ่งเท่า (Single Space)
- ตัวอักษร ใช้ TH SarabunPSK ตามที่กำหนดดังนี้
 - ชื่อเรื่อง (Title)
 - ภาษาไทย ขนาด 18 point, กำหนดกึ่งกลาง, ตัวหนา
 - ภาษาอังกฤษ ขนาด 18 point, กำหนดกึ่งกลาง, ตัวหนา
 - ชื่อผู้เขียน (ทุกคน)
 - ชื่อผู้เขียน ภาษาไทย-อังกฤษ ขนาด 14 point, กำหนดกึ่งกลาง, ตัวหนา
 - ที่อยู่ผู้เขียน ภาษาไทย-อังกฤษ ขนาด 14 point, กำหนดกึ่งกลาง, ตัวหนา และเว้น 1 บรรทัด
 - อีเมลผู้เขียนหลัก วันที่ส่ง วันที่แก้ไขล่าสุด และวันตอบรับบทความ
 - *Corresponding author E-mail: (Received; Revised; Accepted)
 - บทคัดย่อ
 - ชื่อ “บทคัดย่อ” และ “Abstract” ขนาด 16 point, กำหนดกึ่งกลาง, ตัวหนา และเว้น 1 บรรทัด
 - เนื้อหาบทคัดย่อภาษาไทย ขนาด 14 point, กำหนดชิดขอบ, ตัวธรรมดา
 - คำสำคัญ ให้พิมพ์ต่อจากส่วนบทคัดย่อ โดยเลือกคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบทความประมาณ 3-5 คำ ใช้ตัวอักษรภาษาไทย หรือ ภาษาอังกฤษ ขนาด 14 point
 - เนื้อหา บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ขนาด 14 point, กำหนดชิดขอบ, ตัวหนา
 - ย่อหน้า 0.5 นิ้ว
 - Keyword ให้พิมพ์ต่อจากส่วน Abstract โดยเลือกคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบทความภาษาอังกฤษ ขนาด 14 point
 - รายละเอียดบทความ (Body)
 - คำหลักบทความขนาด 16 point, กำหนดชิดซ้าย, ตัวหนา
 - หัวข้อย่อยขนาด 14 point, กำหนดชิดซ้าย, ตัวหนา
 - ตัวอักษรขนาด 14 point, กำหนดชิดขอบ, ตัวธรรมดา
 - ย่อหน้า 0.5 นิ้ว

รายละเอียดบทความประกอบด้วย บทนำ วัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย ผลการวิจัย สรุปและอภิปรายผลการวิจัย ข้อเสนอแนะ กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี) และเอกสารอ้างอิง

- คำศัพท์ ให้ใช้ศัพท์บัญญัติของราชบัณฑิตยสถาน

■ รูปภาพและตาราง กรณีรูปภาพและตาราง หัวตารางให้จัดชิดซ้ายของคอลัมน์ คำบรรยายรูปภาพให้อยู่ใต้รูปภาพ และจัดกึ่งกลางคอลัมน์ เนื้อหา และคำบรรยายภาพ ใช้ตัวอักษรขนาด 14 point ตัวปกติ

- รูปแบบการพิมพ์เอกสารอ้างอิง

1. อ้างอิงจากหนังสือ

รูปแบบ :

ชื่อผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์).// ชื่อเรื่อง.// จำนวนเล่ม.// ครั้งที่พิมพ์ (ถ้ามี).// ชื่อชุดหนังสือ.// เมืองที่พิมพ์.// สำนักพิมพ์.

ตัวอย่าง :

สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ และกรรณิการ์ สุขเกษม. (2547). วิธีวิทยาการวิจัยเชิงคุณภาพ: การวิจัยปัญหาปัจจุบันและการวิจัยอนาคตไกล. กรุงเทพมหานคร: เพ็ญฟ้า พรินต์.

Okuda, M., & Okuda, D. (1993). *Star trek chronology: The history of the future*. New York: Pocket Books.



2. อ้างอิงจากบทความในหนังสือ รายงานการประชุมทางวิชาการ สัมมนาทางวิชาการ

รูปแบบ :

ชื่อผู้เขียนบทความ.//ปีพิมพ์.//ชื่อบทความ.//ใน ชื่อหนังสือ.//ชื่อบรรณาธิการหรือผู้รวบรวม.

ครั้งที่พิมพ์.//ชื่อชุดหนังสือ.//เมืองที่พิมพ์.//สำนักพิมพ์.//หน้า.

ตัวอย่าง :

ปกรณ ปรียากร. (2532). ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนา. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการบริหารการพัฒนาชนบท. หน่วยที่ 1. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิทยาการจัดการ. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. หน้า 33-34.

Fitzroy, Felix R. and Kraft, Kornelius. (1991). Firm Size, Growth and Innovation: Some Evidence from West Germany. In *Innovation and Technological Change: An International Comparizon*. Zottan J. Aes and David B. Audretsh, eds. New York: Harester Wheatsheaf. pp. 152-159.

3. อ้างอิงจากบทความในวารสาร

รูปแบบ :

ชื่อผู้เขียน.//ปีพิมพ์.//ชื่อบทความ.//ชื่อวารสาร.//ปีที่ (เดือน):/เลขหน้า.

ตัวอย่าง :

สุรัช พุ่งเกียรติ. (2547). นาโนเทคโนโลยีวิสัยทัศน์เทคโนโลยีระดับไมโคร. *ผู้ส่งออก*. 17 (ปีที่แรก เมษายน): 19-22.

Mintrom, Michael and Vergari, Sandra. (1996). Advocacy Coalitions, Policy Entrepreneurs and Policy Change. *Policy Studies Journal*. 24 (Autumn): 420-434.

4. อ้างอิงจากวิทยานิพนธ์ ภาคนิพนธ์ และสารนิพนธ์

รูปแบบ :

ชื่อผู้เขียน.//ปี.//ชื่อวิทยานิพนธ์ ภาคนิพนธ์ หรือสารนิพนธ์.//ระดับปริญญา/มหาวิทยาลัย.

ตัวอย่าง :

ธีรวัฒน์ พันธุ์สมล. (2547). การรับรู้กิจกรรมการพัฒนาทางรองประจำการเพื่อการพัฒนาประเทศ กรณีศึกษา กรมทหารต่อสู้อากาศยาน หน่วยบัญชาการอากาศโยธิน กองบัญชาการยุทธทางอากาศ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

ปิโย เล็กกำแหง. (2547). พฤติกรรมการซื้อและการบริโภคเครื่องดื่มในร้านกาแฟขนาดเล็กของนักศึกษาภายในมหาวิทยาลัย: กรณีศึกษานักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. ภาคนิพนธ์โครงการบัณฑิตศึกษาเทคโนโลยีการบริหาร สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

Thawilwadee Bureekul. (1998). *Major Factors Affecting Industrial Hazardous Waste Policy Implementation in Central Thailand*. Doctoral dissertation, National Institute of Development Administration.

5. อ้างอิงจากรายงานการวิจัย และเอกสารวิจัยที่เสนอต่อหน่วยงานต่าง ๆ

รูปแบบ :

ชื่อผู้เขียน.//ปี.//ชื่อเอกสาร.//รายงานการวิจัย/เอกสารวิจัย หน่วยงาน.

ตัวอย่าง :

ประชัย เปี่ยมสมบูรณ์. (2538). *จริยธรรมในงานวิจัย*. เอกสารวิจัย เสนอต่อคณะกรรมการส่งเสริมงานวิจัย สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

6. อ้างอิงจากสิ่งพิมพ์กฎหมาย

รูปแบบ :

ชื่อกฎหมาย.//ชื่อวารสาร.//ฉบับ/เล่มที่./ตอนที่/(วัน เดือน):/เลขหน้า.



ตัวอย่าง :

พระราชบัญญัติโอนกิจการบริหารในมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เฉพาะที่เกี่ยวกับราชการของคณะรัฐประศาสนศาสตร์ ไปเป็นของสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ พ.ศ. 2509. **ราชกิจจานุเบกษา**. ฉบับกฤษฎีกา 83, 29 ฉบับพิเศษ (31 มีนาคม): 23-36.

The Act on Revenue Code Amendment (No.35) B.E. 2544. **Royal Thai Government Gazette**. 118, 85A (27 September 2001): 1-4.

7. อ้างอิงจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ

รูปแบบ :

ผู้แต่ง./ชื่อเรื่อง./[CD-ROM].//สถานที่ผลิต./ผู้ผลิต./ปี พ.ศ. ที่เผยแพร่.

ผู้แต่ง./ชื่อเรื่อง./[Online].//เข้าถึงได้จาก./วิธีการเข้าถึงและสถานที่ของข้อมูล/ปี พ.ศ. ที่เผยแพร่ (หรือสืบค้น).

ตัวอย่าง :

Noam, E.M. Telecommunication Policy Issue for the Next Century. [online]. Available : <gopher://198.80.36...//global/telcom.txt>. 1994.

Texas Instruments. Speech Synthesis Processors. [online]. Available : <http://www.ti.com/sc/does/msp/speech/index.htm>. 1998.

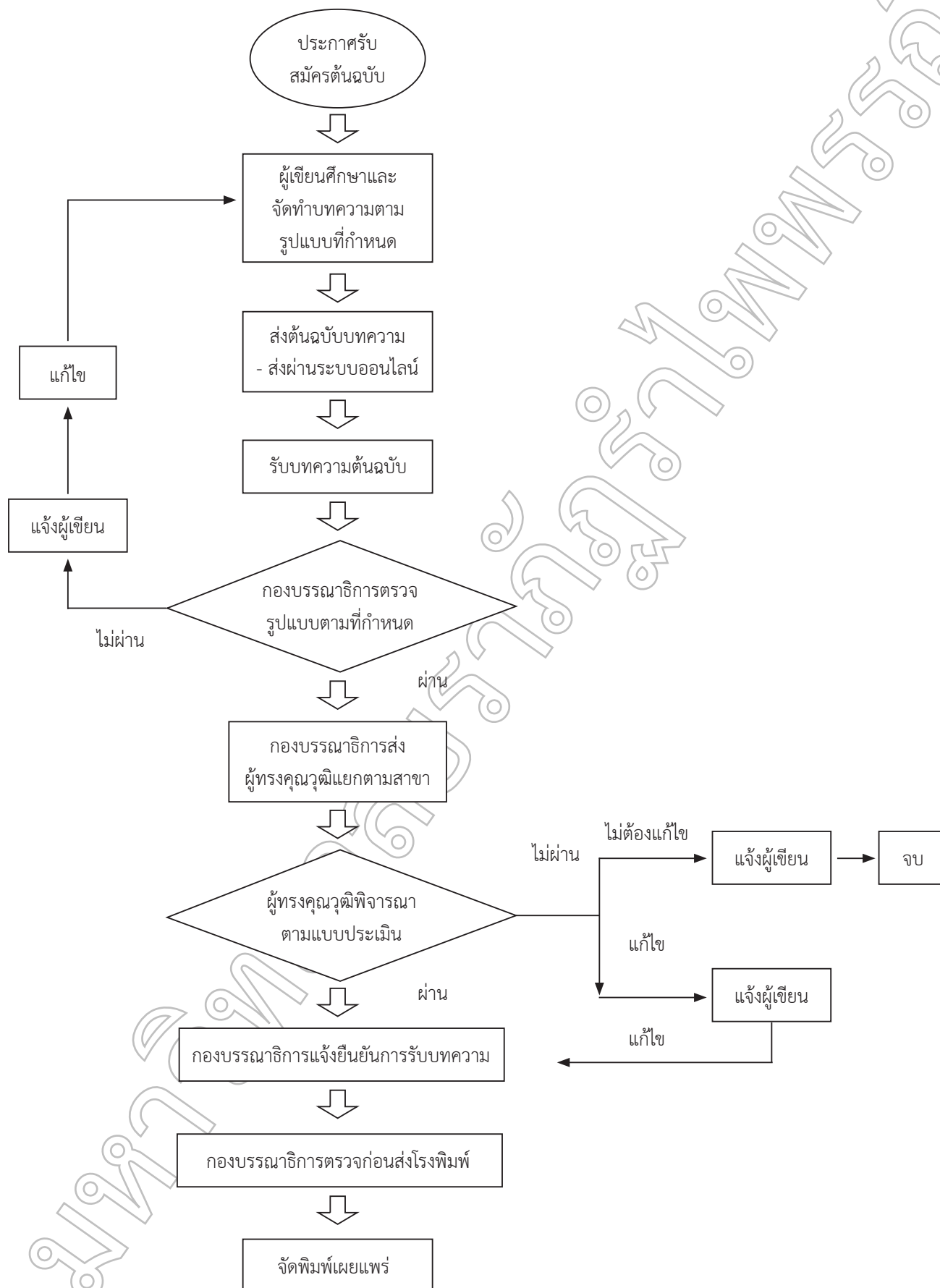
ทั้งนี้สามารถติดตามรายละเอียดและดาวน์โหลดแบบฟอร์มต่าง ๆ หรือสมัครส่งบทความวิจัยออนไลน์ ได้ที่ <http://www.research.rbru.ac.th/journal.php>

หลักเกณฑ์การประเมินบทความเพื่อการตอบรับการตีพิมพ์

ต้องเป็นบทความที่ยังไม่ได้มีการเผยแพร่ในวารสารใดมาก่อนหรือรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการใด ๆ กองบรรณาธิการจะดำเนินการพิจารณาบทความตามรูปแบบที่กำหนดเบื้องต้น หากบทความใดไม่ผ่านการพิจารณาจะส่งกลับคืนให้ผู้เขียนแก้ไข หากผ่านการพิจารณาจะเข้าสู่การประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญตรงตามสาขาทั้งภายในและภายนอก เมื่อผลการประเมินผ่านหรือไม่ผ่านจะแจ้งให้ผู้เขียนทราบ เมื่อบทความได้รับการตีพิมพ์ผู้เขียนจะได้รับหนังสือรับรองการตีพิมพ์ โดยจะให้ผู้เขียนที่เป็นชื่อแรกและสามารถดาวน์โหลดวารสารฉบับสมบูรณ์ได้ทางเว็บไซต์ของสถาบันวิจัยและพัฒนา <http://www.research.rbru.ac.th/journal.php>



ขั้นตอนการจัดทำวารสารวิจัยรำไพพรรณี





แบบประเมินบทความวิจัย เพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิจัยรำไพพรรณี
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ชื่อบทความวิจัย

.....
.....
.....

ชื่อผู้ประเมิน

ส่งคืนภายในวันที่

1. ความเป็นมา / ความสำคัญของปัญหาวิจัย

.....
.....
.....

2. การประมวลเอกสาร (กรอบแนวคิด / คุณภาพการประมวลเอกสาร / ความเป็นวิชาการ / ความเกี่ยวข้องกับสมมติฐาน ฯลฯ)

.....
.....
.....

3. วิธีการวิจัย (กลุ่มตัวอย่างและวิธีการสุ่ม / ความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ / ข้อมูล ฯลฯ)

.....
.....
.....

4. ผลการวิจัย (ใช้สถิติครบถ้วนเหมาะสม / ความถูกต้องของการรายงาน ฯลฯ)

.....
.....
.....

5. การอภิปรายผล (ความเหมาะสมทางวิชาการ ฯลฯ)

.....
.....
.....



6. อื่น ๆ (เช่น การใช้ภาพ / การจัดระเบียบบทความ / การอ้างอิง / ความถูกต้องเชิงวิชาการ ฯลฯ)

.....

.....

.....

.....

7. โดยภาพรวมท่านประเมินว่าบทความวิจัยนี้มีคุณภาพระดับใด (กรุณาทำเครื่องหมาย ✓)

- ☐ 1) ควรตีพิมพ์ โดยมีการแก้ไขเล็กน้อย (เช่น คำผิด)
- ☐ 2) ควรตีพิมพ์ โดยอาจแก้ตามคำแนะนำของผู้ประเมิน หรือไม่ก็ได้
- ☐ 3) ควรตีพิมพ์ แต่ต้องแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ประเมินก่อน โดย
- ☐ ผู้ประเมินขอพิจารณาสิ่งที่ปรับแก้แล้วอีกครั้ง
- ☐ ผู้ประเมินไม่ขอพิจารณาอีกครั้ง
- ☐ 4) อาจตีพิมพ์ได้ โดยผู้เขียนต้องทบทวนและปรับปรุงบทความใหม่ และผ่านการประเมินใหม่อีกครั้ง โดย
- ☐ ผู้ประเมินขอพิจารณาสิ่งที่ปรับแก้แล้วอีกครั้ง
- ☐ ผู้ประเมินไม่ขอพิจารณาอีกครั้ง
- ☐ 5) ไม่ควรตีพิมพ์ในวารสารวิจัยรำไพพรรณี มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....

หมายเหตุ 1. ถ้าเนื้อที่กระดาษไม่พอ ท่านสามารถเขียนคำแนะนำเพิ่มเติมได้

2. กองบรรณาธิการจะไม่เปิดเผยแบบประเมินนี้แก่ผู้เขียนบทความ แต่จะรวบรวมส่งข้อวิจารณ์และข้อเสนอแนะให้แก่ผู้เขียน โดยพิจารณาตามแต่กรณี

กรุณาส่ง กองบรรณาธิการวารสารวิจัยรำไพพรรณี มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
สถาบันวิจัยและพัฒนา (อาคารเฉลิมพระเกียรติ ชั้น 5) อาคาร 36
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เลขที่ 41 หมู่ 5 ถนนรัชชศักดิ์ชุมพล ตำบลท่าช้าง
อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี 22000
โทรศัพท์ 0-3947-1056 หรือ 0-3931-9111 ต่อ 10802 โทรสาร 0-3947-1056
มือถือ 086-4402639
อีเมล research_rbru2010@hotmail.com