

Digital Learning Management Strategies Influencing Learning Happiness among Secondary School Students at the Demonstration School of Suan Sunandha Rajabhat University

Sawitree Phewngam^{1*} Piyapong Taweepong²

¹ Demonstration School of Suan Sunandha Rajabhat University ² Silacharaphiphat school

Abstract

This study aimed to investigate the current issues in digital learning management, develop digital learning management strategies for teachers that promote students' happiness, and assess students' levels of happiness in response to these strategies. The key informants comprised 43 teachers from 8 learning areas and 40 secondary school students from the Demonstration School of Suan Sunandha Rajabhat University, selected through purposive sampling. The research instruments included interviews, digital learning management strategies for teachers, and a student happiness assessment. A mixed-methods approach was employed, combining qualitative research through focus group discussions and in-depth interviews with quantitative research to evaluate students' happiness resulting from the implemented strategies. Data was analyzed using percentages, means, and standard deviations. The Index of Item-Objective Congruence (IOC) for the developed strategies ranged from 0.67 to 1.00.

The findings revealed that the current challenges in digital learning management include students' lack of motivation and technological skills, teachers' difficulties in designing learning activities, internet-related issues, and family and community factors. The developed strategies encompassed six dimensions: student, teacher, management, family and community, technology, and other relevant aspects. The assessment of students' happiness indicated that students experienced high to very high levels of happiness while learning according to these strategies. The strategies contributed to promoting students' happiness, reducing stress, and increasing satisfaction during digital learning activities.

Keywords: Digital learning management, Students' happiness, Teaching strategies

How to cite

Phewngam, S., & Taweepong, P. (2025). Digital Learning Management Strategies Relating to the Basis of Happiness Learning for Secondary Students, Demonstration School of Suan Sunandha. *Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University*, 17(2), 55–68. Retrieved from <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/irdssru/article/view/281390> (In Thai)

กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สาวิตรี ผิวงาม^{1*} ปิยะพงษ์ ทวีพงษ์²

¹โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ²โรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล พัฒนากลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลของผู้สอนที่ส่งเสริมความสุขของผู้เรียน และประเมินระดับความสุขของผู้เรียนต่อกิจกรรมดังกล่าว กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญประกอบด้วยครูผู้สอน 43 คน จาก 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ และนักเรียนระดับมัธยมศึกษา 40 คน จากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา คัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือวิจัยได้แก่ แบบสัมภาษณ์ กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับผู้สอน และแบบประเมินความสุขของนักเรียน โดยใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) ดำเนินการเชิงคุณภาพผ่านการสนทนากลุ่มและสัมภาษณ์เชิงลึก ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณเพื่อประเมินความสุขของนักเรียนจากการใช้กลยุทธ์ที่พัฒนาขึ้น วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การประเมินค่า IOC ของกลยุทธ์ที่พัฒนาขึ้นอยู่ระหว่าง 0.67–1.00

ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัจจุบันของปัญหาการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลประกอบด้วย นักเรียนขาดแรงจูงใจและขาดทักษะการใช้เทคโนโลยี ความท้าทายของครูในการออกแบบการเรียนรู้ ปัญหาอินเทอร์เน็ตและปัจจัยครอบครัวและชุมชน กลยุทธ์ที่พัฒนาขึ้นครอบคลุม 6 ด้าน ได้แก่ ด้านนักเรียน ด้านครู ด้านการบริหารจัดการ ด้านครอบครัวและชุมชน ด้านเทคโนโลยี และด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง การประเมินระดับความสุขของนักเรียนพบว่านักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้ตามกลยุทธ์ในระดับมากถึงมากที่สุด กลยุทธ์ดังกล่าวช่วยส่งเสริมความสุข ลดความกดดัน และเพิ่มความพึงพอใจของนักเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ดิจิทัล, ความสุขของผู้เรียน, กลยุทธ์การสอน

บทนำ

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่เริ่มมีมาตั้งแต่ พ.ศ. 2563 ทำให้มีการพัฒนาเทคโนโลยีมากขึ้นเพื่อนำมาปรับใช้กับสถานการณ์ที่แต่ละประเทศมีมาตรการป้องกันควบคุมโรคระบาดจากเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 โดยให้มีการทำงานหรือเรียนหนังสือที่บ้านหลายภาคส่วนได้มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาปรับใช้ต่อการทำงานให้มีความสะดวกในสถานการณ์ปัจจุบันมากขึ้น **สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ** (The National Economics and Social Development Council Office, 2018) ซึ่งการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องนี้ส่งผลกระทบต่อระบบการจัดการเรียนการสอนในภาคการศึกษาเป็นอย่างมาก โดยมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม สถานศึกษาต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ หรือให้นักเรียนศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองที่บ้านผ่านเอกสาร ตำรา วิดีโอที่ครูผู้สอนได้ทำและส่งให้กับนักเรียน เทคโนโลยีดิจิทัลจึงเข้ามามีบทบาทต่อระบบการศึกษาเป็นอย่างมาก เพราะช่วยสนับสนุนในการหา

วารสารจะระบุชื่อผู้แต่งในการอ้างอิงครั้งแรก (เฉพาะภาษาไทย)*

ข้อมูลได้สะดวกรวดเร็ว เป็นช่องทางให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ผ่านทางระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งการนำเทคโนโลยีเข้ามาจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการลดข้อจำกัดเรื่องเวลาและระยะทาง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา **วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา** (Wongyai & Patphol, 2020) เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนการปฏิบัติงาน และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนที่จะช่วยส่งผลให้มีประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่สูงขึ้น โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในยุคที่มีการพัฒนาของเทคโนโลยี ผู้สอนจะมีหน้าที่ในการจัดสภาพแวดล้อมและส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยตนเอง เกิดการปฏิบัติ การสืบค้น และเกิดเป็นความรู้ที่ยั่งยืน **สุภารักษ์ จูตระกูล** (Chutrakul, 2016)

ในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาพัฒนาการจัดการเรียนการสอนนั้นทำให้เกิดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ซึ่งถือเป็นโอกาสที่ดีของผู้เรียนที่จะสามารถเลือกรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อความต้องการของตนเองได้นำไปสู่พฤติกรรมและความต้องการพัฒนาทักษะความรู้ได้รอบด้านเหมาะสมต่อความหลากหลายของผู้เรียน **พงษ์พัชรินทร พุระวัฒน์** (Putwattana, 2021) หลายประเทศทั่วโลกให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะความรู้ ความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นทักษะในการใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน แต่ทั้งนี้ความพร้อมด้านเครื่องมือและทักษะในการใช้อุปกรณ์ของผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน รวมไปถึงปัจจัยด้านการสนับสนุนจากผู้ปกครอง แรงจูงใจของนักเรียน พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ และรูปแบบกิจกรรมการสอนของครูผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้ดิจิทัลของผู้เรียน ซึ่งหากนักเรียนเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัลแล้วทำความเข้าใจต่อเนื้อหาได้ยาก ไม่สามารถเข้าร่วมทำกิจกรรมที่ผู้สอนมอบหมายได้ก็จะส่งผลด้านความสุขของผู้เรียน ผู้เรียนบางคนที่ไม่ใช่อุปกรณ์ในการเรียนรู้ดิจิทัลทำให้เกิดความกังวลว่าจะไม่ได้รับการเรียนรู้ตามช่วงเวลาที่เหมาะสม หรือนักเรียนบางคนใช้เครื่องมือดิจิทัลไม่ชำนาญจะมีความกังวลในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการใช้เครื่องมือดิจิทัลอาจทำให้นักเรียนตามเนื้อหาการเรียนรู้ไม่ทัน ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมที่มีการใช้เครื่องมือดิจิทัลได้ หรือไม่สามารถปฏิบัติชิ้นงานที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายได้ จึงเป็นปัจจัยที่สร้างความกังวลและความกดดันให้กับผู้เรียน จนอาจส่งผลให้ผู้เรียนมีระดับความสุขลดลงในการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัลได้ **อริญ ชูกระเดื่อง** (Suikraduang, 2019)

จากปัญหาเรื่องความสุขของผู้เรียนที่ลดลงจากการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล ทำให้คณะผู้วิจัยตระหนักถึงความจำเป็นในการหาแนวทางหรือกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่สามารถส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ ช่วยลดความวิตกกังวล และสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่ผู้เรียนรู้สึกมีความสุขและมีแรงจูงใจมากขึ้นในยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของปัญหาการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล
2. เพื่อพัฒนากลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลของผู้สอนที่ส่งเสริมความสุขในการเรียนของผู้เรียน
3. เพื่อประเมินระดับความสุขของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัล

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่มุ่งศึกษาและพัฒนากลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่ส่งเสริมความสุขในการเรียนของนักเรียน ผู้วิจัยจึงกำหนดกระบวนการวิจัยตามแนวทางการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ที่เน้นการพัฒนากลยุทธ์ การทดลองใช้ และการประเมินผล โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ขอบเขตการวิจัย

1.1 ขอบเขตเนื้อหา งานวิจัยมุ่งศึกษาสภาพปัญหาและพัฒนากลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับผู้สอน รวมถึงประเมินระดับความสุขของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัล

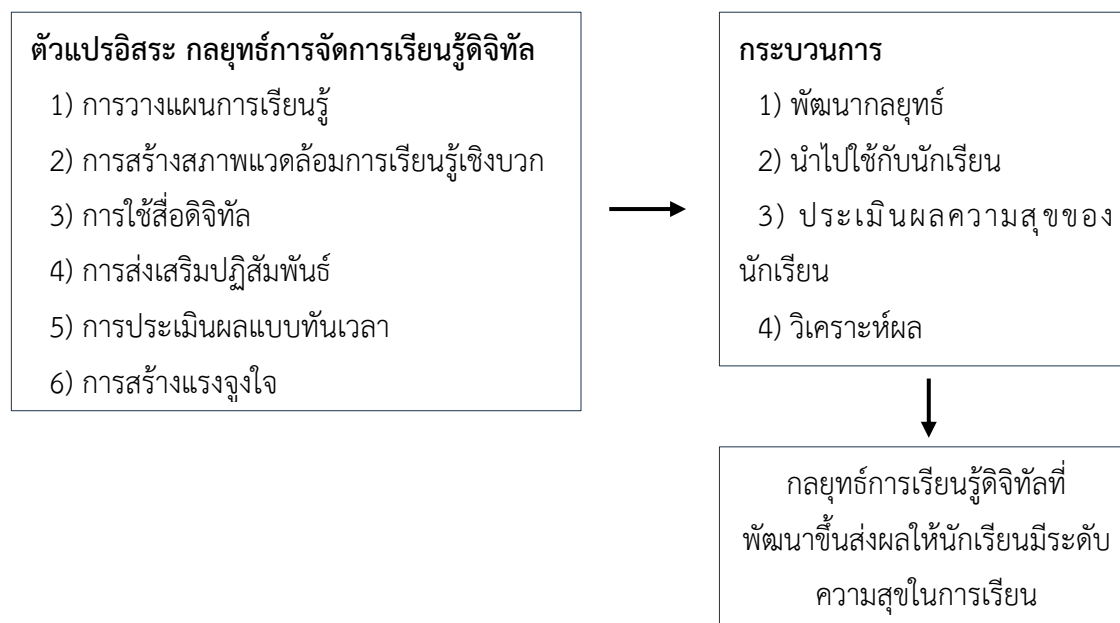
1.2 ขอบเขตประชากรและกลุ่มเป้าหมาย ผู้สอน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้เป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 43 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาที่สอนในระดับชั้นมัธยมศึกษา และกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวนทั้งสิ้น 40 คน จากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 83 คน (โดยคัดเลือกจากนักเรียนที่เรียนห้องเรียนเดียวกัน สภาพแวดล้อมในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนในห้องมีความหลากหลาย)

1.3 ขอบเขตวิธีการ การเก็บข้อมูลใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามประเมินความสุข

2. สมมติฐานการวิจัย

กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นจะส่งผลให้นักเรียนมีระดับความสุขในการเรียนอยู่ในระดับมาก

3. กรอบแนวคิดการวิจัย



4. เครื่องมือวิจัย และคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือวิจัย ในการวิจัยในครั้งนี้คือ

4.1 แบบสัมภาษณ์ แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview Form) โดยใช้เทคนิคใน

การสัมภาษณ์กลุ่ม และสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจประเมินจำนวน 3 คน ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา โดยวัดค่า IOC มากกว่า 0.67

4.2 กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัล หลังจากออกแบบกลยุทธ์แล้วได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินกลยุทธ์จำนวน 3 คน ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา โดยค่า IOC มีค่าระหว่าง 0.67 – 1.00

4.3 แบบประเมินระดับความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัลของนักเรียนจากการใช้กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น โดยมีข้อคำถามแบ่งเป็น 3 ด้าน ด้านละ 3 ข้อ รวมเป็น 9 ข้อ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา โดยค่า IOC มากกว่า 0.67

5. ขั้นตอนการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลสภาพปัญหาปัจจุบันที่พบจากการสอนโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และแนวคิดกระบวนการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ผู้สอน และทดลองการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามกลยุทธ์ที่จะส่งเสริมความสุขในการเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ (100 นาที) โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการทดลองดังต่อไปนี้

5.1 คณะผู้วิจัยศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล โดยการสัมภาษณ์อาจารย์จาก 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ 2 รูปแบบคือ การสัมภาษณ์แบบกลุ่ม และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล

5.2 นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จากการสัมภาษณ์ มาวิเคราะห์เพื่อสร้างกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล

5.3 ออกแบบและพัฒนากลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล โดยพัฒนากลยุทธ์การเรียนรู้ดิจิทัลแบ่งเป็น 6 ด้าน และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมจำนวน 3 คน

5.4 นำกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 5 ซึ่งมีนักเรียนจำนวน 40 คน โดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เพื่อใช้ทดลองกลยุทธ์การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ จากรายวิชา 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้

5.5 ประเมินความสุขต่อการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่ใช้กลยุทธ์การจัดการเรียนการสอนดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

5.6 นำผลการประเมินความความสุขต่อการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลมาวิเคราะห์ค่าทางสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสรุปผลการดำเนินการวิจัย

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมการประเมินระดับความสุขของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพรรณนาและสถิติเชิงอนุมานเพื่อทดสอบการวิจัยดังต่อไปนี้

6.1 เชิงคุณภาพ การสรุปข้อมูลจากการสัมภาษณ์อาจารย์ 8 กลุ่มสาระเพื่อหาประเด็นปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล

6.2 เชิงปริมาณ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียนและทัศนคติของนักเรียนต่อกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่ส่งเสริมความสุขในการเรียน

6.3 เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน การประเมินความสุขของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์ 5 ระดับ (Likert Scale 5 ระดับ) ดังนี้

คะแนน 5	หมายถึง รู้สึกมีความสุขต่อสิ่งนี้มากที่สุด
คะแนน 4	หมายถึง รู้สึกมีความสุขต่อสิ่งนี้มาก
คะแนน 3	หมายถึง รู้สึกมีความสุขต่อสิ่งนี้ปานกลาง
คะแนน 2	หมายถึง รู้สึกมีความสุขต่อสิ่งนี้น้อย
คะแนน 1	หมายถึง รู้สึกมีความสุขต่อสิ่งนี้น้อยที่สุด

นำคะแนนเกณฑ์ที่กลุ่มเป้าหมายตอบแบบสอบถามมาทำการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยแปลความหมายดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 5.00 – 4.51	หมายถึง มีความสุขในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 4.50 – 3.51	หมายถึง มีความสุขในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 3.50 – 2.51	หมายถึง มีความสุขในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 1.51	หมายถึง มีความสุขในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.50 – 1.00	หมายถึง มีความสุขในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

การวิจัยกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยในการวิจัยในครั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 5 จำนวน 40 คน โดยคณะผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยได้ผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันของปัญหาการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล

ในการศึกษาสภาพปัญหาปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากอาจารย์ผู้สอนใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคในการสัมภาษณ์กลุ่ม และสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล โดยนำแบบสัมภาษณ์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบประเมินจำนวน 3 คน มีค่า IOC มากกว่า 0.8 แสดงให้เห็นว่าทุกข้อเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้ ซึ่งได้ผลลัพธ์ด้านปัญหาต่อการจัดการเรียนรู้สรุปได้ต่อไปนี้

1.1 ปัญหาด้านนักเรียน นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล เพราะบางคนรู้สึกว่าการเรียนรู้ดิจิทัลเข้าถึงยากเกินไป หรือมีความเคยชินกับการเรียนในห้องเรียนหรือการเรียนรู้ในรูปแบบเดิม นักเรียนยังขาดความกระตือรือร้นต่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ และการปรับตัว รวมทั้งทักษะความสามารถในการใช้เทคโนโลยีค่อนข้างน้อยหลายครั้งมีปัญหาในการเข้าร่วมชั้นเรียนออนไลน์จากการเลือกห้องเรียนไม่ถูกต้องทำให้เข้าเรียนได้ช้า นักเรียนจะรู้สึกว่าตัวเองเรียนไม่ทันเพื่อนและเป็นทุกข์กลัวจะทำข้อสอบไม่ได้ หรือการทำงานส่งบางงานผู้สอนให้ทำผ่านสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ หรือเครื่องมือสื่อสารที่นักเรียนมี แต่บางคนไม่สามารถทำได้โดยมีเหตุผลว่าติดตั้งแอปพลิเคชันไม่เป็น แอปพลิเคชันใช้งานยากกว่าความสามารถของตนเอง ทำแล้วเกิดข้อผิดพลาดและไม่รู้จะแก้ไขต่ออย่างไร จึงทำให้นักเรียนเกิดความเครียด โดยจากการสัมภาษณ์ผู้สอนได้ข้อมูลว่านักเรียนในห้องเรียนคิดเป็นร้อยละ 55 ที่เกิดจากปัญหาดังกล่าว

1.2 ปัญหาด้านผู้สอน ได้แก่ อาจารย์บางคนไม่เชี่ยวชาญหรือขาดทักษะด้านเทคโนโลยี หรือมีความเชี่ยวชาญในการใช้แพลตฟอร์มได้ไม่หลากหลาย เมื่อนักเรียนเกิดปัญหาต่อการเรียนรู้ด้วยดิจิทัลอาจารย์ไม่สามารถให้คำแนะนำต่อการแก้ปัญหาแก่นักเรียนได้ รวมไปถึงการออกแบบการสอนดิจิทัลที่ไม่เหมาะสมจะเห็นได้จากเนื้อหาและกิจกรรมยังคงอยู่ในรูปแบบเดิม เช่น การตอบคำถามในกระดานและให้ถ่ายรูปส่งผู้สอนอีกครั้ง ยังไม่สอดคล้องกับบริบทของการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล การขาดทักษะด้านดิจิทัลทำให้อาจารย์มีภาระงานเพิ่มขึ้น ต้องเปลี่ยนสื่อการเรียนรู้จากรูปแบบเดิมที่เข้ามาโดยตลอด เป็นการเตรียมสื่อดิจิทัลที่ต้องเริ่มสร้างใหม่ และต้องติดตามผลการเรียนมากขึ้น ทำให้เกิดภาวะความเครียดต่อผู้สอน และอาจส่งผลไปถึงนักเรียนได้

1.3 ปัญหาด้านเทคโนโลยี เช่น ความเสถียรของอินเทอร์เน็ต ของทั้งอาจารย์และนักเรียนในระหว่างเรียนอาจมีปัญหาอินเทอร์เน็ตช้าหรือหลุดจากระบบบ่อยครั้ง ระบบแพลตฟอร์มที่อาจารย์เลือกใช้ทำกิจกรรมไม่รองรับต่ออุปกรณ์ที่นักเรียนมี หรือใช้งานยากเกินไปสำหรับนักเรียนบางคน

1.4 ปัญหาด้านการบริหารจัดการและนโยบาย โดยขาดแนวทางหรือแผนสนับสนุนที่ชัดเจน ซึ่งอาจเกิดจากแนวทางปฏิบัติของทางโรงเรียนที่ไม่มีคู่มือปฏิบัติที่แน่นอนสำหรับการเรียนการสอนดิจิทัล ขาดการอบรมอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาทักษะอาจารย์ด้านเทคโนโลยีและการออกแบบการเรียนรู้ดิจิทัล หรือแม้กระทั่งภาระงานด้านเอกสารและรายงานที่อาจารย์ต้องส่งบันทึกผลในระบบมีเพิ่มขึ้น

1.5 ปัญหาด้านครอบครัวและชุมชน ขาดความร่วมมือจากผู้ปกครอง เพราะผู้ปกครองบางคนไม่เข้าใจหรือไม่เห็นความสำคัญของการเรียนออนไลน์ หรือขาดทักษะที่จะสามารถช่วยบุตรหลานของตนเองในการเข้าเรียนในรูปแบบดิจิทัลได้ อีกทั้งบรรยากาศสิ่งแวดล้อมรอบสถานที่อยู่อาศัยของนักเรียนไม่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ บางบ้านไม่มีมุมที่สามารถนั่งเรียนตามลำพังโดยสงบได้ หรืออาจมีเสียงรบกวนจากภายนอก จึงอาจส่งผลกระทบต่อความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนได้

2. ผลพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับผู้สอนที่ส่งเสริมความสุขในการเรียนของนักเรียน

จากการออกแบบกลยุทธการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับผู้สอนที่ส่งเสริมความสุขในการเรียนของนักเรียนสามารถออกแบบได้ 6 กลยุทธ์ และนำกลยุทธ์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมจำนวน 3 คน ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล

กลยุทธ์	กิจกรรม/เครื่องมือ	ข้อประเมิน	ความเหมาะสม (IOC)
1. ส่งเสริมแรงจูงใจและความสุขของนักเรียน	เกมการเรียนรู้, แบบฝึกหัด	กระตุ้นนักเรียนเกิดความสุข	0.67
	อินเทอร์แอคทีฟ, การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน,	และต้นตัวเมื่อเข้าร่วมกิจกรรม	
	การให้รางวัลผู้เรียน เช่น	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและน่าสนใจ	0.67
	สะสมแต้ม เพื่อกระตุ้นความสุข	นักเรียนได้รับรางวัลหรือการยกย่องเล็กๆ จากความสำเร็จ	1.00

กลยุทธ์	กิจกรรม/เครื่องมือ	ข้อประเมิน	ความเหมาะสม (IOC)
2. การออกแบบการสอนอย่างสร้างสรรค์	- Microlearning - Google Classroom, Kahoot, Padlet	เนื้อหาการเรียนรู้สั้น กระชับ และน่าสนใจ	0.67
		สื่อดิจิทัลที่ใช้เหมาะสมกับวัยและทักษะ	1.00
		นักเรียนไม่รู้สึกเครียดหรือเบื่อในการเรียน	0.67
3. พัฒนาอาจารย์ให้มีทักษะและความมั่นใจ	ผู้สอนผ่านการอบรม/Coaching ด้านทักษะดิจิทัล	ครูมีความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีและจัดการเรียนรู้	1.00
		ครูสามารถออกแบบกิจกรรมเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง	0.67
		ครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้ใน PLC อย่างสม่ำเสมอ	0.67
4. ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์และความสัมพันธ์	การเปิดช่องทางการสื่อสารที่เป็นมิตรและหลากหลาย - LINE, Facebook, Forum - Emotional Check-in	นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครูและเพื่อนอย่างเป็นมิตร	0.67
		มีช่องทางสื่อสารที่หลากหลายและเข้าถึงง่าย	0.67
		กิจกรรมเริ่มชั้นเรียนสร้างอารมณ์เชิงบวก เช่น มั่นใจว่าทำได้ ภูมิใจเมื่อทำสำเร็จ รู้สึกไม่กังวล	1.00
5. ลดความเหลื่อมล้ำด้านเทคโนโลยี	ผู้สอนออกแบบสื่อที่เข้าถึงง่าย รองรับต่อทุกระบบปฏิบัติการ และเหมาะสมตามความสามารถผู้เรียน เช่น PDF, Video, Google Form	สื่อและกิจกรรมรองรับทุกอุปกรณ์	1.00
		นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อแบบออฟไลน์ได้	0.67
		นักเรียนที่อินเทอร์เน็ตไม่เสถียรสามารถทบทวนบทเรียนนอกเวลาได้ สามารถเข้ามาทบทวนได้ทุกเมื่อที่มีความพร้อม	0.67
6. การประเมินที่สร้างแรงบวก	การประเมินที่ไม่กดดันผู้เรียนจากการใช้เครื่องมือในการเข้าเรียนที่ต่างกัน สภาพแวดล้อมที่ต่างกัน และ	นักเรียนได้รับข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาตนเอง	1.00
		วิธีประเมินหลากหลายและยืดหยุ่น	0.67

กลยุทธ์	กิจกรรม/เครื่องมือ	ข้อประเมิน	ความเหมาะสม (IOC)
	ทักษะความสามารถด้านเทคโนโลยีที่ต่างกัน เช่น ไม่เน้นถูกผิด เน้นให้คำแนะนำ ให้ผลข้อมูลย้อนกลับกับนักเรียนเพื่อการพัฒนาตนเอง	นักเรียนรู้สึกว่าการประเมินช่วยให้เข้าใจจุดแข็งของตนเองและอยากพัฒนาต่อไป	0.67

คณะผู้วิจัยได้พัฒนากลยุทธ์การเรียนรู้ดิจิทัลที่ส่งเสริมความสุขนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 6 กลยุทธ์ โดยได้ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาพบว่าได้ค่าความเหมาะสมของเนื้อหา โดยค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (≥ 0.5) แสดงว่าแต่ละกลยุทธ์เหมาะสมต่อการนำมาใช้

3. ผลการประเมินระดับความสุขของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัล

หลังจากคณะผู้วิจัยดำเนินการออกแบบกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่ส่งเสริมความสุขของผู้เรียน แล้วนั้น โดยได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเที่ยงตรง และนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างคณะผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลระดับความสุขของผู้เรียน หลังการใช้กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่ส่งเสริมความสุขในการเรียน มีผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินระดับความสุขของนักเรียนต่อประสบการณ์การเรียนรู้ดิจิทัลที่ออกแบบตามกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่ส่งเสริมความสุขในการเรียน

รายการ	$\bar{X}$	<i>S.D.</i>	แปลผล
1. ความรู้สึกต่อกิจกรรมการเรียน			
1.1 นักเรียนรู้สึกท่่าสื่อและกิจกรรมที่ใช้ในการเรียนมีความสนุกสนาน และทำให้มีความสุขในการเรียนรู้	4.50	0.71	มีความสุขในระดับมาก
1.2 นักเรียนรู้สึกท่่าได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ จากกิจกรรมดิจิทัล และรู้สึกภูมิใจ มีความสุขที่สามารถเรียนรู้ได้	4.58	0.67	มีความสุขในระดับมากที่สุด
1.3 การเรียนรู้ในรูปแบบนี้ไม่เครียด และช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนที่ผ่อนคลายและมีความสุข	4.68	0.57	มีความสุขในระดับมากที่สุด
2. การมีส่วนร่วม			
2.1 นักเรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น หรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น และรู้สึกมีคุณค่าและมีความสุขที่ได้มีส่วนร่วม	4.58	0.63	มีความสุขในระดับมากที่สุด
2.2 นักเรียนรู้สึกสบายใจในการทำงานกลุ่มหรือแลกเปลี่ยนกับเพื่อนผ่านกิจกรรมออนไลน์ และมีความสุขที่ได้ร่วมมือกับเพื่อน	4.60	0.54	มีความสุขในระดับมากที่สุด

2.3 ระบบสะสมคะแนนหรือรางวัลช่วยทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนมากขึ้น และเกิดความสุขจากการได้รับแรงเสริมเชิงบวก	4.75	0.43	มีความสุขในระดับมากที่สุด
--	------	------	---------------------------

3. ความเข้าใจและความสามารถ

3.1 นักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนได้ดี แม้จะเป็นรูปแบบออนไลน์ และรู้สึกมั่นใจและมีความสุขที่เรียนรู้ได้สำเร็จ	4.68	0.52	มีความสุขในระดับมากที่สุด
3.2 การใช้สื่อดิจิทัลทำให้นักเรียนเรียนรู้ได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น และสร้างความสุขจากการเรียนที่ไม่ซับซ้อน	4.53	0.63	มีความสุขในระดับมากที่สุด
3.3 นักเรียนสามารถใช้อุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนได้ด้วยตนเอง และมีความสุขที่ได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.74	0.44	มีความสุขในระดับมากที่สุด

จากการประเมินความสุขของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน ต่อการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลพบว่า นักเรียนมีความสุขในระดับ มากถึงมากที่สุด ในทุกด้าน ในด้านความรู้สึกต่อกิจกรรมการเรียน นักเรียนมีความสุขจากกิจกรรมที่สนุก น่าสนใจ และไม่ก่อให้เกิดความเครียด แสดงให้เห็นจากข้อคำถาม การเรียนรู้ในรูปแบบนี้ไม่เครียด และช่วยสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและมีความสุข ได้ค่าเฉลี่ยสูงถึง 4.68 (มากที่สุด) แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ที่ลดความตึงเครียดช่วยเพิ่มความสุขได้อย่างชัดเจน ในด้านการมีส่วนร่วมนักเรียนรู้สึกมีคุณค่าและมีความสุขที่ได้แสดงความคิดเห็น ทำงานกลุ่ม และเข้าร่วมกิจกรรมสังเกตได้จากข้อคำถาม ระบบสะสมคะแนนหรือรางวัลช่วยทำให้นักเรียนตั้งใจและเกิดความสุขจากแรงเสริมเชิงบวกมีค่าเฉลี่ย 4.75 (มากที่สุด) ถือเป็นตัวบ่งชี้สำคัญว่ากลยุทธ์ส่งเสริมแรงจูงใจและความสุขของนักเรียน และกลยุทธ์การออกแบบการสอนอย่างสร้างสรรค์ มีผลต่อความสุขของนักเรียนอย่างชัดเจน สำหรับด้านความเข้าใจและความสามารถ นักเรียนมีความสุขจากการเข้าใจเนื้อหา การเรียนรู้ที่ง่ายขึ้น และการใช้เทคโนโลยีได้ด้วยตนเอง โดยข้อที่ได้ค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ นักเรียนสามารถใช้อุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนได้ด้วยตนเอง และมีความสุขที่ได้พัฒนาทักษะด้วยตนเอง มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.74 (มากที่สุด) แสดงถึงการเรียนรู้ที่สร้างความมั่นใจและมีความสุขจากความสำเร็จในการเรียนรู้

สรุปและอภิปรายผล

จากการพัฒนากลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา สามารถสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันของปัญหาการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล โดยการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนจาก 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ พบว่านักเรียนขาดแรงจูงใจและทักษะการใช้เทคโนโลยี ผู้สอนบางคนยังมีข้อจำกัดในการออกแบบและใช้สื่อดิจิทัล รวมทั้งมีอุปสรรคด้านความเสถียรของอินเทอร์เน็ต การสนับสนุนจากครอบครัว และแนวทางการบริหารจัดการของโรงเรียนที่ยังไม่เป็นระบบ สอดคล้องกับงานวิจัยของ **สุรพี เทศสมบุญ และพิกุล ภูมิโคกรักษ์** (Tessomboon & Bhoomkhokrak, 2018) ที่ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ส่งผลแรงจูงใจในการเรียน การจดจำของผู้เรียน นักเรียนบางคนไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเรียนเช่น ไม่เปิดไมค์เพื่อตอบ ไม่เปิดกล้อง ไม่ร่วมทำกิจกรรมระหว่างเรียนจากการเก็บรวบรวมข้อมูลนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 อีกทั้งงานวิจัยของ **กาญจนา ลือมงคล** (Luemongkol, 2021) ได้ชี้ให้เห็นถึง

ปัญหาด้านผู้สอนเนื่องจากอาจารย์บางคนขาดทักษะด้านดิจิทัล จึงส่งผลต่อการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน บางครั้งไม่สามารถออกแบบกิจกรรมได้เหมาะสมกับเนื้อหาการเรียน หรือไม่ยืดหยุ่นต่อนักเรียน จึงมีผลต่อการทำให้เกิดความเครียดทำให้นักเรียนขาดความสุขในการเรียน ทั้งนี้ยังมีงานวิจัยของ (Jena, 2020) ที่สนับสนุนต่อปัญหาด้านผู้สอนที่ส่งผลต่อความสุ่มนักเรียนโดยได้มีเนื้อหากล่าวไว้ในวิจัยว่าปัจจัยด้านรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้สึกมีภาระงานมากขึ้น นักเรียนรู้สึกว่าเนื้อหาในรายวิชาไม่เหมาะสมกับการเรียนในรูปแบบออนไลน์ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวิชาได้ยากขึ้น เกิดความกังวลและความกลัวว่าจะเรียนตามเพื่อนไม่ทัน ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรหาแนวทางในการป้องกันปัญหาดังกล่าว สำหรับปัญหาด้านเทคโนโลยี อาทิเช่นมีปัญหาอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร หรือบางแพลตฟอร์มไม่รองรับกับอุปกรณ์ที่นักเรียนมี สอดคล้องกับงานวิจัยในต่างประเทศของ (Abuhammad, 2020) ที่ได้กล่าวถึงไว้ว่าการไม่สามารถเข้าถึงสัญญาณอินเทอร์เน็ตได้หรือสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียรนั้นเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนและสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาด้านการพัฒนาสังคมของประเทศ ซึ่งปัจจัยด้านนี้เป็นสิ่งสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล ดังนั้นปัจจัยด้านเทคโนโลยีเกี่ยวกับการเข้าถึงสัญญาณอินเทอร์เน็ตจึงเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อความเครียดในการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัลของนักเรียนเพราะนักเรียนจะรู้สึกได้รับการเรียนรู้ที่ไม่ต่อเนื่องส่งผลให้ไม่มีความสุขในการเรียน สำหรับปัญหาด้านการบริหารจัดการของทางโรงเรียน ที่เกิดจากการขาดแนวทางสนับสนุนที่ชัดเจน ไม่มีคู่มือหรือแผนการอบรมบุคลากรอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการบริหารจัดการที่ไม่เหมาะสมจนส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนทำให้ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพได้ จนส่งผลทางอ้อมต่อความสุขในการเรียนของนักเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ **ภิรมย์พร เยาดำ** (Yaodam, 2016) ที่ได้ให้ข้อมูลไว้ว่าการบริหารจัดการที่ไม่เหมาะสมจะเป็นการเพิ่มภาระงานให้บุคลากรได้ และทำให้ผู้สอนจัดรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ได้ยากลำบากมากขึ้น สำหรับปัญหาด้านสุดท้ายคือปัญหาด้านครอบครัวและชุมชน เป็นปัจจัยภายนอกที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมรอบตัวนักเรียน ซึ่งนักเรียนอาจจะขาดความร่วมมือจากผู้ปกครองในการช่วยเหลือการเรียนรู้แบบออนไลน์จากที่บ้าน สอดคล้องกับงานวิจัยของ (AlAteeq, Aljhani, & AlEesa, 2020) ที่ชี้ให้เห็นว่า หากในการเรียนของไลน์ของนักเรียนนั้น มีสิ่งแวดล้อมรอบบ้านไม่เอื้อต่อการเรียน ทำให้ส่งผลต่อความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น การแยกกันอยู่ของบิดา-มารดาเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความเครียดในการเรียนออนไลน์ของนักเรียน เพราะสภาพแวดล้อมที่บ้านไม่เอื้ออำนวยต่อสภาพจิตใจการเรียนให้กับนักเรียน หรือปัญหาที่เกิดจากการทะเลาะวิวาทของบิดา-มารดา ก็เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อสภาพแวดล้อมในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนเช่นเดียวกัน

2. ผลการพัฒนากลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัล กลยุทธ์ที่พัฒนาขึ้นมี 6 ด้าน ได้แก่ การส่งเสริมแรงจูงใจและความสุขของนักเรียน การออกแบบการสอนอย่างสร้างสรรค์ การพัฒนาครู การส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ การลดความเหลื่อมล้ำด้านเทคโนโลยี และการประเมินที่สร้างแรงบวก ผลการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.83 – 1.00 แสดงถึงความเหมาะสมและความถูกต้องเชิงเนื้อหา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ**ทิพวรรณ โพธิ์ขำ** (Phokham, 2020) ที่กล่าวว่าการสร้างสภาพแวดล้อมและกลยุทธ์ที่ยืดหยุ่นเป็นศูนย์กลางจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยความสุขและยั่งยืน

3. ผลการประเมินระดับความสุขของนักเรียน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 คน ที่

เข้าร่วมการทดลองการจัดการเรียนรู้ด้วยกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัล มีระดับความสุขต่อการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับ มากถึงมากที่สุด ในทุกด้าน โดยเฉพาะด้านการมีส่วนร่วม (ค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.75) และด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยีด้วยตนเอง (ค่าเฉลี่ย 4.74) สะท้อนว่ากลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลช่วยสร้างแรงจูงใจ ความภาคภูมิใจ ความมั่นใจ และความสุขจากประสบการณ์ความสำเร็จทางการเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ (Putwattana, 2021) ที่ระบุว่า การเรียนรู้ดิจิทัลที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมและได้ใช้ทักษะด้วยตนเอง จะช่วยส่งเสริมความสุขและลดความกดดันในการเรียนรู้

กลยุทธ์ที่พัฒนาขึ้นมีแนวโน้มช่วยแก้ไขปัญหาที่พบในสถานการณ์จริง และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัลมากขึ้น ผลการทดลองในกลุ่มตัวอย่างพบว่า ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน และบรรยากาศการเรียนรู้มีความผ่อนคลายมากขึ้น ทั้งนี้ การสรุปผลการใช้กลยุทธ์ดังกล่าวยังจำกัดอยู่ในบริบทของกลุ่มทดลองเพียงหนึ่งห้องเรียน จึงควรมีการศึกษาซ้ำในกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อยืนยันความเหมาะสมและประสิทธิผลของกลยุทธ์ในระดับที่กว้างขึ้นต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ในการทำวิจัยในครั้งนี้มีข้อเสนอแนะต่อการดำเนินการวิจัย และการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 สามารถนำ กลยุทธ์ทั้ง 6 ด้าน มาเป็นแนวทางในการออกแบบการจัดการเรียนการสอนดิจิทัล โดยเฉพาะการออกแบบกิจกรรมที่ เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนออนไลน์หรือแบบผสมผสานมีความสุขและมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยกลุ่มสาระที่เหมาะสมในการนำกลยุทธ์นี้ไปใช้มากที่สุด ได้แก่ กลุ่มสาระการเรียนรู้ด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี เนื่องจากต้องอาศัยการทำกิจกรรมลงมือปฏิบัติ การสำรวจ การทดลอง และการแก้ปัญหาเป็นหลัก ส่วนกลุ่มสาระอื่น ๆ เช่น ภาษาไทย สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สามารถใช้เป็นกลยุทธ์เสริม เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้

1.2 สามารถนำ กลยุทธ์ทั้ง 6 ด้าน ไปรวมกับการพัฒนา เครือข่ายการเรียนรู้ร่วมกัน (PLC) ระหว่างครูในโรงเรียนหรือต่างโรงเรียนได้ โดยสามารถใช้ กลยุทธ์นี้เป็นหัวข้อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เช่น การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การสร้างสื่อดิจิทัล หรือการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยครูสามารถ แห่แนวทางปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จ ปัญหาอุปสรรค และวิธีแก้ไข ใน PLC ซึ่ง จะช่วยให้เกิดการ ขยายผลและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ

1.3 ข้อมูลจากงานวิจัยนี้สามารถใช้ประกอบการกำหนดนโยบายการจัดการเรียนรู้เชิงดิจิทัลที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้เรียนในระยะยาว

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ผลการวิจัยครั้งนี้ยืนยันว่า กลยุทธ์การเรียนรู้ดิจิทัล 6 ด้านสามารถเสริมสร้างความสุขและความมีส่วนร่วมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาได้ อย่างไรก็ตาม เนื่องจากการวิจัยนี้จำกัดอยู่เฉพาะกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา จึงไม่สามารถสรุปผลแทนกลุ่มนักเรียนระดับอื่น ๆ ได้ ดังนั้น งานวิจัยต่อไปควรมุ่งนำกลยุทธ์

นี้ไปทดลองใช้กับระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ประถมศึกษา หรืออุดมศึกษา เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์และขยายความเข้าใจเกี่ยวกับการนำกลยุทธ์ไปใช้ในบริบทที่หลากหลาย

2.2 งานวิจัยในอนาคตอาจเพิ่ม การวัดผลระยะยาว เพื่อดูว่ากลยุทธ์เหล่านี้ส่งผลต่อความสุขและผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนอย่างยั่งยืนหรือไม่

2.3 ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ระหว่างความสุขในการเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ว่ามีความสัมพันธ์กันในระดับใด เพื่อยืนยันว่า มีความสุข มีผลเชื่อมโยงกับคุณภาพการเรียนรู้จริง

References

- Abuhammad, S. (2020). Barriers to distance learning during the COVID-19 outbreak: A qualitative review from parents' perspective. *Heliyon*, 6(11), e05482. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05482>
- AlAteeq, D. A., Aljhani, S., & AlEesa, D. (2020). Serceived stress among students in virtual classrooms during the COVID-19 outbreak in KSA. *Journal of Taibah University Medical Sciences*, 15(5), 398–403. <https://doi.org/10.1016/j.jtumed.2020.07.004>
- Chutrakul, S. (2016). Digital literacy, digital natives and family. *Journal of Management Science, Chiangrai Rajabhat University*, 11(1), 99–118. Retrieved from <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jmscrru/article/view/122738> (In Thai)
- Jena, P. K. (2020). Online learning during lockdown period for COVID-19 in India. *International Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 9(5), 82–92. Retrieved from https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3691545
- Luemongkol, K. (2021). Stress among students in online classes during the COVID-19 outbreak in a secondary school, Mueng District, Chaiyaphum Province. *Chaiyaphum Medical Journal*, 41(2), 11–20. Retrieved from <https://thaidj.org/index.php/CMJ/article/view/10744> (In Thai)
- Phokham, T. (2020). A model of pracharath school management in the digital age under the Office of Basic Education Commission. *The Journal of Research and Academics*, 4(1), 177–188. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jra/article/view/242429> (In Thai)
- Putwattana, P. (2021). Learning management for developing learners in the digital age. *Journal of Learning Innovation and Technology (JLIT)*, 1(2), 1–11. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JLIT/article/view/253671> (In Thai)
- Suikraduang, A. (2019). The causal factors influencing digital literacy of Grade 12 students in the Northeast Region: Multilevel structural equation model analysis. *Journal of Educational Measurement, Mahasarakham University*, 25(2), 296–312. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jemmsu/article/view/198002> (In Thai)

- The National Economics and Social Development Council Office. (2018). *20-Year national strategy 2018–2037*. Bangkok: Office of the National Economics and Social Development Council (In Thai)
- Tessomboon, S., & Bhoomkhokrak, P. (2018). Sustainable development guidelines in school administration to restore morality according to the Buddhist way using the McKinsey 7-S framework: A case study of Tawanchai Wittaya School. *Ratchaphruek Journal*, 16(1), 88–97. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Ratchaphruekjournal/article/view/125336/> (In Thai)
- Wongyai, W., & Patphol, M. (2020). *New paradigm in the learning platform*. Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. (In Thai)
- Yaudam, P. (2016). Efficiency of electronic public sector treasury management system (GFMIS) in Ranong Province. In *Proceedings of the 7th National and International Academic Conference and Research Presentation, Business Administration and Public Administration Group* (pp. 1365–1376). Suan Sunandha Rajabhat University. (In Thai)