

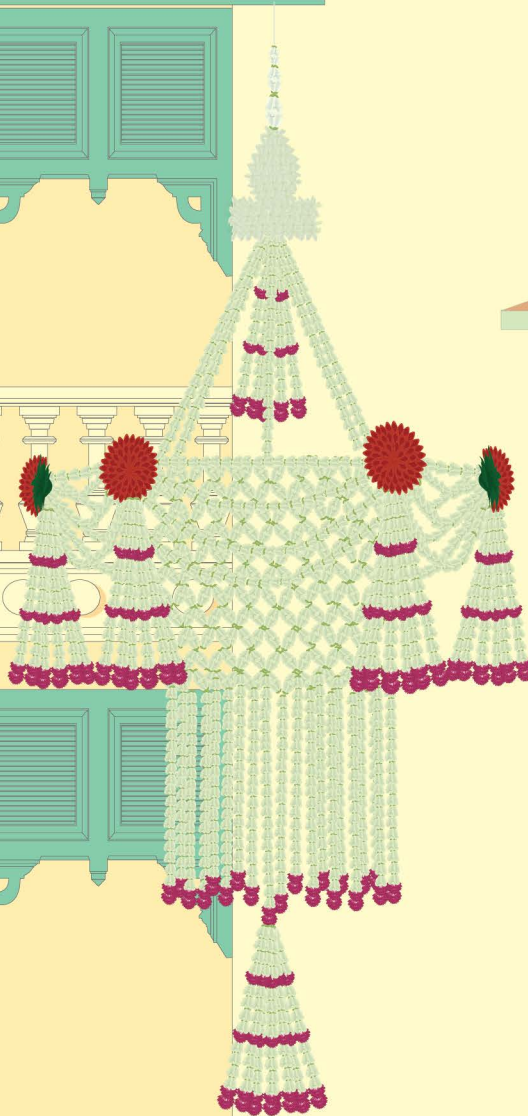


วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University

ปีที่ ๑๓ ฉบับที่ ๑ (มกราคม-มิถุนายน) ๒๕๖๔

Volume 13 Number 1 (January-June) 2021



ISSN 2229-2802

TCI (กลุ่มที่ 2) สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
Thal - Journal Citation Index Centre

วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

วัตถุประสงค์ของการจัดพิมพ์วารสาร

1. เพื่อส่งเสริมและเผยแพร่ผลงานทางวิชาการหรือผลงานวิจัยที่มีคุณภาพด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์
2. เพื่อเป็นสื่อในการนำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์

ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.ชุตินาฏณ์ ศรีวิบูลย์	อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวรีย์ ยอดคณิน	รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและพัฒนา

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รจนา จันทราสา	ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา
-------------------------------------	--------------------------------

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ ดร.วิชัย เชิดชูศาสตร์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร. ลิน พันธุ์พินิจ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
ศาสตราจารย์ ดร. รวีวรรณ ชินะตระกูล	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
รองศาสตราจารย์ ดร.โยธิน แสงวดี	มหาวิทยาลัยมหิดล
รองศาสตราจารย์ ดร.เจษฎา เตนดวงบริพันธ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.วรางคณา จันทรวงศ์	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุทธนา สุดเจริญ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
อาจารย์มรกต วรชัยรุ่งเรือง	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

กองการจัดการ

นางสาวพรทิพย์ เรืองประชาญ์	นายวุฒิกร มะลิคง
นางสาววราภรณ์ ศรีบัวแก้ว	นางสาวเจนจิรา ชินวงษ์
นายอนุพันธ์ สุทธิมาร	นางสาวชุติมา อีร์สุวรรณ
นายฉัตรไชย ดิษฐ์เจริญ	นางสาวธัญญา ศานติธรรมกุล
นางสาวอนุธิดา แสงใส	นางสาววรฤทัย หาญโชติพันธ์
นางสาวสรวิศา ทรัพย์เจริญ	นางสาวอารยา ยอดคณิน
นางสาวจุไรรัตน์ ดิอดแก้ว	นางสาวสุรัสวดี เรืองเดช
นางสาวพัชรภรณ์ ศรีบุญเพ็ง	นางสาวชไมพร ยะปวง
นายพงศ์ธร ผลพัฒนาสกุลชัย	

ผู้ประสานงาน

นางสาวอารยา ยอดคณิน โทรศัพท์ 02-160-1341-45

กำหนดการเผยแพร่

ปีละ 2 ฉบับ (มกราคม-มิถุนายน และ กรกฎาคม-ธันวาคม)

เจ้าของวารสาร

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สำนักงาน

สถาบันมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เลขที่ 1 ถนนอยู่ทองนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300 โทรศัพท์ 0-2160-1342-45 เว็บไซต์ www.ird.ssru.ac.th อีเมล irdjournal@ssru.ac.th

พิมพ์ที่

สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ถนนพญาไท ปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทร 02-218-3549-50 โทรสาร 0-2218-3551

ออกแบบปกโดย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รจนา จันทราสา

บทบรรณาธิการ

วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา วารสารฉบับนี้เป็นฉบับประจำปีที 13 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) พ.ศ. 2564 ซึ่งได้รับรองจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) อยู่ในกลุ่มที่ 2 วารสารมุ่งมั่นในการทำหน้าที่เป็นพื้นที่ในการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการสำหรับคณาจารย์ นักวิจัย นักวิชาการ รวมถึงผู้ที่สนใจได้ใช้เป็นเวทีในการนำเสนอผลงานการศึกษาค้นคว้าด้านมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ และผลงานสร้างสรรค์อื่น ๆ อันเป็นประโยชน์ รวมถึงสามารถนำเอาความรู้ไปใช้ต่อยอดในด้านต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศชาติด้วยการใช้องค์ความรู้จากการศึกษาวิจัยเป็นฐาน ซึ่งวารสารฉบับนี้ได้มีการนำเสนอบทความในด้านของสังคม เศรษฐกิจ การศึกษา ศิลปะและวัฒนธรรม รวมถึงในแง่ของกฎหมายอีกด้วย

วารสารฉบับนี้มีบทความจำนวนทั้งสิ้น 17 บทความ โดยผู้ที่สนใจส่งบทความต้องผ่านการประเมินบทความโดยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญตามสาขาวิชาของบทความอย่างน้อย 2 ท่าน ซึ่งถือเป็นมาตรฐานทางวิชาการที่ทางกองบรรณาธิการให้ความสำคัญอย่างมาก อันจะเป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องในการศึกษาค้นคว้า อ้างอิง รวมถึงนำไปใช้เป็นฐานข้อมูลในการสร้างสรรค์และพัฒนาสังคมในด้านต่าง ๆ ต่อไป

กองบรรณาธิการวารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับท่านผู้อ่าน นักวิชาการและผู้สนใจทุกท่าน ทั้งนี้ทางกองบรรณาธิการขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความเชื่อมั่นในคุณภาพของวารสาร โดยส่งบทความลงตีพิมพ์อย่างต่อเนื่อง ขอให้เชื่อมั่นว่าจะดำเนินการพัฒนามาตรฐานของวารสารให้มีคุณภาพ เพื่อพร้อมร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป โดยท่านสามารถสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/irdssru/> หรือสามารถติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมที่สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รจนา จันทรสา
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัย

หน้า

ความสามารถในการแข่งขันบนฐานเศรษฐกิจดิจิทัลของวิสาหกิจชุมชน กลุ่มสินค้าท้องถิ่นในกรุงเทพมหานคร Competitiveness Based on the Digital Economy Among Community Enterprises of Local Product Groups in Bangkok วนิดา สุวรรณนิพนธ์ <i>Wanida Suwunniponth</i>	1
องค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นนทบุรี เขต 1 Competencies of School Administrators in the Digital Age under the Office of Primary Education Service, Nonthaburi Province, District 1 เบญจมาศ ตันสูงเนิน <i>Benjamas tansongnoen</i>	22
ระบำดอกพะยอม: การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ดอกไม้ ประจำจังหวัดพัทลุงในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา Phayom Dance: The Creativity of Southern Thai Folk Dance and the Provincial Flowers of Phatthalung in the Songkhla Lake Basin Area กฤติยา ชูสงค์, อักษราวดี ปัทมสันติวงศ์ <i>Krittiya Choosong, Aksrawadee Pattamasantiwong</i>	41
การพัฒนาผลิตภัณฑ์งานไว้อาลัยจากกลีบ : กรณีศึกษาชุมชนบางตาโอง อำเภอบึงนาราง จังหวัดพิจิตร Development of Funeral Flowers made from Rice Husk: Case studies of Bang Ta Chong community in Buri District Singburi Province ปิยะธิดา สีหะวัฒนกุล, อนุสรณ์ ใจทน, กิตติ ยอดอ่อน <i>Piyathida Srihawattanakul, Anusorn Jaiton, Kittu Yordon</i>	56
การพัฒนาผลิตภัณฑ์ หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพาจ ชุมชนบ้านร่องคองชัย อำเภอสарภี จังหวัดเชียงใหม่ The Development of Lanna Pattern Bamboo Curl Folk Craft by Decoupage Technique of the Ban Rong Can Chai Community, Sarapee District, Chang Mai Province อนุสรณ์ ใจทน, ปิยะธิดา สีหะวัฒนกุล, ชีรา ผ่องใส, กิตติ ยอดอ่อน, อัมพวัน ยันแสน <i>Anusorn Jaiton, Piyathida Srihawattanakul, Suchera Phongsai, Kittu Yordon, Ampawan Yunsan</i>	69

สารบัญ (ต่อ)

บทความวิจัย

หน้า

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ จังหวัดนนทบุรี The Effects of Using Phenomenon-based Instruction Together with the R-C-A Question Technique on Science Learning Achievement and Scientific Problem Solving Ability of Grade 5 Students at Chumchon Maitri Uthit School in Nonthaburi Province ธีระวัฒน์ เชืบรมย์, ดวงเดือน สุวรรณจินดา, สุจินต์ วิศวรวิธานนท์ Theerawat Serbram, Duongdearn Suwanjinda, Suchin Visavateeranon	82
การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน Learning Chinese Vocabulary Skills by Using Games with Applications พิมพร วัฒนากมลกุล, มโนรัตน์ สมคะเนย์ Pimporn Wattanakamolkul, Manorat Somkanae	98
ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่จูงใจนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาท่องเที่ยวที่ ตลาดท่านา อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม Mixed Marketing Factors Motivating Tourists to Travel to Tha Na Market, Nakhon Chai Si District, Nakhon Pathom Province สรัญธร สนิทพันธุ์, โชคชัย สุเวชวัฒนกุล Saranthon Sanitpun, Chokechai Suveatwatanakul	110
แนวทางการพัฒนาส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อความจงรักภักดีในตราสินค้าของนักท่องเที่ยว อำเภอเบ่อเกือ จังหวัดน่าน Guidelines for Developing a Marketing Mix Affecting Tourist Brand Loyalty, Bo Kluea District, Nan Province ขวัญชนก ปัญญากุลารักษ์, โชคชัย สุเวชวัฒนกุล Kwanchanok Panyakularak, Chokechai Suveatwatanakul	124
ความสัมพันธ์ระหว่าง โภชนบัญญัติ 9 ประการ กับการตัดสินใจสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่ The Correlation Between Food-Based Dietary Guidelines and Food Ordering Decisions through Online Applications of High School Students in the Secondary Educational Service Area Office 1, under the New Normal ศุภพล เมธีเสริมสกุล, จอมขวัญ สุวรรณรักษ์, จุฑามาศ พีรพัชระ Supapol Mateesermasakul, Jomkhwun Suwannarak, Chutamas Peeraphatchara	139

สารบัญ (ต่อ)

บทความวิจัย

หน้า

ศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางส่งเสริมการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ในเชิงวิทยาศาสตร์ ของผลิตภัณฑ์อาหารชุมชนในเขตภาคกลางตอนบน <i>A Study of Problem States and Guidelines for the Dissemination of Scientific Local Wisdom of Community Food Products in the Upper Central Region</i> ดาวรธา วีระพันธ์, ศศมล ผาสุก, ปณณรภัฏ ถกลกักดี, ธิดารัตน์ กุลณัฐรวงศ์ <i>Daorathar Weerapan, Sasamol Phasuk, Pannraphat Takolpuckdee, Thidarat Kulnattarawong</i>	156
ความคิดเห็นของประชาชนต่อบทบาทของผู้ปกครองท้องถิ่นในการแก้ไขปัญหาการบุกรุก ที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาภูทอง จังหวัดกาญจนบุรี <i>The Public Opinion toward the Role of Local Administration Officer to Encroachment Problems on Public Land in Khao Phu Thong, Kanchanaburi</i> ชุติกานุจณ์ จุ้ยช่วย, อรนันท กุลันทปุระ <i>Chutikan juychoay, Oranun Gluntapura</i>	169
ประเด็นปัญหาด้านกฎหมายเกี่ยวกับการทำสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ ของกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา กรณีศึกษากองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.) <i>Legal Issues in Electronic Loan Agreements: A Case Study of Student Loan Funds</i> มนเทียร แสงทิม, ชุตินา เบี้ยวไข่มุก <i>Montian Saengtim, Chutima Beokhaimook</i>	185
การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ ด้วยอัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวัน สำหรับกลุ่มตีมีดบ้านโพธิ์ อ.เมือง จ.นครราชสีมา <i>The Design of a Knife Set by a Phanomwan Person for the Banpo Knife Smithing group, Mueang district, Nakhon Ratchasima province</i> กิตติศักดิ์ ธรรมศักดิ์ชัย <i>Kittisak Tamasakchai</i>	199
การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกและพัฒนาบูธจัดแสดงสินค้าของชนเผ่ากะเหรี่ยง ต.บ้านหลวง อ.จอมทอง จ.เชียงใหม่ <i>Souvenir Design and Exhibition Booth Development for Karen Hill Tribe of Banluang, Chomthong, Chiang Mai</i> ดุษิต ทองเปรมจิตต์ <i>Dusit Thongpremjitt</i>	214

สารบัญ (ต่อ)

บทความวิจัย

หน้า

การศึกษาเชิงคุณภาพเกี่ยวกับการเลือกใช้บริการการแพทย์แผนจีนโบราณ : กรณีศึกษาร้านเอี้ยะเล่งฮึ้ง อำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรี Qualitative Research on the Selection of Traditional Chinese Medicine Services: A Case Study of Ear Leng Heung Store, Damnoen Saduak District, Ratchaburi Province อิทธิพร ขำประเสริฐ, เสาวลักษณ์ นัทธีศรี, ฐิติรัตน์ จันทรรดาร Itthiporn Khumprasert, Saovaluk Nutteesri, Titirat Chantaradara	233
---	-----

บทความวิชาการ

การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด STEAM เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยี The Development of an Instructional Model Base on Steam to Enhance Technological Innovation Creativity Skills เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ ,มาเรียม นิลพันธุ์ ,วิสูตร โพธิ์เงิน ,อนิรุทธ์ สติมัน Akesit Chanintarapum, Maream Nillapan, Wisud PoNgern, Anirut Satimon	246
--	-----



ความสามารถในการแข่งขันบนฐานเศรษฐกิจดิจิทัลของวิสาหกิจชุมชน กลุ่มสินค้าท้องถิ่นในกรุงเทพมหานคร

วนิดา สุวรรณนิพนธ์

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

E-mail: wanida.su@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยภายในและภายนอกของวิสาหกิจชุมชน และพัฒนากลยุทธ์ความสามารถในการแข่งขันบนฐานเศรษฐกิจดิจิทัลของวิสาหกิจชุมชน กลุ่มสินค้าท้องถิ่นในกรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลหลัก คือผู้ประกอบการในบัญชีรายชื่อผู้ที่ได้รับการรับรองคุณภาพผลิตภัณฑ์ชุมชน ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 12 ราย และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยแบบจำลอง PRIMO-F Analysis, PEST Analysis, SWOT Analysis และวางแผนกลยุทธ์ด้วยเทคนิค TOWS Matrix

ผลการวิจัย พบว่าปัจจัยภายในควรกำหนดกลยุทธ์เชิงรุก ได้แก่ 1) พัฒนาตราสินค้าให้เป็นที่รู้จักแก่ผู้บริโภค 2) เพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายผ่านทางออนไลน์ 3) ขยายตลาดไปยังตลาดนอกชุมชนผ่านสื่อออนไลน์ ส่วนกลยุทธ์เชิงป้องกัน ได้แก่ 1) พัฒนาหน้าร้านที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ 2) พัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ที่แตกต่างจากคู่แข่ง 3) ศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคในยุคดิจิทัล 4) สร้างฐานข้อมูลลูกค้าและพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้าเพื่อสร้างความภักดีในตราสินค้า นอกจากนี้ ปัจจัยสภาพแวดล้อมภายนอกควรกำหนดกลยุทธ์เชิงพัฒนา ได้แก่ 1) นำนวัตกรรมใหม่มาใช้ในการผลิตและการจัดการ 2) ร่วมกับสถาบันการศึกษาหรือหน่วยงานภาครัฐในการพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์ 3) สร้างเครือข่ายร่วมกับสถานศึกษาหรือหน่วยงานภาครัฐพัฒนาความรู้ด้านการบริหารและเทคโนโลยีดิจิทัล 4) หน่วยงานภาครัฐให้การสนับสนุนการประกอบธุรกิจบนฐานดิจิทัล ส่วนกลยุทธ์เชิงรับ ได้แก่ 1) พัฒนาความรู้ในการประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัล 2) พัฒนาความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 3) พัฒนาระบบการบริหารบนพื้นฐานดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยนี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล และเป็นแบบอย่างในการวางรากฐานการพัฒนาชุมชนและประเทศต่อไป

คำสำคัญ : ความสามารถในการแข่งขัน, ฐานเศรษฐกิจดิจิทัล, วิสาหกิจชุมชน, สินค้าท้องถิ่น



Competitiveness Based on the Digital Economy Among Community Enterprises of Local Product Groups in Bangkok

Wanida Suwunniponth

Faculty of Management Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University

E-mail: wanida.su@ssru.ac.th

ABSTRACT

This research aims to analyze internal and external factors of community enterprises among local product groups in Bangkok, Thailand, and to develop competitive strategies in the digital economy. The research used a qualitative research method. Data was collected through in-depth interviews with key entrepreneurs from a list of 12 certified community products in Bangkok. Data was analyzed by using PRIMO-F Analysis, PEST Analysis, SWOT Analysis, and developed strategic planning by using TOWS Matrix technique.

The results of the research show that the internal environment should entail proactive strategies to 1) develop brand value through consumer recognition 2) increase distribution channels through online exposure and 3) expand the market outside the community and globally through online media. Preventive strategies include 1) developing distinctive and unique storefronts 2) offering new products that differ from competitors 3) studying consumer behavior in the digital age and 4) building a customer database and good customer relations to build brand loyalty. The external environment should establish a development strategy to 1) apply new innovations to production and management 2) collaborate with educational institutions or government agencies to develop product innovation and improve knowledge in management and digital technology and 3) promote government agency support of digital business operations. The passive strategies are to 1) develop knowledge in operating businesses in the digital age 2) develop readiness to use digital technology and 3) develop an efficient digital-



based management system. These findings can be utilized in the digital economy and society and be a model for further development of communities and countries.

Keywords: Competitiveness, digital economy base, community enterprises, local products



บทนำ

ปัจจุบันภาครัฐได้ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจในระดับฐานรากของประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องการสร้างงาน สร้างอาชีพ สร้างรายได้ให้แก่ประชาชน เพื่อยกระดับความเป็นอยู่และคุณภาพชีวิตของประชาชน ซึ่งหนึ่งในมาตรการหรือนโยบายดังกล่าวคือการสนับสนุนและสานต่อโครงการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ ที่ได้ดำเนินงานมาตั้งแต่ปี 2546 ถึงปัจจุบัน รวมทั้งแผนผลิตภัณฑ์ชุมชน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแผนงานยุทธศาสตร์อยู่ดีมีสุขระดับจังหวัด ที่มุ่งเน้นให้ประชาชนและครอบครัวสามารถพึ่งพาตนเองได้ และสนับสนุนกิจกรรมตามศักยภาพชุมชน เพื่อให้สามารถดำเนินการต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ให้ชุมชนเข้าถึงองค์ความรู้สมัยใหม่ แหล่งเงินทุน ตลอดจนการพัฒนาความรู้ความสามารถในการบริหารจัดการ การผลิต และการตลาดมากยิ่งขึ้น โดยนโยบายรัฐบาลได้กำหนดให้มีการส่งเสริมอาชีพให้แก่วิสาหกิจชุมชนกลุ่มสินค้าท้องถิ่น เพื่อเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจและความต้องการของประชาชน อันจะทำให้เศรษฐกิจในชุมชนหมู่บ้าน และต้องสืบทอดรักษาภูมิปัญญาเอกลักษณ์ของท้องถิ่นให้ก้าวหน้าแบบแพร่หลายต่อไป (สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม, 2563)

โครงการ “หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP)” เป็นนโยบายสำคัญของรัฐบาลที่ดำเนินการเพื่อให้แต่ละชุมชนได้ใช้ความรู้และ

ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการพัฒนาสินค้าและบริการ ให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการสร้างเศรษฐกิจฐานรากให้เข้มแข็งพึ่งตนเองได้อย่างยั่งยืน โดยได้รับการสนับสนุนช่วยเหลือด้านความรู้ เทคโนโลยี ทุน การบริหารจัดการ เชื่อมโยงสินค้าจากชุมชนไปสู่ตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยมีหลักการพื้นฐาน 3 ประการ คือ ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่สากล (Local Get Global) พึ่งตนเองและคิดอย่างสร้างสรรค์ (Self-Reliance-Creativity) และ การสร้างทรัพยากรมนุษย์ (Human Resource Development) (สำนักส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน, 2563)

อย่างไรก็ตาม จากงานวิจัยภาพรวมและงานวิจัยเกี่ยวกับปัญหาของธุรกิจ OTOP ที่แยกตามกลุ่มสินค้า สามารถสรุปเป็นปัญหาที่สำคัญของ OTOP นั้นมีหลายประการ ได้แก่ ปัญหาด้านการตลาดพบว่าสินค้า OTOP ไม่มีการพัฒนารูปแบบของบรรจุภัณฑ์และผลิตภัณฑ์ไม่ได้รับรองมาตรฐานและช่องทางการจำหน่ายที่ยังมีจำกัด ปัญหาด้านการผลิตของ OTOP ยังขาดวัตถุดิบและเครื่องมือการผลิตที่ทันสมัย ปัญหาด้านการเงินและแหล่งเงินทุนต่ำ ปัญหาการขาดการนำเทคโนโลยีมาช่วยในการดำเนินงานและขาดทักษะแรงงานด้านเทคโนโลยี ปัญหาเครือข่ายวิสาหกิจขาดการรวมกลุ่มเพื่อพัฒนาเครือข่ายในการสร้างความร่วมมืออย่างเป็นรูปธรรม และปัญหาขาดการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างจริงจัง (ธัญมัย เจียรกุล, 2561)



การจะขับเคลื่อนองค์กรผ่านภัยคุกคามและโอกาสไปสู่จุดหมายที่ตั้งไว้ จะต้องพิจารณาถึง การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อขีดความสามารถของธุรกิจ รวมทั้งการผลิต การตลาด และการบริการเพื่อ เคลื่อนย้ายผลิตภัณฑ์ไปยังส่วนต่าง ๆ โดยมุ่งไปที่ต้นทุนรวมที่ต่ำที่สุด เพื่อสร้างอำนาจในการ แข่งขัน ซึ่งทิศทางการขับเคลื่อนองค์กรด้วย ประสิทธิภาพ ทำให้เกิดการแข่งขันและเกิดการ ปรับปรุงประสิทธิภาพและเพิ่มประสิทธิภาพของ องค์กรของตนเองอยู่ตลอดเวลา รวมทั้ง การยกระดับผลิตภัณฑ์ OTOP ของจังหวัด ให้ได้ คุณภาพและมาตรฐาน สามารถแข่งขันได้ใน ตลาดทั้งในและนอกประเทศ

ปัจจุบันคนไทยจำนวนมากใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล ทั้งเล่น Facebook, Smartphone และ Tablet ดังนั้นการเร่งพัฒนาความรู้ การสร้าง ความตระหนักด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้กับทุกภาคส่วนนั้นเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะ วิสาหกิจขนาดกลางและย่อม เพื่อให้สามารถ นำเสนอผลิตภัณฑ์ต่อผู้บริโภคได้โดยตรงไปยัง ทั่วโลก (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทาง อิเล็กทรอนิกส์, 2563) ทั้งนี้รัฐบาลได้ตระหนัก ถึงอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อการพัฒนา เศรษฐกิจและสังคม โดยกระทรวงเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารได้พัฒนาแผนพัฒนา ดิจิทัล เพื่อ เศรษฐกิจ และ สังคม มีวิสัยทัศน์ปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand) โดยให้ทุกภาคส่วนของ

ประเทศไทยมีส่วนร่วมในเศรษฐกิจและสังคม ดิจิทัลตามแนวทางประชารัฐ สามารถใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และ สามารถแข่งขันได้ทั้งในเวทีภูมิภาคและเวทีโลก

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกทำการศึกษา กลุ่มวิสาหกิจชุมชนในพื้นที่ จังหวัด กรุงเทพมหานคร เนื่องจากพบว่าการวิจัย เกี่ยวกับสินค้าท้องถิ่นในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ยังมีจำนวนน้อย ในขณะที่ความพร้อมในการ ยกระดับสู่วิสาหกิจขนาดกลางและย่อมของ จังหวัดกรุงเทพมหานครมีมากกว่าจังหวัดอื่น ๆ ทั้งในด้านศักยภาพของผู้ประกอบการ ความ หลากหลายของผลิตภัณฑ์ คุณภาพ มาตรฐาน ของผลิตภัณฑ์ และสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริม ความพร้อมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล การศึกษาใน ครั้งนี้ ผู้วิจัยตระหนักดีว่าเป็นการศึกษา สภาพการณ์ และ ปัญหาอุปสรรคของ ความสามารถในการแข่งขันของวิสาหกิจชุมชน กลุ่มสินค้าท้องถิ่นในกรุงเทพมหานคร และ จัดทำกลยุทธ์ในการยกระดับความสามารถใน การแข่งขันบนฐานเศรษฐกิจดิจิทัล เพื่อ ตอบสนองความต้องการประกอบธุรกิจของ ชุมชนที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการก่อให้เกิด รายได้ในยุคดิจิทัล สามารถนำผลการวิจัย เชื่อมโยงไปใช้ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจและ สังคม และเป็นแบบอย่างในการวางรากฐาน พัฒนาชุมชนและประเทศต่อไป



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ของการศึกษาดังนี้

1. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยภายในและภายนอกของธุรกิจโดยใช้แบบจำลอง PRIMO-F Analysis, PEST Analysis, SWOT Analysis และวางแผนกลยุทธ์ด้วยเทคนิค TOWS Matrix

2. เพื่อพัฒนากลยุทธ์ความสามารถในการแข่งขันบนฐานเศรษฐกิจดิจิทัล ของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มสินค้าท้องถิ่นในกรุงเทพมหานคร

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยที่อาศัยการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative approach) ระเบียบวิธีวิจัยที่นำมาใช้ มีดังนี้

1. ประชากรเป้าหมายและกลุ่มตัวอย่าง
ประชากรเป้าหมาย คือผู้ประกอบการจากบัญชีรายชื่อผู้ที่ได้รับการรับรองคุณภาพผลิตภัณฑ์ชุมชน ในจังหวัดกรุงเทพมหานครมีจำนวน 367 รายการ (สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม, 2564) ซึ่งมีใบรับรองผลิตภัณฑ์ที่มีอายุ ไม่ต่ำกว่า 3 ปี นับตั้งแต่วันที่ระบุใบรับรอง และเป็นผู้ประกอบการธุรกิจโอท็อปในกลุ่มสินค้าหลัก 6 ประเภท ประกอบด้วยกลุ่มสินค้าประเภทอาหาร ประเภทเครื่องดื่ม ประเภทผ้าและเครื่องแต่งกาย ประเภทเครื่องใช้และเครื่องประดับตกแต่ง ประเภทศิลปะประดิษฐ์และของที่ระลึก และประเภทสมุนไพรที่ไม่ใช่อาหารและยา โดยเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ด้วยวิธีการเลือกแบบ

เจาะจง (purposive sampling) จำนวน 12 ธุรกิจ นำมาเป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักที่ผู้ศึกษาเลือกทำการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้เทคนิควิธีในการศึกษาประกอบด้วย การศึกษาเอกสาร (Documentary Study) โดยสังเคราะห์จากแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการเก็บข้อมูลภาคสนามที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับผู้ให้ข้อมูลหลัก รวมทั้งการสังเกตการณ์ระหว่างการสัมภาษณ์ แล้วจึงนำข้อมูลมาจัดหมวดหมู่ และตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ของข้อมูลที่ได้ ทำการบันทึกไว้เพื่อความสะดวกในการวิเคราะห์ข้อมูลด้านต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษา

3. การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) เกี่ยวกับประเด็นความสามารถในการแข่งขันบนฐานเศรษฐกิจดิจิทัลของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มสินค้าท้องถิ่น โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพหรือบริบทภายในตาม แบบจำลอง PRIMO-F Analysis การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงมหภาคหรือสภาพแวดล้อมภายนอกทางธุรกิจ โดยใช้แบบจำลอง PEST Analysis และกำหนดกลยุทธ์การพัฒนาความสามารถในการแข่งขันของวิสาหกิจชุมชนด้วยเทคนิค TOWS Matrix เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ที่สุด เทคนิคการวิเคราะห์ต่าง ๆ มีวิธีการดังนี้



1.1 PRIMO-F Analysis เป็นโมเดลที่ใช้ในการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน เพื่อให้สามารถเข้าใจและประเมินจุดอ่อน จุดแข็ง ขององค์กรได้ โดยต้องประเมินทรัพยากรต่าง ๆ ที่องค์กรมีอยู่ โดยวิเคราะห์สภาพภายในองค์กรจาก 5 ปัจจัย ประกอบด้วยปัจจัยด้านบุคลากร (People: P) ด้านทรัพยากร (Resources: R) ด้านนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ (Innovations and Ideas: I) ด้านการตลาด (Marketing: M) ด้านการดำเนินงาน (Operation: O) และด้านการเงิน (Finance: F)

1.2 PEST Analysis เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก นำมาช่วยสร้างความเชื่อมั่นในการวิเคราะห์ได้ เพื่อไม่ให้มองข้ามปัจจัยต่าง ๆ ที่สำคัญ โดยวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกองค์กรจาก 4 ปัจจัย ประกอบด้วยด้านการเมือง (Political: P) ด้านเศรษฐกิจ (Economic: E) ด้านสังคมและวัฒนธรรม (Socio cultural: S) และด้านเทคโนโลยี (Technology: T)

1.3 SWOT Analysis เป็นเครื่องมือในการประเมินสถานการณ์ขององค์กร ซึ่งช่วยผู้บริหารกำหนดจุดแข็งและจุดอ่อนจากสภาพแวดล้อมภายใน และกำหนดโอกาสและภัยคุกคามจากสภาพแวดล้อมภายนอก ตลอดจนผลกระทบที่มีศักยภาพจากปัจจัยเหล่านี้ต่อการดำเนินงานขององค์กร ประกอบด้วยการวิเคราะห์ 4 ด้าน คือ จุดแข็ง (Strengths: S) จุดอ่อน

(Weaknesses: W) โอกาส (Opportunity: O) และภัยคุกคาม (Threats: T)

1.4 TOWS Matrix เป็นเทคนิคที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์เพื่อกำหนดยุทธศาสตร์หลังจากที่มีการวิเคราะห์ SWOT ให้เห็นถึงจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และภัยคุกคามแล้ว จากนั้นจะนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ในรูปแบบความสัมพันธ์แบบเมตริกซ์ ซึ่งเป็นการจับคู่หัวข้อของ SWOT เพื่อกำหนดยุทธศาสตร์ โดยการจับคู่ (SWOT matching) ที่ละคู่ระหว่างปัจจัยจุดแข็งและโอกาส จุดแข็งและภัยคุกคาม จุดอ่อนและโอกาส จุดอ่อนและภัยคุกคาม ในการสร้างกลยุทธ์ทางเลือก โดยใช้ตารางที่เรียกว่า TOWS Matrix (Pickton & Wright, 1991) ซึ่งมีทางเลือกที่จะนำมาพัฒนาเป็นกลยุทธ์หรือยุทธศาสตร์ได้ 4 ประการ คือ 1) กลยุทธ์เชิงรุก (SO Strategies) เป็นการวิเคราะห์พร้อมกันว่าองค์กรมีจุดแข็งอะไรและมีโอกาสอะไรที่สนับสนุนจุดแข็งนั้น เป็นสถานการณ์ที่องค์กรพึงปรารถนาที่สุด โดยดึงเอาจุดแข็งที่มีอยู่มาเสริมสร้างปรับใช้และฉกฉวยโอกาสต่าง ๆ หาประโยชน์อย่างเต็มที่ 2) กลยุทธ์เชิงพัฒนา (WO Strategies) เป็นสถานการณ์ที่องค์กรมีโอกาส ซึ่งเป็นข้อได้เปรียบด้านการแข่งขันอยู่หลายประการ แต่ติดขัดอยู่ตรงที่มีปัญหาอุปสรรคที่เป็นจุดอ่อนอยู่หลายอย่าง โดยวิเคราะห์ว่ามีสภาพแวดล้อมภายนอกอะไรบ้างที่เอื้อโอกาสให้องค์กรแล้ว แต่ถ้ายังมีจุดอ่อนอะไรที่จะทำให้องค์กรฉกฉวยโอกาสนั้นไม่ได้



3) กลยุทธ์เชิงรับ (ST Strategies) เกิดขึ้นจากการที่สภาพแวดล้อมไม่เอื้ออำนวยต่อการดำเนินงาน แต่องค์กรมีข้อได้เปรียบที่เป็นจุดแข็งหลายประการ โดยวิเคราะห์ว่าองค์กรมีภัยคุกคามอะไรบ้าง และจะสามารถใช้จุดแข็งแก้ไขภัยคุกคามนั้นได้อย่างไร 4) กลยุทธ์เชิงป้องกัน (WT Strategies) เป็นสถานการณ์ที่เลวร้ายที่สุดที่องค์กรกำลังเผชิญอยู่กับภัยคุกคามจากภายนอกและมีปัญหาจุดอ่อนภายในหลายประการ ให้วิเคราะห์ว่ามีสภาพแวดล้อมภายนอกอะไรบ้างที่เป็นภัยคุกคามและยังกระทบกับจุดอ่อนขององค์กรโดยตรง (Wehrich, 1982; Pickton & Wright, 1991; Aslan et al., 2012)

การวิเคราะห์ PRIMO-F Analysis และ PEST Analysis ใช้หลักการพิจารณาค่าถ่วงน้ำหนัก (Weight) โดยกำหนดเป็นตัวเลขทศนิยมที่มีค่าระหว่าง 0 ถึง 1 (สำคัญน้อยที่สุดถึงสำคัญมากที่สุด) เพื่อเป็นการถ่วงน้ำหนักของปัจจัยในแต่ละรายการ โดยผลรวมของค่าถ่วงน้ำหนักจะเท่ากับ 1 จากนั้นจึงพิจารณาค่าคะแนนความสามารถของกลุ่ม (Rating) ในแต่ละรายการ โดยคะแนนที่ได้จะมีค่าระหว่าง 1 ถึง 5 (ความสามารถน้อยที่สุด ถึงความสามารถมากที่สุด) แล้วจึงคำนวณค่าคะแนนถ่วงน้ำหนัก (Weighted Score) จากค่าถ่วงน้ำหนักคูณด้วยค่าคะแนนความสามารถของกลุ่มในแต่ละรายการ ผลรวมของค่าคะแนนถ่วงน้ำหนักทุกรายการแสดงถึงค่าความสามารถของกลุ่ม ส่วน

การวิเคราะห์ด้วยการจับคู่ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก เป็นการการวิเคราะห์ด้วยเทคนิค TOWS Matrix เพื่อกำหนดกลยุทธ์ในการพัฒนาความสามารถในการแข่งขันของกลุ่ม

ผลการวิจัย

1. ผลจากการศึกษาสภาพทั่วไป

สภาพทั่วไปของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ในกรุงเทพมหานคร ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเป้าหมาย จำนวน 12 คน เป็นเพศชาย 6 คน และเพศหญิง 6 คน มีอายุอยู่ระหว่าง 28-62 ปี เป็นผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนในกลุ่มสินค้าหลัก 6 ประเภท ประกอบด้วยประเภทอาหาร เครื่องดื่ม เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย เครื่องใช้ และเครื่องประดับตกแต่ง ศิลปะประดิษฐ์และของที่ระลึก และประเภทสมุนไพรที่ไม่ใช่อาหาร และยา และมีระยะเวลาในการประกอบธุรกิจ 5-36 ปี

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยแบบจำลอง PRIMO-F Analysis

ผลการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมด้านปัจจัยภายในของวิสาหกิจชุมชน ในกรุงเทพมหานคร โดยใช้ แบบจำลอง PRIMO-F Analysis ประกอบด้วยปัจจัยด้านบุคลากร (People: P) ด้านทรัพยากร (Resources: R) ด้านนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ (Innovations and Ideas: I) ด้านการตลาด (Marketing: M) ด้านการดำเนินงาน (Operation: O) และด้านการเงิน (Finance: F) ผลการวิเคราะห์แสดงดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** การวิเคราะห์ปัจจัยภายใน ของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มสินค้าท้องถิ่นในกรุงเทพมหานคร

ปัจจัยภายใน (Internal Factor)	Weight	Rating	Weighted Score
จุดแข็ง (Strengths)			
S1 บุคลากรมีฝีมือ ความชำนาญ และทักษะความรู้ฝังลึก	0.10	5	0.50
S2 วัตถุดิบและอุปกรณ์ในการผลิตสามารถหาได้จากแหล่งที่ไม่ไกลจากชุมชน และมีความสัมพันธ์ที่ดีอยู่แล้ว	0.06	3	0.18
S3 ผลิตภัณฑ์มีความคิดสร้างสรรค์ตรงตามความต้องการของลูกค้า มีเอกลักษณ์เฉพาะ และแตกต่างจากคู่แข่ง	0.10	3	0.30
S4 มีช่องทางการจำหน่ายสินค้าที่เป็นหน้าร้านเป็นของตัวเอง ซึ่งเป็นที่รู้จักของลูกค้า	0.06	4	0.24
S5 การดำเนินงานเป็นธุรกิจครอบครัว มีลูกค้าประจำมาซื้ออย่างต่อเนื่อง	0.08	3	0.24
S6 มีรางวัลรับรองคุณภาพผลิตภัณฑ์	0.08	4	0.32
จุดอ่อน (Weakness)			
W1 วัตถุดิบและค่าแรงมีต้นทุนสูงขึ้น	0.10	5	0.50
W2 การนำนวัตกรรมใหม่มาใช้ในกระบวนการผลิต	0.08	3	0.24
W3 การออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ตรงความต้องการของตลาด	0.12	4	0.48
W4 ไม่มีความรู้ในการประกอบธุรกิจออนไลน์	0.08	3	0.24
W5 ไม่มีความรู้ในระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ	0.08	3	0.24
W6 ขาดเงินลงทุนในการพัฒนาหรือขยายธุรกิจอย่างต่อเนื่อง	0.06	3	0.18
รวม	1.00	-	3.66

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในของผลิตภัณฑ์ชุมชนของกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบจำลอง PRIMO-F Analysis จากผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 12 ราย มีค่าคะแนนถ่วงน้ำหนัก (Weighted score) ชัดความสามารถของวิสาหกิจชุมชนต่อสภาพการดำเนินงานภายใน เท่ากับ 3.66 ซึ่งอยู่ในระดับดี

เมื่อวิเคราะห์สภาพการดำเนินงานภายในแต่ละด้าน พบว่า

ด้านบุคลากร (P – People) พบว่ามีบุคลากรที่มีฝีมือ ความชำนาญ และทักษะความรู้ฝังลึก ในกระบวนการผลิตที่เป็นภูมิปัญญาสั่งสมจากบรรพบุรุษ ทำให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่นิยมของผู้บริโภค มีเอกลักษณ์เฉพาะของผลิตภัณฑ์เป็นที่



นิยมในตลาด ลูกค้ามีความไว้วางใจมานาน แต่การดำเนินงานเป็นธุรกิจครอบครัว มีบางธุรกิจไม่มีผู้สืบทอด ทำให้การพัฒนาสินค้าเชิงความคิดสร้างสรรค์ขาดความต่อเนื่อง และบุคลากรของธุรกิจส่วนหนึ่งยังขาดความรู้ทางเทคโนโลยี ต้องอาศัยความช่วยเหลือจากบุคลากรรุ่นใหม่ที่มีความรู้ทางเทคโนโลยี

ด้านทรัพยากร (R – Resources) วัตถุดิบและอุปกรณ์ที่ใช้ในกระบวนการผลิตสามารถหาได้จากแหล่งที่ไม่ไกลจากชุมชน และมีความสัมพันธ์ที่ดีอยู่แล้ว ทำให้ได้วัตถุดิบที่มีคุณภาพ และต้นทุนต่ำ แต่ยังคงประสบปัญหาด้านต้นทุนวัตถุดิบ อุปกรณ์การผลิต และค่าแรงที่มีต้นทุนสูงขึ้น เนื่องจากการปรับราคาสูงขึ้นตามภาวะเศรษฐกิจ

ด้านนวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ (I – Innovations and Ideas) ผลิ ต ภั ณฑ์ มีความคิดสร้างสรรค์ตรงตามความต้องการของลูกค้า มีความโดดเด่นและความแตกต่างจากคู่แข่ง แต่ยังขาดความรู้ในนวัตกรรมใหม่ด้านกระบวนการผลิตและการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ตรงความต้องการของตลาดมากขึ้น

ด้านการตลาด (M – Marketing) ธุรกิจส่วนใหญ่มีช่องทางการจำหน่ายสินค้าที่หลากหลายทั้งการขายปลีก การขายส่ง และมีหน้าร้านเป็นของตัวเอง ซึ่งเป็นที่รู้จักของลูกค้า มีลูกค้าประจำ และลูกค้าที่อยู่ใกล้และอยู่ห่างไกลสามารถเดินทางมาซื้อ เนื่องจากอยู่ในเมืองหลวงที่มีการคมนาคมสะดวก แต่ส่วนใหญ่

ช่องทางการจัดจำหน่ายเป็นการขายหน้าร้านมากกว่า ช่องทางการจัดจำหน่ายทางอินเทอร์เน็ตยังมีน้อย และยังคงประสบปัญหาความรู้ในการจัดทำแผนการตลาด การโฆษณาประชาสัมพันธ์ การพัฒนาตราสินค้า ต้นทุนในการขนส่งของธุรกิจออนไลน์ และไม่มีความรู้ในการประกอบธุรกิจออนไลน์

ด้านการดำเนินงาน (O – Operations) พบว่าการดำเนินงานเป็นธุรกิจครอบครัว การบริหารจัดการและการดำเนินงานของธุรกิจจึงมีขั้นตอนการดำเนินงานไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้ง่ายต่อการบริหารจัดการ การบริหารเป็นแบบรวมศูนย์ แต่สมาชิกในธุรกิจก็มีส่วนร่วมในการกำหนดแผนงานต่าง ๆ ได้ แต่ยังมีไม่มีความรู้ในระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ

ด้านการเงิน (F – Finance) พบว่าธุรกิจส่วนใหญ่มีสภาพคล่องทางการเงินในระดับหนึ่ง มีการจัดทำบัญชีเบื้องต้น และการบันทึกรายรับ-รายจ่ายที่ชัดเจน แต่ยังขาดการนำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ เช่น การวิเคราะห์อัตราส่วนทางการเงิน การวิเคราะห์ต้นทุน เป็นต้น เนื่องจากไม่มีความรู้ในการวิเคราะห์ทางการเงินอย่างมีถูกต้อง นอกจากนี้ บางธุรกิจยังขาดเงินลงทุนในการพัฒนาหรือขยายธุรกิจอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากขาดการสนับสนุนจากแหล่งเงินทุนที่ดี

3. ผลการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก โดยใช้แบบจำลอง PEST Analysis

ผลการศึกษาสภาพแวดล้อมภายนอกธุรกิจของวิสาหกิจชุมชนในกรุงเทพมหานคร โดยใช้



แบบจำลอง PEST Analysis ประกอบด้วยปัจจัย นวัตกรรม (Technology : T) และปัจจัยด้าน
 ด้านนโยบายและการเมือง (Politic : P) ปัจจัย เศรษฐกิจ (Economic : E) ผลการวิเคราะห์
 ด้านสังคม (Social : S) ปัจจัยด้านเทคโนโลยีและ แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ปัจจัยภายนอก ของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มสินค้าท้องถิ่นในกรุงเทพมหานคร

ปัจจัยภายนอก (External Factor)	Weight	Rating	Weighted Score
โอกาส (Opportunities)			
O1 รัฐบาลมีนโยบายเร่งด่วนเพื่อยกระดับความสามารถ SMEs บนฐานดิจิทัล	0.12	3	0.36
O2 การส่งเสริมการลงทุนจากสถาบันการเงิน	0.08	2	0.16
O3 การส่งเสริมจากหน่วยงานภาครัฐ/สถานศึกษานำความรู้มา พัฒนาธุรกิจ	0.10	4	0.40
O4 ความนิยมของผู้บริโภคในการซื้อสินค้าที่เกิดจากภูมิปัญญา	0.08	3	0.24
O5 ความนิยมของผู้บริโภคในการซื้อสินค้าผ่านทาง อินเทอร์เน็ต	0.12	4	0.48
ภัยคุกคาม (Threats)			
T1 แนวโน้มต้นทุนการผลิตและการดำเนินงานที่สูงขึ้น	0.08	2	0.16
T2 มีคู่แข่งที่เป็นผู้ผลิต/ขายสินค้าในลักษณะเดียวกันบนฐาน ดิจิทัลเพิ่มขึ้น	0.10	3	0.3
T3 ความนิยมและพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปในยุคดิจิทัล	0.10	4	0.4
T4 ผลกระทบของธุรกิจเดิมจากการเปลี่ยนแปลงของ นวัตกรรมและเทคโนโลยี	0.10	4	0.4
T5 ผลกระทบของโรคระบาดโควิด-19 ต่อการชะลอตัวของ ภาวะเศรษฐกิจ	0.12	4	0.48
รวม	1.00	-	3.38

จากตารางที่ 2 เมื่อนำข้อมูลการวิเคราะห์ (Weighted score) ชี้วัดความสามารถของ
 สภาพแวดล้อมภายนอกของผลิตภัณฑ์ชุมชนของ วิสาหกิจชุมชนต่อสภาพแวดล้อมภายนอกธุรกิจ
 กลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบจำลอง PEST เท่ากับ 3.38 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง
 Analysis พบว่ามี ค่าคะแนนถ่วงน้ำหนัก



เมื่อวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกในแต่ละด้าน พบว่า

ด้านนโยบายและการเมือง (P – Politic) พบว่ารัฐบาลให้ความสำคัญในการยกระดับความสามารถของวิสาหกิจชุมชน กลุ่มสินค้าท้องถิ่น โดยมีมาตรการส่งเสริมสนับสนุนทั้งในด้านการผลิต การลงทุน และการส่งออก มีการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างศักยภาพผู้ประกอบการโดยใช้เอกลักษณ์ของท้องถิ่นมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้า และเสริมสร้างโอกาสทางการตลาดทั้งในและต่างประเทศ รวมทั้งการส่งเสริมสนับสนุนการดำเนินธุรกิจบนฐานดิจิทัลผ่านทางสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ เฟซบุ๊ก ไลน์ และการตลาดออนไลน์ เป็นต้น นอกจากนี้ในระดับพื้นที่ของจังหวัดกรุงเทพมหานคร หน่วยงานภาครัฐโดยสำนักปลัดกรุงเทพมหานคร ยังได้มีแผนยุทธศาสตร์เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาและยกระดับขีดความสามารถของผู้ประกอบการสินค้าท้องถิ่น ตามนโยบายจากส่วนกลางอย่างชัดเจน

ด้านเศรษฐกิจ (E – Economic) พบว่าภาวะเศรษฐกิจของประเทศไทยยังคงอยู่ในภาวะชะลอตัว การฟื้นตัวของเศรษฐกิจไทยยังล่าช้า สัดส่วนหนี้สินภาคครัวเรือนอยู่ในระดับสูง รวมทั้ง ผลกระทบของโรคระบาดโควิด-19 ต่อการชะลอตัวของภาวะเศรษฐกิจ ซึ่งส่งผลกระทบต่อยอดขายและรายได้ของธุรกิจ รวมทั้งการตัดสินใจ และกำลังการซื้อของผู้บริโภคที่ลดลง ซึ่งรัฐบาลควรมีนโยบายช่วยเหลือผู้ประกอบการ และกระตุ้นให้เกิดกำลังซื้อมากขึ้น

ด้านสังคมและวัฒนธรรม (S – Socio cultural) พบว่ากระแสความนิยมและพฤติกรรมของผู้บริโภค ให้ความสนใจสินค้าที่ผลิตจากภูมิปัญญาผสมผสานกับวัฒนธรรมท้องถิ่นหรือสินค้าที่สนับสนุนชุมชน แต่ในทางกลับกันยังคงพบว่าผู้ประกอบการยังขาดข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค แต่อย่างไรก็ตาม ยังคงมีอุปสรรคในเรื่องคู่แข่งที่เป็นผู้ผลิต/ขายสินค้าในลักษณะเดียวกันบนฐานดิจิทัลเพิ่มขึ้น และความนิยมและพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปในยุคดิจิทัล ที่ต้องการความรวดเร็ว และสะดวกสบายมากขึ้น

ด้านเทคโนโลยี (T – Technological) พบว่ามีโอกาสในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนากระบวนการผลิตเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค นอกจากนี้ยังมีหน่วยงานภาครัฐที่พร้อมให้การสนับสนุน การใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาสินค้าและออกแบบสินค้า ในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศยังสามารถนำมาใช้ประโยชน์ต่อการดำเนินงานในด้านการตลาด การโฆษณาประชาสัมพันธ์ และการจัดจำหน่ายสินค้าในรูปแบบ e-commerce ได้ แต่ยังคงพบปัญหาของการเข้าถึงหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อให้การสนับสนุน เทคโนโลยีมีค่าใช้จ่ายสูง และผลกระทบของธุรกิจเดิมจากการเปลี่ยนแปลงของนวัตกรรมและเทคโนโลยี อาจทำให้ธุรกิจเดิมไม่สามารถอยู่รอดได้ หากไม่มีการปรับตัว



4. ผลการวิเคราะห์กลยุทธ์การพัฒนาความสามารถในการแข่งขันด้วยเทคนิค TOWS Matrix

ผลการวิเคราะห์กลยุทธ์ความสามารถในการแข่งขัน ด้วยเทคนิค TOWS Matrix ซึ่งมีทางเลือกที่จะนำมาพัฒนาเป็นกลยุทธ์ได้ 4 ประการ คือ กลยุทธ์เชิงรุก (SO Strategies) ยุทธศาสตร์เชิงพัฒนา (WO Strategies) ยุทธศาสตร์เชิงรับ (ST Strategies) และยุทธศาสตร์เชิงป้องกัน (WT Strategies) แสดงดังตารางที่ 3

จากตารางที่ 3 เมื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ในรูปแบบความสัมพันธ์แบบเมตริกซ์ ซึ่งเป็นการจับคู่หัวข้อของ SWOT เพื่อกำหนดยุทธศาสตร์ โดยใช้ตารางที่เรียกว่า TOWS Matrix มีทางเลือกที่จะนำมาพัฒนาเป็นกลยุทธ์หรือยุทธศาสตร์ได้ 4 ประการ ดังนี้

กลยุทธ์เชิงรุก (SO Strategies) เมื่อผลของการพิจารณาปัจจัยความสำเร็จทั้งสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกอยู่ในช่องจุดแข็ง (S) และโอกาส (O) ผู้ประกอบการมีจุดแข็งและโอกาสเอื้ออำนวย กลยุทธ์เชิงรุกที่นำมาใช้ได้แก่ พัฒนาตราสินค้าให้เป็นที่รู้จักแก่ผู้บริโภค การเพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online social network) พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-commerce) ตลาดกลางอิเล็กทรอนิกส์ (e-marketplace) และ แอปพลิเคชัน (Applications) ต่าง ๆ ที่สนับสนุนการขายออนไลน์ และการขยายตลาดไปยังตลาดภายนอกชุมชนในระดับประเทศและระดับโลกผ่านสื่อออนไลน์

ตารางที่ 3 การกำหนดกลยุทธ์ด้วยเทคนิค TOWS Matrix ความสามารถในการแข่งขันบนฐานเศรษฐกิจดิจิทัลของวิสาหกิจชุมชน กลุ่มสินค้าท้องถิ่นในกรุงเทพมหานคร

TOWS Matrix	จุดแข็ง (Strength: S)	จุดอ่อน (Weakness: W)
	S1 บุคลากรมีฝีมือ ความชำนาญ และทักษะความรู้ฝังลึก	W1 วัตถุดิบและค่าแรงมีต้นทุนสูงขึ้น
	S2 วัตถุดิบและอุปกรณ์ในการผลิตสามารถหาได้ในชุมชนและมี	W2 การนำนวัตกรรมใหม่มาใช้ในการกระบวนการผลิต
	ความสัมพันธ์ที่ดี	W3 การออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ตรง
	S3 ผลิตภัณฑ์มีความคิดสร้างสรรค์ และเอกลักษณ์เฉพาะ และแตกต่าง	ความต้องการของตลาด
	จากคู่แข่ง	W4 ไม่มีความรู้ในการประกอบธุรกิจออนไลน์
	S4 มีช่องทางการจำหน่ายสินค้าที่	W5 ไม่มีความรู้ในระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ



ที่เป็นหน้าร้านเป็นของตัวเองซึ่งเป็น ที่รู้จักของลูกค้า S5 มีลูกค้าประจำในการสั่งซื้อ สินค้า S6 มีรางวัลรับรองคุณภาพ ผลิตภัณฑ์			W6 ขาดเงินลงทุนในการพัฒนา หรือขยายธุรกิจอย่างต่อเนื่อง
โอกาส (Opportunity: O)	กลยุทธ์เชิงรุก (SO)	กลยุทธ์เชิงพัฒนา (WO)	
O1 รัฐบาลมีนโยบายเร่งด่วนใน การยกระดับและขีดความสามารถ ของ SMEs	S1,6 O4 สร้างคุณค่าตราสินค้าให้ เป็นที่รู้จักแก่ผู้บริโภค	W2 O5 การนำนวัตกรรมและ เทคโนโลยีใหม่ๆ มาใช้ในธุรกิจ	
O2 การส่งเสริมการลงทุนจาก สถาบันการเงิน	S4 O4 เพิ่มช่องทางการจัดจำหน่าย ผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น	W2,3 O3 ร่วมกับสถาบันการศึกษา และหน่วยงานภาครัฐ ในการพัฒนา นวัตกรรมผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะ	
O3 การส่งเสริมจากหน่วยงาน ภาครัฐ/สถานศึกษานำความรู้มา พัฒนาธุรกิจ O	อิเล็กทรอนิกส์ ตลาดกลาง อิเล็กทรอนิกส์ และแอปพลิเคชัน ต่าง ๆ ที่สนับสนุนการขายออนไลน์	W,5 O3 สร้างเครือข่ายร่วมกับ สถานศึกษา หรือหน่วยงานภาครัฐ เพื่อพัฒนาความรู้ ด้านการบริหาร และเทคโนโลยีดิจิทัล	
O4 ความนิยมของผู้บริโภคในการ ซื้อสินค้าที่เกิดจากภูมิปัญญา	S5 O4,5 ขยายตลาดไปยังตลาด ภายนอกชุมชนในระดับประเทศ และระดับโลก ผ่านสื่อออนไลน์	W6 O1,2 หน่วยงานภาครัฐให้การ สนับสนุนการประกอบธุรกิจบน ฐานดิจิทัล และแหล่งเงินทุน	
O5 ความนิยมของผู้บริโภคในการ ซื้อสินค้าผ่านทางอินเทอร์เน็ต			
ภัยคุกคาม (Threats: T)	กลยุทธ์เชิงป้องกัน (ST)	กลยุทธ์เชิงรับ (WT)	
T1 แนวโน้มต้นทุนการผลิตและ การดำเนินงานที่สูงขึ้น	S4 T2 พัฒนาหน้าร้านที่มีความโดดเด่น น่าสนใจและมีเอกลักษณ์เฉพาะ ทั้งในระบบการขายหน้าร้าน และ ออนไลน์	W2 T2 พัฒนาความรู้ในการ ประกอบธุรกิจออนไลน์ในยุคดิจิทัล	
T2 มีคู่แข่งที่เป็นผู้ผลิต/ขายสินค้า ในลักษณะเดียวกันบนฐานดิจิทัล เพิ่มขึ้น	S1,3 T2 พัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง	W2 T4 พัฒนาความพร้อมในการ ใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ในกระบวนการผลิต โดยความ ร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ/ สถานศึกษา	
T3 ความนิยมและพฤติกรรม ผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปในยุคดิจิทัล	S5 T3 ศึกษาพฤติกรรมความ ต้องการของ ผู้บริโภคในยุคดิจิทัล	W5 T1 พัฒนาระบบการบริหาร จัดการ บนพื้นฐานดิจิทัลที่มี ประสิทธิภาพ	
T4 ผลกระทบของธุรกิจเดิมจาก การเปลี่ยนแปลงของนวัตกรรม และเทคโนโลยี	S5 T5 สร้างฐานข้อมูลลูกค้าและ พัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้า เพื่อสร้างความภักดีในตราสินค้า		
T5 ผลกระทบของการโรคระบาด โควิด-19 ต่อการชะลอตัวของ ภาวะเศรษฐกิจ			



กลยุทธ์เชิงพัฒนา (WO Strategies) เมื่อผลของการพิจารณาปัจจัยความสำเร็จของสภาพแวดล้อมภายในไปอยู่ในช่องจุดอ่อน (W) แต่ปัจจัยความสำเร็จของสภาพแวดล้อมภายนอกอยู่ในช่องโอกาส (O) เป็นกลยุทธ์ที่ปรับจุดอ่อนให้เป็นจุดแข็ง เพื่อให้สามารถดำเนินยุทธศาสตร์เชิงรุกได้ เมื่อโอกาสเอื้ออำนวยแต่ผู้ประกอบการมีจุดอ่อน กลยุทธ์เชิงพัฒนาที่นำมาใช้ ได้แก่ การนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ๆ มาใช้กับการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ การผลิตกระบวนการ และการจัดการ การสร้างความร่วมมือกับสถาบันการศึกษาและหรือหน่วยงานภาครัฐ ในการพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายและมีเอกลักษณ์เฉพาะ การสร้างเครือข่ายร่วมกับสถานศึกษา หรือหน่วยงานภาครัฐเพื่อการพัฒนาความรู้ ด้านการบริหารจัดการ และเทคโนโลยีดิจิทัล และหน่วยงานภาครัฐให้การสนับสนุนการประกอบธุรกิจบนฐานดิจิทัล รวมทั้งการสนับสนุนแหล่งเงินทุนที่มีประสิทธิภาพ

กลยุทธ์เชิงป้องกัน (WT Strategies) เมื่อผลของการพิจารณาปัจจัยความสำเร็จของสภาพแวดล้อมภายในอยู่ในช่องจุดอ่อน (W) และปัจจัยความสำเร็จของสภาพแวดล้อมภายนอกอยู่ในช่องภัยคุกคาม (T) เป็นยุทธศาสตร์ที่ปรับการดำเนินงานเพื่อการบรรลุวัตถุประสงค์ไปเป็นรูปแบบอื่น เมื่อธุรกิจกำลังเผชิญอยู่กับภัยคุกคามจากภายนอกและมีปัญหาจุดอ่อนภายในหลายประการ กลยุทธ์เชิงป้องกันที่นำมาใช้ ได้แก่

พัฒนาหน้าร้านที่มีความโดดเด่นน่าสนใจและมีเอกลักษณ์เฉพาะทั้งในระบบการขายหน้าร้านและออนไลน์ พัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง การศึกษาพฤติกรรมความต้องการของผู้บริโภคในยุคดิจิทัล การสร้างฐานข้อมูลลูกค้าและการพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้า เพื่อสร้างความภักดีในตราสินค้า

กลยุทธ์เชิงรับ (ST Strategies) เมื่อผลของการพิจารณาปัจจัยความสำเร็จของสภาพแวดล้อมภายในอยู่ในช่องจุดแข็ง (S) แต่ปัจจัยความสำเร็จของสภาพแวดล้อมภายนอกอยู่ในช่องภัยคุกคาม (T) เป็นกลยุทธ์ที่ปรับภัยคุกคามให้เป็นโอกาส หากผู้ดำเนินการมีจุดแข็งแต่โอกาสไม่เอื้ออำนวยให้ กลยุทธ์เชิงรับที่นำมาใช้ ได้แก่ การพัฒนาความรู้ในการประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัล การพัฒนาความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการผลิต โดยความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ/สถานศึกษา และการพัฒนาระบบการบริหารจัดการบนพื้นฐานดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการศึกษายกย่องความสามารถในการแข่งขันบนฐานเศรษฐกิจดิจิทัลของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มสินค้าท้องถิ่นในกรุงเทพมหานคร ตามแบบจำลอง PRIMO-F Analysis พบว่า วิสาหกิจชุมชนกลุ่มสินค้าท้องถิ่นในกรุงเทพมหานคร มีความเข้มแข็งในการดำเนินธุรกิจอยู่ในระดับดี



โดยมีจุดแข็ง เรียงลำดับความสำคัญจากมากไปน้อย คือ 1) บุคลากรมีฝีมือ ความชำนาญ และทักษะความรู้ฝังลึกเกี่ยวกับการผลิตและผลิตภัณฑ์ 2) มีรางวัลรับรองคุณภาพผลิตภัณฑ์ 3) ผลิตภัณฑ์มีความคิดสร้างสรรค์ตรงตามความต้องการของลูกค้า มีเอกลักษณ์เฉพาะ และแตกต่างจากคู่แข่ง 4) มีช่องทางการจำหน่ายสินค้าที่เป็นหน้าร้านเป็นของตัวเองซึ่งเป็นที่รู้จักของลูกค้า 5) การดำเนินงานเป็นธุรกิจครอบครัว มีลูกค้าประจำมาซื้ออย่างต่อเนื่อง และ 6) วัตถุดิบและอุปกรณ์ในการผลิตสามารถหาได้จากแหล่งที่ไม่ไกลจากชุมชน และมีความสัมพันธ์ที่ดีอยู่แล้ว นอกจากนี้ วิสาหกิจชุมชนมีจุดอ่อน เรียงลำดับความสำคัญจากมากไปน้อย คือ 1) วัตถุดิบและค่าแรงมีต้นทุนสูงขึ้น 2) การออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ตรงความต้องการของตลาด 3) การพัฒนานวัตกรรมด้านสินค้าและกระบวนการผลิต 4) ไม่มีความรู้ในการประกอบธุรกิจออนไลน์ 5) ไม่มีความรู้ในระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ 6) ขาดเงินลงทุนในการพัฒนาหรือขยายธุรกิจอย่างต่อเนื่อง

2. ผลการศึกษาศักยภาพแวดล้อมภายนอกของความสามารถในการแข่งขันบนฐานเศรษฐกิจดิจิทัลของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มสินค้าท้องถิ่นในกรุงเทพมหานคร ตามแบบจำลอง PRIMO-F Analysis พบว่า ในด้านโอกาส เรียงลำดับความสำคัญจากมากไปน้อย คือ 1) ความนิยมของผู้บริโภคในการซื้อสินค้าผ่านทางอินเทอร์เน็ต 2) การส่งเสริมจาก

หน่วยงานภาครัฐ/สถานศึกษานำความรู้มาพัฒนาธุรกิจ 3) รัฐบาลมีนโยบายเร่งด่วนในการยกระดับและขีดความสามารถของ SMEs บนฐานดิจิทัล 2) การส่งเสริมการลงทุนจากสถาบันการเงิน 4) ความนิยมของผู้บริโภคในการซื้อสินค้าที่เกิดจากภูมิปัญญา 5) การส่งเสริมการลงทุนจากสถาบันการเงิน นอกจากนี้ วิสาหกิจชุมชนมีภัยคุกคาม เรียงลำดับความสำคัญจากมากไปน้อย คือ 1) ผลกระทบของโรคระบาดโควิด-19 ต่อการชะลอตัวของภาวะเศรษฐกิจ 2) ความนิยมและพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปในยุคดิจิทัล 3) ผลกระทบของธุรกิจเดิมจากการเปลี่ยนแปลงของนวัตกรรมและเทคโนโลยี 4) มีคู่แข่งที่เป็นผู้ผลิต/ขายสินค้าในลักษณะเดียวกันบนฐานดิจิทัลเพิ่มขึ้น 5) แนวโน้มต้นทุนการผลิตและการดำเนินงานที่สูงขึ้น

3. การพัฒนากลยุทธ์ ด้วยเทคนิค TOWS Matrix ในส่วนสภาพแวดล้อมภายในองค์กรควรกำหนดกลยุทธ์เชิงรุก ประกอบด้วย 1) พัฒนาตราสินค้าให้เป็นที่รู้จักแก่ผู้บริโภค 2) การเพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายผ่านช่องทางออนไลน์ 3) ขยายตลาดไปยังตลาดภายนอกชุมชนในระดับประเทศและระดับโลกผ่านสื่อออนไลน์ ส่วนกลยุทธ์เชิงป้องกัน ประกอบด้วย 1) พัฒนาหน้าร้านที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ 2) พัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ที่แตกต่างกันจากคู่แข่ง 3) ศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคในยุคดิจิทัล 4) สร้างฐานข้อมูลลูกค้าและพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้าเพื่อสร้างความภักดีในตราสินค้า ทั้งนี้ การ



สร้างตราสินค้าเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เป็นข้อได้เปรียบ เนื่องจากความรู้สึกในการตัดสินใจซื้อของลูกค้าส่วนใหญ่มาจากความน่าเชื่อถือและชื่อเสียงของธุรกิจ ซึ่งการสร้างตราสินค้าไม่ได้เป็นเพียงการสร้างโลโก้ ชื่อสินค้า หรือหีบห่อเพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่งเท่านั้น แต่ผู้ทำธุรกิจต้องสร้างความรู้สึกผูกพันระหว่างตราสินค้ากับผู้บริโภคให้ได้ด้วย (Bunpis & Haron, 2014) นอกจากนี้ ช่องทางการขายเป็นปัจจัยที่สำคัญในการดำเนินธุรกิจ โดยเฉพาะในปัจจุบันที่ลูกค้าต้องการความรวดเร็วและสะดวกสบายมากขึ้น การเพิ่มช่องทางการขายทางอิเล็กทรอนิกส์ทำให้ธุรกิจมีช่องทางการขายทั้งทางตรงและทางอ้อมร่วมไปด้วยกันโดยขายผ่านหน้าร้าน ผ่านสื่อออนไลน์ และใช้กลยุทธ์ในการส่งเสริมการขายและประชาสัมพันธ์ได้อย่างกว้างขวาง เพื่อให้ธุรกิจเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว (Prasad et al., 2014) รวมทั้ง รูปแบบการค้าที่เปลี่ยนแปลงเป็นห่วงโซ่อุปทานที่มีลักษณะแบบ networking เนื่องจากลูกค้าไม่จำเป็นต้องซื้อจากร้านค้าปลีกเท่านั้น โรงงานผู้ผลิตก็สามารถขายสินค้าให้กับผู้บริโภคได้โดยตรงผ่านช่องทางการขายออนไลน์ (e-marketplace) (Misra et al., 2020) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุนิษา กลิ่นขจร (2558) ศึกษาการพัฒนาศักยภาพวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ลูกประคบสมุนไพร พบว่าประเด็นยุทธศาสตร์เชิงรุกควรขยายตลาดในผลิตภัณฑ์เดิมและผลิตภัณฑ์ใหม่ และการเพิ่มช่องทางจำหน่ายผลิตภัณฑ์ งานวิจัยของ กฤษณะ

ดาราเรือง (2559) พบว่าการกำหนดกลยุทธ์ผลิตภัณฑ์ OTOP หมู่ฝอยกรอบโกเนียร์ ได้กำหนดกลยุทธ์เชิงรุกควรเพิ่มช่องทางการจัดจำหน่าย และแสวงหาเครือข่ายร่วมดำเนินธุรกิจทั้งในและต่างประเทศ และกลยุทธ์แก้ไขควรการสร้างเครือข่ายกับสถานศึกษาหรือหน่วยงานภาครัฐเพื่อพัฒนาความรู้ด้านบริหารจัดการและแผนการตลาด และงานวิจัยของ ทิชากร เกษรบัว และฉานนัท ปิ่นเสม (2561) กำหนดกลยุทธ์การตลาดสำหรับผู้ประกอบการ OTOP โดยสร้างพันธมิตรร่วมในการประชาสัมพันธ์สินค้า OTOP และจับคู่พันธมิตรทางธุรกิจให้กับผู้ประกอบการรวมทั้ง งานวิจัยของ Aslan et al. (2012) พบว่าประเด็นกลยุทธ์เชิงรุกควรเพิ่มส่วนแบ่งการตลาดในตลาดอื่น ๆ ทำการลงทุนใหม่ในภูมิภาค และประเด็นกลยุทธ์เชิงแก้ไข ควรมีการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ เพิ่มคุณภาพสินค้า และการลงทุนในประเทศที่ใช้แรงงานต่ำ

4. การพัฒนากลยุทธ์ ด้วยเทคนิค TOWS Matrix ในส่วนสภาพแวดล้อมภายนอกควรกำหนดกลยุทธ์เชิงพัฒนา ประกอบด้วย 1) นำนวัตกรรมใหม่มาใช้ในการผลิตและการจัดการ 2) ร่วมกับสถาบันการศึกษาหรือหน่วยงานภาครัฐในการพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์ 3) สร้างเครือข่ายร่วมกับสถานศึกษาหรือหน่วยงานภาครัฐพัฒนาความรู้ด้านการบริหารและเทคโนโลยีดิจิทัล 4) หน่วยงานภาครัฐให้การสนับสนุนการประกอบธุรกิจบนฐานดิจิทัล ส่วนกลยุทธ์เชิงรับ ประกอบด้วย 1) พัฒนาความรู้ใน



การประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัล 2) พัฒนาความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 3) พัฒนาระบบการบริหารบนพื้นฐานดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ เนื่องจากประเทศไทยมีวัตถุดิบในการผลิตจำนวนมาก หากไม่มีการบริหารการใช้ทรัพยากรอาจทำให้ทรัพยากรหมดสิ้นหรือเสื่อมค่าได้ ตลอดจนการผลิตสินค้าแต่ละชนิดมีการแข่งขันสูง ผู้ผลิตจึงจำเป็นต้องใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีให้ได้ประโยชน์สูงสุด ทั้งการเพิ่มผลผลิตให้มากขึ้น ลดต้นทุนการผลิต ผลผลิตมีคุณภาพได้มาตรฐาน และลดแรงงานได้น้อยลง โดยสามารถนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ๆ มาช่วยในการผลิตสินค้า การออกแบบสินค้า การโฆษณาสินค้าและการให้บริการ การจัดการและการขนส่ง (Hameed et al., 2018; ธีรวิทย์ ธีรศิริบุญโรจน์ และคณะ, 2562) รวมทั้งในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวความคิดและนำเทคโนโลยีมาใช้ (Digital transformation) จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาความรู้ความสามารถของพนักงาน การเตรียมความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การพัฒนาระบบการบริหารจัดการ และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก รวมถึงการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมองค์กรตั้งแต่ผู้บริหารไปจนถึงพนักงาน เพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันและส่งต่อคุณค่าให้แก่ผู้บริโภค (Biagi & Falk, 2017) ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ Aslan et al. (2012) พบว่า ประเด็นกลยุทธ์เชิงป้องกัน ควรพัฒนา

ศักยภาพของบุคลากร สร้างคุณค่าตราสินค้า พัฒนาธุรกิจ E-business และโลจิสติกส์ และปรับปรุงระบบการบริหารจัดการใหม่ และประเด็นกลยุทธ์เชิงรับ ควรลดการคุกคามของการแข่งขันโดยการลงทุนใหม่ และการร่วมทุนกับพันธมิตรทางธุรกิจ

5. ผลของการศึกษาสามารถนำไปปรับใช้กับการพัฒนากลยุทธ์ของกลุ่มสินค้าท้องถิ่นอื่น ๆ เนื่องจากผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สอดคล้องกับนักวิจัยท่านอื่น ที่ทำการศึกษาการพัฒนาของกลุ่มสินค้าท้องถิ่น ด้วยวิธีการสัมภาษณ์ และใช้เทคนิคการวิเคราะห์และกำหนดกลยุทธ์ด้วยเทคนิค PRIMO-F Analysis, PEST Analysis, SWOT Analysis และ TOWS Matrix เช่น การศึกษาวิจัยของ กฤษณะ ดาราเรือง (2559), สุนิษา กลิ่นขจร (2558), ทิชากร เกษรบัว และฉานนัท ปิ่นเสม (2561), Aslan et al. (2012) และ Suwanmaneepong et al. (2018) จะเห็นได้ว่าผลการศึกษาเกี่ยวกับการกำหนดกลยุทธ์ของกลุ่มสินค้าท้องถิ่น ในภาพรวมจะมีลักษณะใกล้เคียงกัน แต่มีรายละเอียดแตกต่างกันขึ้นกับปัจจัยภายในและภายนอกธุรกิจ กลุ่มประเภทของสินค้าท้องถิ่นที่ทำการศึกษา และพื้นที่ที่ทำการศึกษา ผลการศึกษานี้จึงสามารถนำไปปรับเป็นแนวทางเชิงกลยุทธ์บนฐาน เศรษฐกิจดิจิทัลกับกลุ่มสินค้าท้องถิ่นที่มีจุดแข็งจุดอ่อน โอกาสและข้อจำกัดที่ใกล้เคียงกันได้



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. วิสาหกิจชุมชนควรมีการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรให้ความรู้และทักษะทางนวัตกรรมและเทคโนโลยี เพื่อรองรับกับการประกอบธุรกิจและการดำเนินงานในยุคดิจิทัลอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา

2. วิสาหกิจชุมชนควรเตรียมความพร้อมและปรับปรุงการบริหารจัดการและกระบวนการปฏิบัติงาน เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันในยุคดิจิทัล

3. วิสาหกิจชุมชนควรมีการสร้างเครือข่ายร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและสถานศึกษา ทั้งการพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีการผลิตและออกแบบสินค้า และความรู้ความสามารถในการบริหารจัดการ

4. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรให้การส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาทางด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี เพื่อยกระดับและขีดความสามารถในการแข่งขันของสินค้าท้องถิ่น ในกรุงเทพมหานครอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งต่อไป อาจศึกษาร่วมกับปัจจัยอื่น ๆ เช่น นวัตกรรมบริการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล พฤติกรรมผู้บริโภค ภาพลักษณ์ของตราสินค้าท้องถิ่น เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับวิสาหกิจชุมชนในกลุ่มสินค้าประเภทเดียวกัน หรือในระดับกลุ่มจังหวัด

อื่น ๆ เพื่อเป็นข้อมูลในการนำเสนอต่อหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องต่อไป

3. ผู้ที่สนใจในการศึกษาสามารถนำแนวทางการศึกษาของงานวิจัยนี้ไปใช้ในการศึกษาและจัดทำกลยุทธ์ ในวิสาหกิจชุมชนอื่น ๆ ที่สนใจต่อไป

References

- Aslan, I., Çınar, O., & Kumpikaite, V. (2012). Creating strategies from tows matrix for strategic sustainable development of Kipas Group. *Journal of Business Economics and Management*, 13(1), 95-110.
- Bunpis, L., & Haron, M. S. (2014). The influence of content marketing on customer brand engagement towards online herbal cosmetic store in Thailand.
- Biagi, F., & Falk, M. (2017). The impact of ICT and e-commerce activities on employment in Europe. Ratio Working Papers, 285.
- Bureau of Local Knowledge Promotion and Community Enterprise, Community Development Department. (2020). One Tambon One Product (OTOP) project information. Retrieved June 15,



- 2020, from <https://cep.cdd.go.th/> เกี่ยวกับ-OTOP/ข้อมูลทั่วไปOTOP.
- Electronic Transactions Development Agency. (2020). **Report of the 2020 internet user behavior survey: Thailand internet user behavior 2020**. Retrieved June 15, 2020, from https://www.eta.or.th/getattachme nt/c5835c06-e238-4cda-9816-814df31caca5/IUB_2020_Web.pdf.aspx.
- Hameed, W. U., Basheer, M. F., Iqbal, J., Anwar, A., & Ahmad, H. K. (2018). Determinants of Firm's open innovation performance and the role of R & D department: an empirical evidence from Malaysian SME's. **Journal of Global Entrepreneurship Research**, 8(1), 29.
- Handayani, P. W., & Arifin, Z. (2017). **Factors affecting purchase intention in tourism e-marketplace**. Paper presented at the 2017 International Conference on Research and Innovation in Information Systems (ICRIIS).
- Kritsana Darareung. (2016). The competitive strategy development of OTOP product: Konean shredded pork at Ongkradone Subdistrict, Muang District, Nakhonsawan. **Modern Management Journal**, 14(2), 67-78.
- Misra, R., Mahajan, R., & Singh, N. (2020). Understanding Factors Affecting Receptivity Towards Adopting Electronic Marketplace: **A Merchant Perspective**. **e-Service Journal**. Vol. 12, No. 1 (Fall 2020), pp. 1-40.
- Office of Small and Medium Enterprises Promotion. (2020). **Executive summary: small and medium enterprises situation report 2020**. Retrieved June 15, 2020, from https://www.sme.go.th/upload/mod_download/download20200824164414.pdf.
- Prasad, S., Totala, N. K. and Gupta, I. C. (2014). Social media and customer purchase decision. **American International Journal of Research in Humanities, Arts and Social Sciences**. 8:166-171.
- Pickton, D. W., & Wright, S. (1997). SWOT analysis-Its role in strategic and management development in SMEs. In **Small Business and**



- Enterprise Development Conference** (pp.1-10). Sheffield, UK: Sheffield University.
- Sunisa Klinkhachon. (2015). Small and micro community enterprise potential development herbal products Ban Khaonanai Tonyuan Sub-District Amphoe Phanom Suratthani Province. **Veridian E-Journal, Silpakorn University**, 8(2), 2643-2655.
- Suwanmaneepong, S., Fakkhong, S., & Kullachai, P. (2018). SWOT analysis and marketing strategies development of agricultural products for community group in Nong Chok, Bangkok, Thailand. **International Journal of Agricultural Technology**. Vol. 14(7): 2027-2040.
- Tanyamai Chiarakul. (2014). The problems and the adaptation of OTOP to AEC. **Executive Journal**, 34(1), 177-191.
- Thai Industrial Standards Institute. (2021). **Quality community products of people certificate lists in Bangkok**. Retrieved June 15, 2020, from <http://tcps.tisi.go.th/public/certificatelist.aspx?province=10&provincename=%Bangkok>.
- Thanrawee Thornsiripunnarote, Kritsada Tunpow and Kanyamon Kanchanathaveekul. (2019). Marketing strategy to success of spa entrepreneur through digital channel in Bangkok digital channel in metropolitan region. **Journal of the Association of Researchers: Humanities and Social Sciences**, 24(1), 72-84.
- Thichakorn Kasornbua and Chanoon Pinsam. (2018). Entrepreneur development strategies for One Tambon One Product (OTOP) from Benjaburapra group to Thai-Cambodia border trade (Aranyprathet) by SWOT analysis. **RMUTT Global Business and Economics Review**, 13(2), 51-65.
- Weihrich, H. (1982). The TOWS matrix-A tool for situational analysis. **Long Range Planning**, 15(2), 54-66.



Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University

Vol. 13 No.1 (January–June) 2021

องค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัว เขต 1

เบญจมาศ ต้นสูงเนิน

สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

E-mail: bannynarak20@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง องค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัว เขต 1 มี วัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาองค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัว เขต 1 2) เพื่อศึกษาสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัว เขต 1 จำนวน 32 โรงเรียน ผู้ให้ข้อมูลประกอบไปด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา รองผู้บริหารสถานศึกษา และครูผู้สอน ผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 360 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบไปด้วย เครื่องมือที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยการหาค่าความถี่ (frequency) ค่าร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory factor analysis) โดยใช้วิเคราะห์ด้วยวิธีสกัดองค์ประกอบ (Exploratory Factor Analysis) ผลการวิจัยพบว่า

องค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัว เขต 1 ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ จำนวน 83 ตัวแปร ประกอบด้วย 1) นวัตกรรม มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบอยู่ระหว่าง .516 - .839 ค่าความแปรปรวนของตัวแปร (Eigenvalues) 41.219 ค่าร้อยละของความแปรปรวน (Percent of variance) 49.661 2) ความสามารถในการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีค่าน้ำหนัก องค์ประกอบอยู่ระหว่าง .462 - .792 ค่าความแปรปรวนของตัวแปร (Eigenvalues) 7.529 ค่าร้อยละของความแปรปรวน (Percent of variance) 9.071 3) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีค่าน้ำหนัก องค์ประกอบอยู่ระหว่าง .519 - .801 ค่าความแปรปรวนของตัวแปร (Eigenvalues) 3.756 ค่าร้อยละของความแปรปรวน (Percent of variance) 4.525 4) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบอยู่ระหว่าง .505 - .796 ค่าความแปรปรวนของตัวแปร (Eigenvalues) 3.443 ค่าร้อยละของความแปรปรวน (Percent of variance) 4.148

คำสำคัญ : องค์ประกอบสมรรถนะ, ผู้บริหารสถานศึกษา, ดิจิทัล, นนทบุรี

เน้นความเป็นจริง ปรัชญาของค่านิยม ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University

Vol. 13 No.1 (January–June) 2021

Competencies of School Administrators in the Digital Age under the Office of Primary Education Service, Nonthaburi Province, District 1

Benjamas tansongnoen

Educational Administration, Suan Sunandha Rajabhat University

E-mail: bannynarak20@gmail.com

ABSTRACT

Research subject competencies of school administrators in the digital age fall under the Office of Nonthaburi Educational Service Area, Area 1, with the objectives to 1) to study the competency factors of school administrators in the digital age under the Office of Nonthaburi Primary Educational Service Area 1, and 2) to study the competency of school administrators in the digital age under the Office of Nonthaburi Primary Educational Service Area 1. The service area comprises a total of 360 users from 32 schools, including school administrators, deputy administrators, and teachers. The research instruments consist of data using computer programs. By determining the frequency, percentage, and average ($\bar{X}$) standard deviation (SD), we arrive at the Exploratory Factor Analysis. Research results show that competencies of school administrators in the digital age under the Office of Nonthaburi Primary Educational Service Area 1 consist of four components with 83 variables: 1) innovation with the weight of the components being between.516 and.839 variable variance (Eigenvalues), or 41.219% of variance 49.661; 2) ability in information technology 2 has an element weight between.462 and.792 Variance (Eigenvalues), or 7.529% of variance 9.071; 3) the initiative has an element weight between.519 and.801 Variance (Eigenvalues), or 3.756% of variance 4.525; 4) computer skills. The composition weight is between.505 and.796 variance of variables. (Eigenvalues), or 3.443% of variance 4.148

Keywords: The element, Administrators, Digital age, Nonthaburi



บทนำ

พระราชบัญญัติระเบียบข้าราชการพลเรือน พ.ศ. 2551 มาตรา 72 ได้บัญญัติให้ส่วนราชการ มีหน้าที่ดำเนินการให้มีการเพิ่มพูนประสิทธิภาพ และเสริมสร้างแรงจูงใจแก่ข้าราชการพลเรือน สามัญ เพื่อให้ข้าราชการพลเรือนสามัญมี คุณภาพ คุณธรรม จริยธรรม คุณภาพชีวิต มี ขวัญและกำลังใจในการปฏิบัติราชการให้เกิดผล สัมฤทธิ์ต่อภารกิจภาครัฐ ทั้งนี้ตามหลักเกณฑ์ และวิธีการที่ ก.พ.กำหนด ประกอบกับการ บริหารทรัพยากรบุคคลตามแนวทางของ พระราชบัญญัติดังกล่าว สำนักงาน ก.พ. ได้นำ สมรรถนะมาใช้ในการบริหารทรัพยากรบุคคล เพื่อเสริมสร้างให้การปฏิบัติงานของข้าราชการ และส่วนราชการมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ยิ่งขึ้น ตามหลักการของหนังสือเวียนสำนักงาน ก.พ. ที่ นร 1008/ว 27 ลงวันที่ 29 กันยายน 2552 เรื่อง มาตรฐานและแนวทางการกำหนด ความรู้ความสามารถ ทักษะ และสมรรถนะที่ จำเป็นสำหรับตำแหน่งข้าราชการพลเรือนสามัญ กำหนดคำจำกัดความของสมรรถนะหลัก ว่าเป็น คุณสมบัติร่วมกันของข้าราชการพลเรือนทั้ง ระบบ เพื่อเป็นการหล่อหลอมค่านิยมและ พฤติกรรมที่พึงประสงค์ร่วมกัน โดยมี องค์ประกอบ 58 ตัว อันได้แก่ 1) การมุ่ง ผลสัมฤทธิ์ 2) บริการที่ดี 3) การส่งเสริมความ เชื่อว่าอยู่ในงานอาชีพ 4) การยึดมั่นในความ ถูกต้องชอบธรรมและจริยธรรม 5) การทำงาน เป็นทีม ข้าราชการสมรรถนะหลัก (2553, หน้า 4) สมศักดิ์ ตลประสิทธิ์ (2549, หน้า 10) ได้ กล่าวว่าสมรรถนะ (Competency) คือการ ประพฤติปฏิบัติตามมาตรฐานวิชาชีพ และการ ปฏิบัติงานของครูและผู้บริหารการศึกษา จะ

แสดงออกถึงความรู้ความสามารถและทักษะการ ในการปฏิบัติงาน ซึ่งเป็นคุณลักษณะด้านความรู้ ทักษะและความประพฤติที่จำเป็นต่อการทำงาน ให้สำเร็จตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบ สมรรถนะจะ Competency ต้องมีความสัมพันธ์ กับผลลัพธ์ของงาน (Result) มาตรฐานวิชาชีพ ทางการศึกษาได้กำหนดมาตรฐานการปฏิบัติงาน ของผู้บริหารศึกษาต้องปฏิบัติงานตามมาตรฐาน การปฏิบัติงาน ดังนี้ 1) ปฏิบัติกิจกรรมทาง วิชาการเกี่ยวกับการพัฒนาวิชาชีพการบริหาร การศึกษา 2) ตัดสินใจปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ได้ คำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นกับการพัฒนาของบุคลากร ผู้เรียน และชุมชน 3) มุ่งมั่นพัฒนาผู้ร่วมงานให้ สามารถปฏิบัติงานได้เกิดผลจริง 4) พัฒนา แผนงานขององค์การให้สามารถปฏิบัติได้เกิดผล จริง 5) พัฒนาและใช้นวัตกรรมการบริหารจน เกิดผลงานที่มีคุณภาพสูงขึ้น เป็นลำดับ 6) ปฏิบัติงานขององค์การโดยเน้นผลถาวร 7) รายงานผลการพัฒนาคุณภาพการศึกษาได้อย่าง เป็นระบบ 8) ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดี 9) ร่วมมือกับชุมชนและหน่วยงานอื่นอย่าง สร้างสรรค์ 10) แสวงหาและใช้ข้อมูลข่าวสารใน การพัฒนา 11) เป็นผู้นำและสร้างผู้นำ 12) สร้าง โอกาสในการพัฒนาได้ทุกสถานการณ์ ญัตตินั้นที่ พรหมณสังข์ (2552, หน้า 37)

แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ได้กำหนดแผนพัฒนาไว้ ดังนี้ 1) ทิศทางการ พัฒนาประเทศ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่าง รวดเร็ว ทั้งการเปลี่ยนแปลงภายในประเทศและ การ เปลี่ยนแปลงของบริบทโลก ทำให้ สภาพแวดล้อมของการพัฒนาประเทศไทยใน ปัจจุบันและที่จะเกิดในอนาคต 20 ปี เปลี่ยนไป อย่างมีนัยสำคัญโดยสภาพแวดล้อมดังกล่าวเป็น



ทั้งเงื่อนไข ปัญหา ความท้าทาย ที่ประเทศไทย จะต้องเผชิญและแนวทางรองรับหรือแก้ไข ซึ่งเป็นโอกาสสำหรับการพัฒนาประเทศ หากประเทศไทยสามารถปรับเปลี่ยนตนเองให้สามารถใช้ประโยชน์จากโอกาสเหล่านั้น บริบทที่เป็นความท้าทายและโอกาสของประเทศไทย ได้แก่ (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2559) 1.1 ก้าวข้ามกับดักรายได้ปานกลาง (Middle Income Trap) ด้วยการลงทุน และพัฒนาอุตสาหกรรมที่มีอยู่แล้วในประเทศ และอุตสาหกรรมกระแสใหม่ที่หมายรวมถึง อุตสาหกรรมดิจิทัล 1.2 พัฒนาขีดความสามารถของภาคเกษตร อุตสาหกรรม การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทย 1.3 ปรับตัวและฉกฉวยโอกาสจากการรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจ การใช้ประโยชน์จากการรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจโดยเฉพาะอย่างยิ่งการก้าวสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน 1.4 แก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำของสังคม ทั้งด้านการพัฒนาคุณภาพคน ด้านการศึกษา ด้านรายได้ ด้านโอกาสทางสังคมและการได้รับสิทธิประโยชน์ต่างๆ รวมถึงบริการของภาครัฐ และยังรวมถึงความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide) 1.5 บริหารจัดการสังคมผู้สูงอายุ การเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรจะมีนัยต่อผลิตภาพ (Productivity) และการมีส่วนร่วมในภาคแรงงานในอนาคต รวมถึงความต้องการด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และเทคโนโลยีดิจิทัลในการดูแลผู้สูงอายุ 1.6 พัฒนาศักยภาพคนในประเทศ เทคโนโลยีดิจิทัลจะเป็นเครื่องมือในการสร้างศักยภาพของทุกคน ยกกระดับคนไปสู่สังคมฐานความรู้ 1.7 แก้ปัญหาคอร์รัปชัน ที่ส่งผลกระทบต่อการสร้างและการพัฒนาประเทศ ในทุกมิติ 1.8 ภัยคุกคามไซเบอร์

การจัดการกับภัยในรูปแบบใหม่ๆ รวมถึงภัยคุกคามจากสารสนเทศรูปแบบต่างๆ 2. วิสัยทัศน์เป้าหมายการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม 2.1 วิสัยทัศน์ของการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม วิสัยทัศน์และเป้าหมายได้กำหนดแนวทางการพัฒนาหรือภูมิทัศน์ดิจิทัลออกเป็น 4 ระยะ ตามที่กำหนดในวิสัยทัศน์ คือ ดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand) หมายถึง ประเทศไทยที่สามารถสร้างสรรค์และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพในการ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานนวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์ และทรัพยากรอื่นใด เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและ สังคม, 2559) 2.2 เป้าหมายของการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวรี เขต 1
2. เพื่อศึกษาสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวรี เขต 1

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่อง องค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวรี เขต 1



ประชากรที่ใช้ในการตอบแบบสอบถาม คือ ผู้บริหารสถานศึกษาและครูปฏิบัติการสอน จำนวน 32 โรงเรียน ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษา นนทบุรี เขต 1 ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา/รักษา ราชการแทนผู้บริหารสถานศึกษา/ปฏิบัติราชการ แทนผู้บริหารสถานศึกษาและครูปฏิบัติการสอน รวมทั้งสิ้น 1,386 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้บริหาร สถานศึกษา/รองผู้บริหารสถานศึกษา/หัวหน้า กลุ่มสาระ/หัวหน้ากลุ่มระดับชั้น จำนวน 32 โรงเรียน ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา นนทบุรี เขต 1 กำหนดขนาดของ กลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan: 1970, p.607-610) จากนั้นทำการเทียบสัดส่วนตามขนาด สถานศึกษาแล้วสุ่มแบบง่าย (sample random sampling) ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย รายละเอียด ดังนี้

1) ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบ แบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ในการทำงาน

2) ข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบ สมรรถนะของผู้บริหาร

2.2) ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.3) ด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

2.4) ด้านการใช้คอมพิวเตอร์

ผู้บริหาร

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วยแบบสอบถาม ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ตอน และแบบสัมภาษณ์ มีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับ สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ในการทำงาน มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (check List)

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับ องค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษา ในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา นนทบุรีเขต 1 มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณ ค่าตามแบบ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และ ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับองค์ประกอบสมรรถนะของ ผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษานนทบุรีเขต 1

1. แบบ สัม ภา ษ ณ์ (In-depth Interview) เพื่อ องค์ประกอบสมรรถนะของ ผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษานนทบุรีเขต 1 ที่ผู้วิจัยสร้าง ขึ้นโดยผู้วิจัยจะนำไปสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อ ศึกษาองค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหาร สถานศึกษาในยุคดิจิทัล

องค์ประกอบสมรรถนะแบบสอบถาม เกี่ยวกับองค์ประกอบสมรรถนะมีลักษณะเป็น แบบความคิดเห็นตามลิเคิร์ต (Likert' rating scale) (Likert, Rensis, 1961, p. 74)

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1. ผลที่ได้จากการวิเคราะห์ เอกสารงานวิจัยและแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับ องค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษา ในยุคดิจิทัล และจากการสัมภาษณ์ เพื่อสรุปหา ตัวแปรและนำมาสร้างเป็นกระทรงคำถามของ



แบบสอบถามซึ่งได้ตัวแปรจำนวน 83 ตัวแปร มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2. สรุปผลการวิเคราะห์ที่ได้จากเอกสารงานวิจัยและจากแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับประเด็นองค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหาร

สถานศึกษาในยุคดิจิทัล เพื่อสรุปหาตัวแปรและนำมาสร้างเป็นกระแท่งคำถามของแบบสอบถาม ซึ่งได้ตัวแปรจำนวน 83 ตัวแปร มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 สรุปข้อค้นพบผลที่ได้จากการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีและเอกสาร จากการสัมภาษณ์ เพื่อพัฒนาเป็นแบบสอบถามเพื่อการวิจัย

การศึกษาเอกสารแนวคิดทฤษฎี	รายละเอียด
องค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหาร	
1. การใช้นวัตกรรมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหาร	14. มีการส่งเสริมให้สร้างนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
2. กำหนดนโยบายให้มีการสร้างนวัตกรรมขึ้นมา	15. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ กับองค์กรภายนอก
3. ส่งเสริมให้ครูและผู้เรียนร่วมกันคิดค้นนวัตกรรม	16. ส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ด้านนวัตกรรมกับชุมชน
4. สนับสนุนการสร้างนวัตกรรมด้านการสื่อสาร	17. สร้างความร่วมมือกับชุมชน/ผู้ปกครอง ในการจัดอบรมการเรียนรู้การสอนด้านนวัตกรรม
5. เห็นความสำคัญของการสร้างนวัตกรรม	18. ใช้นวัตกรรมใหม่ ๆ ในการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น
6. กระตุ้นให้บุคลากรเรียนรู้การสร้างนวัตกรรม	19. ใช้นวัตกรรมเป็นเครื่องมือเพื่อวัดผลและประเมินผลของผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว
7. กำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างนวัตกรรมที่ชัดเจน	20. สนับสนุนให้ครูใช้ ICT ในการเรียนการสอนตลอดเวลา
8. การนำนวัตกรรมมาใช้ในการเรียนการสอน	21. ส่งเสริมให้ครูใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลกิจกรรมการเรียนรู้ทุกรายวิชา
9. สร้างแรงจูงใจให้กับบุคลากรในองค์กรสนใจใฝ่เรียนรู้เรื่องนวัตกรรมใหม่ ๆ	22. ใช้เทคโนโลยีในการบริหารสถานศึกษา
10. สร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียนที่หลากหลายด้วยนวัตกรรมทางการศึกษา	23. ใช้เทคโนโลยีในการบริหารงบประมาณ
11. สร้างค่านิยมด้านนวัตกรรมให้เกิดขึ้นกับบุคลากรในสถานศึกษา	24. จัดหาเครื่องมืออุปกรณ์หรือฮาร์ดแวร์ที่ทันสมัย
12. สร้างนวัตกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย	25. ดูแลเทคโนโลยีสารสนเทศให้มีประสิทธิภาพอยู่ตลอดเวลา
13. มีการวัดและประเมินผลการใช้นวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ	

เน้นความเป็นวัฏจักรของความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



ตารางที่ 1 (ต่อ)

การศึกษาเอกสารแนวคิดทฤษฎี	รายละเอียด
องค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหาร	
26. จัดให้มีระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ	40. สนับสนุนให้ครูใช้เทคโนโลยีในการแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง
27. จัดให้มีระบบการบำรุงรักษาและการดูแลความมั่นคงปลอดภัยของระบบ ICT	41. ใช้เทคโนโลยีติดต่อสื่อสารกับบุคลากรในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ
28. ปรับปรุงอาคาร/สิ่งอำนวยความสะดวกให้ทันสมัยต่อการใช้งาน	42. เสนอความคิดสร้างสรรค์ด้านนวัตกรรมใหม่ๆ อยู่เสมอ
29. ประสานเครือข่ายชุมชน/ภาครัฐ ให้เข้ามามีส่วนร่วมในการสนับสนุนด้านเทคโนโลยี	43. พัฒนาบุคลากรให้คิดค้นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ มาใช้ในสถานศึกษา
30. วางแผนการใช้ ICT ในการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงกฎหมายและคุณธรรมจริยธรรม	44. รู้จักแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ ตลอดเวลา
31. ส่งเสริมการใช้ ICT ในการออกแบบการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ	45. สร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ
32. ส่งเสริมให้บุคลากรทางการศึกษานำโปรแกรมใหม่ๆ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	46. มีความยืดหยุ่นในการใช้ข้อมูลใหม่ ๆ มาตัดสินใจ
33. สนับสนุนครูให้เข้าอบรมและศึกษาดูงานด้านการใช้ ICT ใหม่ ๆ อยู่เสมอ	47. สามารถคิดและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี
34. ส่งเสริมให้บุคลากรทำวิจัยด้านสารสนเทศเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ	48. เป็นผู้มีความคิดอิสระ
35. ใช้ ICT ในการทำวิจัยเพื่อบริหารสถานศึกษา	49. มีความมั่นใจในตนเอง มีทัศนคติเชิงบวก
36. วัดและประเมินผลการใช้ ICT ของครูในสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง	50. เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ด้วยมุมมองแบบใหม่
37. ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสร้างเครือข่ายทางโทรคมนาคม	51. สามารถใช้จินตนาการ ช่วยแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์
38. ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจที่รวดเร็ว	52. กำหนดยุทธศาสตร์ใหม่ ๆ มาใช้บริหารสถานศึกษา
39. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสารที่สะดวกและรวดเร็ว	53. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเพื่อประกอบในการตัดสินใจ
	54. ถ้าตัดสินใจในการเปลี่ยนแปลงองค์กร
	55. สร้างแรงจูงใจจากภายในและภายนอกองค์กร

เน้นความเป็นวัช ปลูกฝังองค์ความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



ตารางที่ 1 (ต่อ)

การศึกษาเอกสารแนวคิดทฤษฎี	รายละเอียด
องค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหาร	
56. เป็นผู้ริเริ่มนวัตกรรมใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นในที่ทำงาน	70. มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์
57. สามารถชักจูงคนในองค์กรให้มีส่วนร่วมในการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ	71. ส่งเสริมการนำวิสัยทัศน์มาใช้ในการประชาสัมพันธ์โรงเรียน
58. สร้างแรงจูงใจด้วยการให้รางวัลและขวัญกำลังใจแก่บุคลากรในองค์กร	72. สนับสนุนการนำอุปกรณ์สแกนลายนิ้วมือมาใช้ในโรงเรียน
59. สนับสนุนชุมชน/ผู้ปกครอง ให้มีบทบาทในการพัฒนาสถานศึกษา	73. ส่งเสริมการนำอุปกรณ์สแกนเนอร์มาใช้สำหรับผู้เรียน
60. ใช้เทคโนโลยีช่วยคิดวิเคราะห์งาน อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ	74. ส่งเสริมการนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์มาใช้ในการติดต่อสื่อสาร
61. มีการกระตุ้น/จูงใจกระบวนการติดต่อสื่อสารอย่างสร้างสรรค์	75. สามารถใช้ IT บริหารงานอย่างคล่องแคล่ว
62. มีวิสัยทัศน์ มองสถานการณ์ในอนาคต	76. นำ Wi-Fi ที่มีสมรรถนะสูงมาใช้ในการบริหารสถานศึกษา
63. ใช้ ความคิดอย่างสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนแปลงองค์กร	77. ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
64. พัฒนาปรับปรุงซอฟต์แวร์ให้ทันต่อความก้าวหน้าของเทคโนโลยี	78. มีความรู้ความสามารถในการใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์
65. การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดเก็บ และประมวลผลข้อมูลได้อย่างมีระบบ	79. เข้าอบรมเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์อยู่ตลอดเวลา
66. การนำ คอมพิวเตอร์ มาใช้ในการประชาสัมพันธ์โรงเรียนและการให้บริการแก่ชุมชน	80. ใช้คอมพิวเตอร์สร้างเครือข่ายเพื่อเชื่อมโยงกับสังคมและชุมชน
67. มีการใช้โปรแกรมซอฟต์แวร์มาช่วยในการบริหารงานอย่างมีประสิทธิภาพ	81. การบริหารงานโดยใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารตามนโยบายของภาครัฐและประชาชน
68. กล้าตัดสินใจนำข้อมูลสารสนเทศที่จำเป็นมาใช้ในการวางแผนการบริหารงาน	82. สนับสนุนการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์
69. รวบรวมและจัดเก็บข้อมูลไว้ในคอมพิวเตอร์อย่างเป็นระบบ	83. ใช้คอมพิวเตอร์มาประกอบในการวางแผน และช่วยตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ



ตารางที่ 2 ตารางค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรเกี่ยวกับ องค์ประกอบสมรรถนะของ
ผู้บริหารสถานศึกษา ในยุคดิจิทัล

ตัวแปรที่	ประเด็นคำถาม	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1	การใช้นวัตกรรมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหาร	4.10	.587	มาก
2	กำหนดนโยบายให้มีการสร้างนวัตกรรมขึ้นมา	4.02	.664	มาก
3	ส่งเสริมให้ครูและผู้เรียนร่วมกันคิดค้นนวัตกรรม	4.15	.635	มาก
4	สนับสนุนการสร้างนวัตกรรมด้านการสื่อสาร	4.20	.723	มาก
5	เห็นความสำคัญของการสร้างนวัตกรรม	4.35	.583	มาก
6	กระตุ้นให้บุคลากรเรียนรู้การสร้างนวัตกรรม	4.21	.586	มาก
7	กำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างนวัตกรรมที่ชัดเจน	4.13	.662	มาก
8	การนำนวัตกรรมมาใช้ในการเรียนการสอน	4.23	.646	มาก
9	สร้างแรงจูงใจให้กับบุคลากรในองค์กรสนใจใฝ่เรียนรู้ เรื่องนวัตกรรมใหม่ ๆ	4.26	.696	มาก
10	สร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียนที่หลากหลายด้วยนวัตกรรม ทางการศึกษา	4.22	.803	มาก
11	สร้างค่านิยมด้านนวัตกรรมให้เกิดขึ้นกับบุคลากรใน สถานศึกษา	4.08	.714	มาก
12	สร้างนวัตกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างหลากหลาย	4.09	.700	มาก
13	มีการวัดและประเมินผลการใช้นวัตกรรมได้อย่างมี ประสิทธิภาพ	4.09	.673	มาก
14	มีการส่งเสริมให้สร้างนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้อย่าง ต่อเนื่อง	4.12	.680	มาก
15	มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ กับ องค์กรภายนอก	4.09	.724	มาก
16	ส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ด้านนวัตกรรมกับชุมชน	3.94	.793	มาก
17	สร้างความร่วมมือกับชุมชน/ผู้ปกครอง ในการจัด อบรมการเรียนการสอนด้านนวัตกรรม	3.98	.806	มาก



ตารางที่ 2 (ต่อ)

ตัวแปรที่	ประเด็นคำถาม	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
18	ใช้นวัตกรรมใหม่ ๆ ในการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น	4.13	.697	มาก
19	ใช้นวัตกรรมเป็นเครื่องมือเพื่อวัดผลและประเมินผลของผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว	4.18	.706	มาก
20	สนับสนุนให้ครูใช้ ICT ในการเรียนการสอนตลอดเวลา	4.00	.822	มาก
21	ส่งเสริมให้ครูใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลกิจกรรมการเรียนรู้ทุกรายวิชา	4.03	.747	มาก
22	ใช้เทคโนโลยีในการบริหารสถานศึกษา	4.16	.651	มาก
23	ใช้เทคโนโลยีในการบริหารงบประมาณ	4.15	.762	มาก
24	จัดหาเครื่องมืออุปกรณ์หรือฮาร์ดแวร์ที่ทันสมัย	4.17	.720	มาก
25	ดูแลเทคโนโลยีสารสนเทศให้มีประสิทธิภาพอยู่ตลอดเวลา	4.07	.776	มาก
26	จัดให้มีระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ	4.21	.630	มาก
27	จัดให้มีระบบการบำรุงรักษาและการดูแลความมั่นคงปลอดภัยของระบบ ICT	4.25	.733	มาก
28	ปรับปรุงอาคาร/สิ่งอำนวยความสะดวก ให้ทันสมัยต่อการใช้งาน	4.07	.680	มาก
29	ประสานเครือข่ายชุมชน/ภาครัฐ ให้เข้ามามีส่วนร่วมในการสนับสนุนด้านเทคโนโลยี	4.23	.685	มาก
30	วางแผนการใช้ ICT ในการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงกฎหมาย และคุณธรรมจริยธรรม	4.12	.674	มาก
31	ส่งเสริมการใช้ ICT ในการออกแบบการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.06	.684	มาก
32	ส่งเสริมให้บุคลากรทางการศึกษานำโปรแกรมใหม่ ๆ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.09	.736	มาก
33	สนับสนุนครูให้เข้าอบรมและศึกษาดูงานด้านการใช้ ICT ใหม่ ๆ อยู่เสมอ	4.11	.682	มาก
34	ส่งเสริมให้บุคลากรทำวิจัยด้านสารสนเทศเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ	3.93	.813	มาก

เน้นความเป็นวัฏจักรของความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



ตารางที่ 2 (ต่อ)

ตัวแปรที่	ประเด็นคำถาม	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
35	ใช้ ICT ในการทำวิจัยเพื่อบริหารสถานศึกษา	4.01	.811	มาก
36	วัดและประเมินผลการใช้ ICT ของครูในสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง	4.01	.796	มาก
37	ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสร้างเครือข่ายทางโทรคมนาคม	3.85	.796	มาก
38	ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจที่รวดเร็ว	3.92	.846	มาก
39	การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสารที่สะดวกและรวดเร็ว	3.98	.722	มาก
40	สนับสนุนให้ครูใช้เทคโนโลยีในการแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง	4.11	.798	มาก
41	ใช้เทคโนโลยีติดต่อสื่อสารกับบุคลากรในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.00	.771	มาก
42	เสนอความคิดสร้างสรรค์ด้านนวัตกรรมใหม่ ๆ อยู่เสมอ	4.11	.807	มาก
43	พัฒนาบุคลากรให้คิดค้นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ มาใช้ในสถานศึกษา	3.94	.769	มาก
44	รู้จักแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ ตลอดเวลา	4.09	.723	มาก
45	สร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ	4.05	.766	มาก
46	มีความยืดหยุ่นในการใช้ข้อมูลใหม่ ๆ มาตัดสินใจ	4.04	.759	มาก
47	สามารถคิดและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี	4.02	.751	มาก
48	เป็นผู้มีความคิดอิสระ	4.09	.588	มาก
49	มีความมั่นใจในตนเอง มีทัศนคติเชิงบวก	4.02	.805	มาก
50	เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ด้วยมุมมองแบบใหม่	4.14	.733	มาก
51	สามารถใช้จิตนาการ ช่วยแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์	4.16	.796	มาก
52	กำหนดยุทธศาสตร์ใหม่ ๆ มาใช้บริหารสถานศึกษา	4.10	.726	มาก
53	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเพื่อประกอบในการตัดสินใจ	4.07	.751	มาก
54	กล้าตัดสินใจในการเปลี่ยนแปลงองค์กร	4.09	.744	มาก
55	สร้างแรงจูงใจจากภายในและภายนอกองค์กร	4.12	.808	มาก
56	เป็นผู้ริเริ่มนวัตกรรมใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นในที่ทำงาน	4.01	.894	มาก

เน้นความเป็นวัช ปลูกฝังองค์ความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



ตารางที่ 2 (ต่อ)

ตัวแปรที่	ประเด็นคำถาม	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
57	สามารถชักจูงคนในองค์กรให้มีส่วนร่วมในการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ	4.10	.786	มาก
58	สร้างแรงจูงใจด้วยการให้รางวัลและขวัญกำลังใจแก่บุคลากรในองค์กร	4.03	.749	มาก
59	สนับสนุนชุมชน/ผู้ปกครอง ให้มีบทบาทในการพัฒนาสถานศึกษา	4.08	.856	มาก
60	ใช้เทคโนโลยีช่วยคิดวิเคราะห์งาน อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ	4.07	.743	มาก
61	มีการกระตุ้น/จูงใจ กระบวนการติดต่อสื่อสารอย่างสร้างสรรค์	4.05	.778	มาก
62	มีวิสัยทัศน์ มองสถานการณ์ในอนาคต	4.01	.789	มาก
63	ใช้ความคิดอย่างสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนแปลงองค์กร	4.01	.763	มาก
64	พัฒนาปรับปรุงซอฟต์แวร์ ให้ทันต่อความก้าวหน้าของเทคโนโลยี	3.95	.776	มาก
65	การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดเก็บ และประมวลผลข้อมูลได้อย่างมีระบบ	4.10	.628	มาก
66	การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการประชาสัมพันธ์โรงเรียน และการให้บริการแก่ชุมชน	4.00	.843	มาก
67	มีการใช้โปรแกรมซอฟต์แวร์มาช่วยในการบริหารงานอย่างมีประสิทธิภาพ	4.04	.692	มาก
68	กล้าตัดสินใจนำข้อมูลสารสนเทศที่จำเป็นมาใช้ในการวางแผนการบริหารงาน	4.02	.773	มาก
69	รวบรวมและจัดเก็บข้อมูลไว้ในคอมพิวเตอร์อย่างเป็นระบบ	4.07	.710	มาก
70	มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์	3.89	.853	มาก
71	ส่งเสริมการนำวิดิทัศน์มาใช้ในการประชาสัมพันธ์โรงเรียน	3.79	.819	มาก
72	สนับสนุนการนำอุปกรณ์สแกนลายนิ้วมือมาใช้ในโรงเรียน	3.74	1.022	มาก
73	ส่งเสริมการนำอุปกรณ์สแกนเนอร์มาใช้สำหรับผู้เรียน	3.76	1.005	มาก



ตารางที่ 2 (ต่อ)

ตัวแปรที่	ประเด็นคำถาม	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
74	ส่งเสริมการนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์มาใช้ในการติดต่อสื่อสาร	3.88	.863	มาก
75	สามารถใช้ IT บริหารงานอย่างคล่องแคล่ว	4.02	.798	มาก
76	นำ Wi-Fi ที่มีสมรรถนะสูงมาใช้ในการบริหารงานศึกษา	4.07	.886	มาก
77	ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.10	.784	มาก
78	มีความรู้ความสามารถในการใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์	3.93	.834	มาก
79	เข้าอบรมเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์อยู่ตลอดเวลา	4.01	.825	มาก
80	ใช้คอมพิวเตอร์สร้างเครือข่ายเพื่อเชื่อมโยงกับสังคมและชุมชน	3.98	.857	มาก
81	การบริหารงานโดยใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารตามนโยบายของภาครัฐและประชาชน	4.04	.777	มาก
82	สนับสนุนการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์เพื่อตอบสนองความต้องการของบุคลากรและองค์กร	3.94	.882	มาก
83	ใช้คอมพิวเตอร์มาประกอบในการวางแผนและช่วยตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ	4.06	.841	มาก
รวม		4.05	0.756	มาก

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต 1 จำแนกตามรายข้อและภาพรวม พบว่าทั้งตัวแปรทั้งสิ้น 83 ตัวแปร มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) อยู่ในระหว่าง 3.74 – 4.35 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) .586 – 1.002 มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) รวม 4.05 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) รวม 0.756 แปลผล คืออยู่ในระดับมาก แสดงว่า ผู้บริหารสถานศึกษา รอง

ผู้บริหารสถานศึกษาและครู มีความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลโดยเฉลี่ยตั้งแต่ระดับมากถึงมากที่สุด แต่ละตัวแปรมีการกระจายของข้อมูลที่แตกต่างกัน ซึ่งค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ของตัวแปรอยู่ในระดับมากมี 83 ตัวแปร

เน้นความเป็นวัช ปลูกฝังองค์ความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้มีสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาที่โดดเด่นต้องประกอบด้วยสมรรถนะที่ดีมี 4 องค์ประกอบ คือ 1) นวัตกรรม 2) ความสามารถในการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 3) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 4) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ วิจัยของ ฮัจเฮส (Hughes et al., 1999) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างการบริหารงานจากระบบศูนย์อำนาจที่ส่วนกลางไปเป็นการบริหารงานแบบกระจายอำนาจและเน้นการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องบทบาทในอุดมคติของผู้บริหารสถานศึกษาทั้ง 4 ด้าน ควรจะเป็นอย่างไร ประกอบด้วยบทบาทหลักและกิจกรรมปฏิบัติที่สำคัญประการใดบ้างซึ่งบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาสามารถจำแนกออกเป็น 3 ลักษณะ คือ 1) บทบาทในอุดมคติ เป็นบทบาทที่สังคมกำหนดหรือคาดหวังให้ผู้บริหารศึกษาต้องรับรู้และยึดถือปฏิบัติ 2) บทบาทที่รับรู้ เป็นบทบาทที่ผู้บริหารสถานศึกษาเข้าใจหรือรับรู้ว่าเขาควรจะทำปฏิบัติบทบาทนั้นหรือไม่ในระดับใด 3) บทบาทที่เป็นจริงเป็นบทบาทที่ผู้บริหารสถานศึกษาปฏิบัติจริงซึ่งอาจจะแตกต่างหรือไม่แตกต่างกับบทบาทในอุดมคติและบทบาทที่รับรู้ก็ได้ ดาวน์และคณะ (Downes et al, 2003) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการศึกษาของประเทศในกลุ่ม เคนเนดีและคณะ (Kennedy and Dresser, 2005, p. 20) ได้ทำการวิจัยการสร้างสมรรถนะพื้นฐานในการปฏิบัติงาน “Creating a Competency-based Workplace” สรุปว่า ความฉลาดและความสามารถของมนุษย์จะทำให้องค์กรไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ ความสามารถที่ถูกจางนำมาใช้

ในการจัดงานทำให้งานเกิดความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ การขับเคลื่อนการทำงานขององค์กรต้องอาศัย ความสามารถของคณะทำงาน การจัดการโดยใช้ความสามารถและยุทธศาสตร์ทางธุรกิจ การกำจัด จุดอ่อนและกำจัดคู่แข่งเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จต้องอาศัยกระบวนการและความสามารถ กฎเกณฑ์สำคัญสำหรับองค์กรที่จะประสบผลสำเร็จจะต้องมีการวางแผน จัดบุคลากรให้ตรงกับความสามารถ ซึ่งต้องคำนึงถึงวิธีการจัดการกับความสามารถอย่างไร จะจัดรูปแบบความสามารถเฉพาะได้อย่างไรให้เหมาะสมกับงาน และจะจัดการกับผลกระทบต่อความสามารถด้วยโปรแกรมอะไร และสอดคล้องแนวทฤษฎีเกี่ยวกับผู้บริหารยุคดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Dougherty (2006) ได้กล่าวถึงนิยามความหมายของดิจิทัลไว้ว่า คำว่า “นวัตกรรม” เป็นหน่วยย่อยของ “เทคโนโลยี” ซึ่งเทคโนโลยีถือเป็นหน่วยย่อยของการ เปลี่ยนแปลงองค์กร จากแนวคิดที่ว่า เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นเทคโนโลยีที่ก่อความ (Disruptive Technologies) เทคโนโลยีมีพลังและศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ แก่อุตสาหกรรมโทรทัศน์ คือ การเปลี่ยนแปลงแบบแผนพฤติกรรมของผู้บริโภค การเปลี่ยนแปลงส่วนแบ่งทางการตลาดและการเปลี่ยนแปลงนวัตกรรมต่าง ๆ ด้วยวิธีการที่แตกต่างกันตามบริบทของวัฒนธรรมองค์กร นอกจากนี้ผู้บริหารเองยังต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการบริหารจัดการ รูปแบบการสื่อสาร และการเป็นผู้นำของตนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง

นวัตกรรมใหม่ ๆ กำหนดยุทธศาสตร์ใหม่ ๆ มาใช้บริหารสถานศึกษาสามารถจัดการ



การ ช่วยแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์กล้าตัดสินใจ ในการเปลี่ยนแปลงองค์กรสนับสนุนชุมชน/ ผู้ปกครอง ให้มีบทบาทในการพัฒนาสถานศึกษา มีวิสัยทัศน์ มองสถานการณ์ในอนาคตเป็นผู้ริเริ่ม นวัตกรรมใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นในที่ทำงานสร้าง แรงจูงใจด้วยการให้รางวัลและขวัญกำลังใจแก่ บุคลากรในองค์กรใช้เทคโนโลยีช่วยคิดวิเคราะห์ งาน อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ สนับสนุนการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ เพื่อ ตอบสนองความต้องการของบุคลากรและองค์กร รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเพื่อประกอบใน การตัดสินใจสามารถคิดและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดีใช้เทคโนโลยีติดต่อสื่อสารกับ บุคลากรในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นผู้ มีความคิดอิสระ รู้จักแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ ตลอดเวลาใช้ความคิดอย่างสร้างสรรค์ในการ เปลี่ยนแปลงองค์กร มีความยืดหยุ่นในการใช้ ข้อมูลใหม่ ๆ มาตัดสินใจ

1. ผลการวิเคราะห์ องค์ประกอบ สมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นนทบุรี เขต 1 ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ จำนวน 83 ตัวแปร ประกอบด้วย 1) นวัตกรรม 2) ความสามารถในการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 3) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 4) ทักษะด้าน คอมพิวเตอร์ ซึ่งแต่ละองค์ประกอบได้จัดเรียง ความสำคัญของตัวแปรตาม ค่าน้ำหนัก องค์ประกอบ (Factor Loading) ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 นวัตกรรม ประกอบด้วย 21 ตัวแปรที่สำคัญ คือ สร้างแรงจูงใจจากภายใน และภายนอกองค์กรมีการกระตุ้น/จูงใจ กระบวนการติดต่อสื่อสารอย่างสร้างสรรค์มีความมั่นใจในตนเอง มีทัศนคติเชิงบวกเป็นผู้ที่มี

ความคิดสร้างสรรค์ด้วยมุมมองแบบใหม่สามารถ ชักจูงคนในองค์กรให้มีส่วนร่วมในการสร้าง นวัตกรรมใหม่ ๆ กำหนดยุทธศาสตร์ใหม่ ๆ มา ใช้บริหารสถานศึกษาสามารถใช้จินตนาการ ช่วย แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์กล้าตัดสินใจในการ เปลี่ยนแปลงองค์กรสนับสนุนชุมชน/ผู้ปกครอง ให้มีบทบาทในการพัฒนาสถานศึกษามีวิสัยทัศน์ มองสถานการณ์ในอนาคตเป็นผู้ริเริ่มนวัตกรรม ใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นในที่ทำงานสร้างแรงจูงใจด้วย การให้รางวัลและขวัญกำลังใจแก่บุคลากรใน องค์กรใช้เทคโนโลยีช่วยคิดวิเคราะห์งานอย่าง สร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพสนับสนุนการ พัฒนาปัญญาประดิษฐ์เพื่อตอบสนองความ ต้องการของบุคลากรและองค์กรรับฟังความคิด เห็นของผู้อื่นเพื่อประกอบในการตัดสินใจ สามารถคิดและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ใช้เทคโนโลยีติดต่อสื่อสารกับบุคลากรในองค์กร ได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นผู้มีความคิดอิสระ รู้จักแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ ตลอดเวลาใช้ ความคิดอย่างสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนแปลง องค์กรมีความยืดหยุ่นในการใช้ข้อมูลใหม่ ๆ มา ตัดสินใจ องค์ประกอบที่ 1 มีค่าน้ำหนัก องค์ประกอบอยู่ระหว่าง .516 -.839 ค่าความ แปรปรวนของตัวแปร (Eigenvalues) 41.219 ค่าร้อยละของความแปรปรวน (Percent of variance) 49.661

องค์ประกอบที่ 2 ความสามารถในการด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบด้วย 20 ตัวแปร ที่สำคัญ คือ ส่งเสริมการใช้ ICT ในการออกแบบ การเรียนรู้มีประสิทธิภาพดูแลเทคโนโลยี สารสนเทศให้มีประสิทธิภาพอยู่ตลอดเวลา ส่งเสริมให้บุคลากรทางการศึกษานำโปรแกรม ใหม่ ๆ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้ ICT

เน้นความเป็นวัช ปลูกฝังองค์ความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



ในการทำวิจัยเพื่อบริหารสถานศึกษาใช้เทคโนโลยีในการบริหารงบประมาณจัดหาเครื่องมืออุปกรณ์หรือฮาร์ดแวร์ที่ทันสมัยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสารที่สะดวกและรวดเร็วสนับสนุนครูให้เข้าอบรมและศึกษาดูงานด้านการใช้ ICT ใหม่ ๆ อยู่เสมอใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสร้างเครือข่ายทางโทรคมนาคมเสนอความคิดสร้างสรรค์ด้านนวัตกรรมใหม่ ๆ อยู่เสมอวัดและประเมินผลการใช้ ICT ของครูในสถานศึกษาอย่างต่อเนื่องจัดให้มีระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพส่งเสริมให้บุคลากรทำวิจัยด้านสารสนเทศเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจที่รวดเร็วการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดเก็บ และประมวลผลข้อมูลได้อย่างมีระบบวางแผนการใช้ ICT ในการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงกฎหมายและคุณธรรมจริยธรรมจัดให้มีระบบการบำรุงรักษาและการดูแลความมั่นคงปลอดภัยของระบบ ICT สนับสนุนให้ครูใช้เทคโนโลยีในการแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องส่งเสริมการนำวิวัฒนาการมาใช้ในการประชาสัมพันธ์โรงเรียนการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการประชาสัมพันธ์โรงเรียนและการให้บริการแก่ชุมชนสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ องค์ประกอบที่ 2 มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบอยู่ระหว่าง .462 - .792 ค่าความแปรปรวนของตัวแปร (Eigenvalues) 7.529 ค่าร้อยละของความแปรปรวน (Percent of variance) 9.071

องค์ประกอบที่ 3 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 22 ตัวแปรที่สำคัญ คือ มีการส่งเสริมให้สร้างนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้อย่าง

ต่อเนื่อง ใช้นวัตกรรมเป็นเครื่องมือเพื่อวัดผลและประเมินผลของผู้เรียนได้อย่างรวดเร็วมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ กับองค์กรภายนอก มีการวัดและประเมินผลการใช้ นวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียนที่หลากหลายด้วยนวัตกรรมทางการศึกษา ส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ด้านนวัตกรรมกับชุมชน เห็นความสำคัญของการสร้าง นวัตกรรม สร้างค่านิยมด้านนวัตกรรมให้เกิดขึ้นกับบุคลากรในสถานศึกษา การนำนวัตกรรมมาใช้ในการเรียนการสอน สร้างแรงจูงใจให้กับบุคลากรในองค์กรสนใจใฝ่เรียนรู้เรื่องนวัตกรรมใหม่ ๆ สนับสนุนการสร้างนวัตกรรมด้านการสื่อสาร สร้างความร่วมมือกับชุมชน/ผู้ปกครอง ในการจัดอบรมการเรียนการสอนด้านนวัตกรรม กำหนดนโยบายให้มีการสร้างนวัตกรรมขึ้นมา กำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างนวัตกรรมที่ชัดเจน สร้างนวัตกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ อย่างหลากหลาย กระตุ้นให้บุคลากรเรียนรู้การสร้างนวัตกรรม สนับสนุนให้ครูใช้ ICT ในการเรียนการสอนตลอดเวลา ส่งเสริมให้ครูและ ผู้เรียนร่วมกันคิดค้นนวัตกรรม การใช้ นวัตกรรม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหาร ใช้ นวัตกรรม ใหม่ ๆ ในการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับ สภาพแวดล้อมในท้องถิ่น ใช้เทคโนโลยีในการบริหารสถานศึกษา ส่งเสริมให้ครูใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลกิจกรรมการเรียนรู้ทุกรายวิชา องค์ประกอบที่ 3 มีค่าน้ำหนัก องค์ประกอบอยู่ระหว่าง .519 - .801 ค่าความแปรปรวนของตัวแปร (Eigenvalues) 3.756 ค่าร้อยละของความแปรปรวน (Percent of variance) 4.525

องค์ประกอบที่ 4 ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย 16 ตัวแปรที่สำคัญ คือ ใช้



คอมพิวเตอร์สร้างเครือข่ายเพื่อเชื่อมโยงกับสังคมและชุมชน สนับสนุนการนำอุปกรณ์สแกนลายนิ้วมือมาใช้ในโรงเรียน ส่งเสริมการนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์มาใช้ในการติดต่อสื่อสาร การบริหารงานโดยใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารตามนโยบายของภาครัฐและประชาชน เข้าอบรมเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์อยู่ตลอดเวลา กล่าวตัดสินใจนำข้อมูลสารสนเทศที่จำเป็นมาใช้ในการวางแผนการบริหารงาน ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำ Wi-Fi ที่มีสมรรถนะสูงมาใช้ในการบริหารสถานศึกษา มีความรู้ความสามารถในการใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ รวบรวมและจัดเก็บข้อมูลไว้ในคอมพิวเตอร์อย่างเป็นระบบ ใช้คอมพิวเตอร์มาประกอบในการวางแผนและช่วยตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ มีการใช้โปรแกรมซอฟต์แวร์มาช่วยในการบริหารงานอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการนำอุปกรณ์สแกนเนอร์มาใช้สำหรับผู้เรียน พัฒนาปรับปรุงซอฟต์แวร์ให้ทันต่อความก้าวหน้าของเทคโนโลยี สามารถใช้ IT บริหารงานอย่างคล่องแคล่ว มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ องค์ประกอบที่ 4 มีค่าน้ำหนัก องค์ประกอบอยู่ระหว่าง .505 - .796 ค่าความแปรปรวนของตัวแปร (Eigenvalues) 3.443 ค่าร้อยละของความแปรปรวน (Percent of variance) 4.148

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้จากผลวิจัยเรื่อง องค์ประกอบสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 1

1.1) ผู้บริหารสถานศึกษา มีทัศนคติเชิงบวกเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ด้วยมุมมองแบบใหม่สามารถชักจูงคนในองค์กรให้มีส่วนร่วม

1.2) ผู้บริหารสถานศึกษา ให้นำบุคลากรทางการศึกษานำโปรแกรมใหม่ ๆ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้ ICT

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

2.1) ศึกษาสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แทปเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงานและการทำงานร่วมกันหรือใช้เพื่อพัฒนาต่อไป

2.2) ศึกษาองค์ประกอบสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล นวัตกรรมการศึกษาจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงจากระบบการศึกษาที่มีอยู่เดิม เพื่อให้ทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

References

- Austin, A. E., et al. (1991). **Faculty collaboration: Enhancing the quality of scholarship and teaching**. Washington, DC: School of Education and Human Development and George Washington University.
- Couse, L. J., & Chen, D. W. (2010). A tablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood education. **Journal of**



- Research on Technology in Education**, 43(1), 75-96.
- Downes, T., Southeast Asian Ministers of Education (SEAMEO), & AEI International Education Network. (2002). **Pre-service teacher training and teacher professional development in the use of ICTs in the teaching of mathematics and science in participating SEAMEO countries** (SEAMEO-Australia project report). Canberra, Australia: AEI International Education Network.
- El-Gayar, O., Moran, M., & Hawkes, M. (2011). Students' acceptance of tablet PCs and implications for educational institutions. **Journal of Educational Technology & Society**, 14(2), 58-70.
- Hughes, R. L., Ginnett, R. C., & Curphy, G. J. (1999). **Leadership: Enhancing the lessons of experience**. (3rd ed.). Boston, MA: Irwin/McGraw-Hill.
- Kennedy, P. W., & Dresser, S. G. (2005). Creating a competency-based workplace. **Benefits and Compensation Digest**, 42(2), 20-23.
- Komote, S. M. (1992). **Human relations as a vital factor in the managerial-hierarchical structures of black schools** (Doctoral dissertation). Universiteit van Pretoria, South Africa.
- Maldonado, U. P. T., et al. (2011). E-learning motivation and educational portal acceptance in developing countries. **Online Information Review**, 35(1), 66-85.
- McClelland, D. C. (1975). **A competency model for hr management specialists to be used in the delivery of the human resource management cycle**. Boston: McBer.
- Petty, D., & Gunawardena, A. (2012). **The use of tablet pc in early mathematics education**. Retrieved Oct 8, 2015, from <http://www.cs.cmu.edu/~ab/TRETC07/UsingTabletPC'sinEarlyMathematicsEducation.pdf>.
- Sumak, B., Polancic, G., & Hericko, M. (2010). An empirical study of virtual learning environment adoption using UTAUT. In **2010 Second International Conference On Mobile, Hybrid, And On-Line Learning** (pp. 17-22). Saint Maarten, Netherland: IEEE.
- Tulaboev, A., & Oxley, A. (2010). A pilot study in using web 2.0 to aid academic writing skills. In **2010 IEEE Conference on Open Systems (ICOS 2010)** (pp. 45-



50). Kuala Lumpur, Malaysia:
IEEE.

Ukwuoma, J. O. (1985). **The factors which motivate California credentialed lay teachers to teach in Los Angeles Archdiocesan high schools** (Doctoral dissertation). USA: Pepperdine University.



ระบำดอกพะยอม: การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ดอกไม้ ประจำจังหวัดพัทลุงในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา

กฤติยา ชูสงค์¹, อักษราวดี ปัทมสันติวงศ์²

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา^{1,2}

E-mail: Krittiya.ch@skru.ac.th¹

บทคัดย่อ

ระบำดอกพะยอม การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุงในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุงในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา และเพื่อประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดพัทลุง โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสำรวจ แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการสร้างสรรค์ระบำดอกพะยอม มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) แนวคิด 2) การออกแบบกระบวนการท่ารำ 3) การแปรแถว 4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย 5) ทำนองเพลง โดยมีแรงบันดาลใจมาจากดอกพะยอม ดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุง ซึ่งมีลักษณะสีขาวนวลนำมากำหนดเป็นสีของเครื่องแต่งกาย กระบวนท่ารำแบ่งออกเป็น 2 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 สื่อถึงลักษณะของลำต้นและการออกดอกเป็นช่อของดอกพะยอม ช่วงที่ 2 สื่อถึงสถานที่สำคัญของจังหวัดพัทลุงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัด โดยใช้ลีลาท่ารำที่มีพื้นฐานมาจากท่ารำโนรา และทำนองเพลงที่ใช้ คือ วงดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ (เครื่องห้า) นำทำนองเพลงที่มีมาแต่โบราณในการแสดงโนราและหนังตะลุง นำมาเรียบเรียงทำนองเพลงขึ้นใหม่เป็นทำนองเพลงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของจังหวัดพัทลุง

คำสำคัญ: ระบำดอกพะยอม, การสร้างสรรค์, การแสดงพื้นบ้านภาคใต้, ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา



Phayom Dance: The Creativity of Southern Thai Folk Dance and the Provincial Flowers of Phatthalung in the Songkhla Lake Basin Area

Krittiya Choosong¹, Aksrawadee Pattamasantiwong²

Faculty of Fine Arts Songkhla Rajabhat University^{1,2}

E-mail: Krittiya.ch@skru.ac.th¹

ABSTRACT

Phayom Flower Dance is a performance of southern folklore, with Phatthalung flowers in the area of Songkhla Lake Basin. The purpose is to create works of southern folklore with the flowers of Phatthalung Province in the Songkhla Lake Basin area, and to promote tourism in Phatthalung Province by using qualitative research methods. The research instruments were surveys, interviews, and participant observation. The research results were that the process of creating a flower dance has five steps, as follows: 1) concept, 2) dance process design, 3) row variation, 4) costume design, 5) and music inspired by Phayom flowers. Phatthalung flowers have a cool white appearance as in the color of a dress. The dance process is divided into 2 phases. Phase 1 represents the nature of the trunk and the flowering is a bouquet of Phayom flowers. Phase 2 represents the important places of Phatthalung to promote tourism of the province. Using a dance style that is based on the Nora dance, the melody used is the southern folk band (the fifth instrument), bringing the ancient melodies in Nora and Nang Talung performances. It results in a new melody that is unique in Phatthalung Province.

Keywords: Phayom Dance, Creative, Southern Thai Folk Dance, Songkhla Lake Basin



บทนำ

บทความเรื่อง “ระบาคอกพะยอม: การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ ดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุงในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา” ในครั้งนี้ เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ดอกไม้ประจำจังหวัดในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาเพื่อประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยว” ได้รับสนับสนุนทุนวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปี 2562 งานวิจัยนี้ได้ศึกษาและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับดอกไม้ประจำจังหวัดในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา จำนวน 3 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดสงขลา ดอกไม้ประจำจังหวัด คือ ดอกเฟื่องฟ้า จังหวัดพัทลุง ดอกไม้ประจำจังหวัด คือ ดอกพะยอม และจังหวัดนครศรีธรรมราช ดอกไม้ประจำจังหวัด คือ ดอกราชฤกษ์ เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้เพื่อประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา

พื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาเป็นอีกสถานที่หนึ่งของประเทศไทยที่มีทรัพยากรท่องเที่ยวทางด้านภูมิศาสตร์และวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย สามารถเป็นจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งจากภายในและต่างประเทศ หากได้รับการส่งเสริมและบริหารจัดการได้ถูกทาง อีกทั้งยังมีภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิถีชีวิตที่เรียกว่า “โนนา เล” เป็นการดำรงชีวิตร่วมกับทรัพยากรทางธรรมชาติของชุมชนลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา รวมถึงศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่เป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่น เช่น โนรา หนังตะลุง เพลงบอก เพลงเรือ โดยเฉพาะการแสดงโนราห์ยอมรับกันว่าเป็นศิลปะการเล่นและการแสดงพื้นบ้านที่มี

ความเก่าแก่ และมีพัฒนาการมาควบคู่กับสังคมชาวไทย ในด้านประวัติและพัฒนาการของโนราในภาคใต้ นักวิชาการและผู้รู้ท้องถิ่นหลายท่านต่างเน้นย้ำว่าแหล่งกำเนิดโนราหรือพัฒนาการของโนรานั้นอยู่ในบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา คือพื้นที่ทั้งหมดของจังหวัดพัทลุงในปัจจุบัน และบางส่วนของพื้นที่ในจังหวัดนครศรีธรรมราช และจังหวัดสงขลาที่เป็นรอยต่อของทะเลสาบสงขลา ดังปรากฏตำนานของโนราหลายกระแสทั้งตำนานที่มาจากคำบอกเล่าของชาวบ้าน บทกาศครู และบทเรียงกลอนของโนรา (พิทยา บุขรรัตน์, 2559, น.41)

โนรามีลีลาและคีตลักษณ์บอกถึงความแข็งแกร่ง บึกบึน ฉับไวและเด็ดขาด โนราไม่ใช่เพียงเพื่อความบันเทิงหรือเป็นกิจกรรมนันทนาการเท่านั้น แต่โนรายังมีความสำคัญต่อชีวิตชาวบ้านภาคใต้ เนื่องจากศิลปินโนราได้ใช้การแสดงเพื่อการตอบสนองต่อความต้องการและสะท้อนปัญหาของสังคมชาวใต้ตลอดมา (ชวน เพชรแก้ว, 2559, น.6) อีกทั้งโนรายังเป็นวัฒนธรรมการแสดงของชาวภาคใต้ที่ผู้แสดงสื่อสารด้วยการเคลื่อนไหวของร่างกายอย่างมีจังหวะซึ่งสัมพันธ์กับความคิดและจิตวิญญาณ โนรามีต้นกำเนิดหรือรากเหง้า มีการทำหน้าที่ และมีกระบวนการรักษาคุณค่า กระบวนการรักษาคุณค่าโนรา คือ กระบวนการผลิตซ้ำที่ใช้การผสมผสานและปรับเปลี่ยน ด้านความคิดในการพัฒนาโนราเน้นการดำรงอยู่ในปัจจุบันและอนาคตโดยที่ไม่สูญเสียเอกลักษณ์เดิมมากนัก การอนุรักษ์ควรเน้นการศึกษาวิจัยให้ได้ข้อมูลระดับลึกเกี่ยวกับองค์ความรู้โนราในทุกด้าน และนำผลการศึกษาวิจัยมาปรับใช้ ในการอนุรักษ์โดยยอมรับการปรับเปลี่ยนรูปแบบ การสร้างรูปแบบใหม่ รวมทั้งใช้เทคนิคและลีลาการเคลื่อนไหวแบบ



ใหม่เข้าไปด้วย (ชวน เพชรแก้ว, 2559, น.1) ปัจจุบันการแสดงโนราห์มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงอย่างมากมาขึ้นก็เพื่อความอยู่รอดของศิลปินและเพื่อให้ทันกับยุคสมัยที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อวิถีชีวิตสังคมชาวใต้ แต่การเปลี่ยนแปลงหรือการพัฒนาอย่างจริงจังจะกระทบกับวัฒนธรรมรากเหง้าเดิมให้น้อยที่สุดจึงเป็นสิ่งสำคัญที่นักวิชาการต้องตระหนักว่าโนราจะคงดำรงอยู่ต่อไปในอนาคตอย่างไรโดยไม่ให้สูญเสียเอกลักษณ์เดิมไปมากนัก

การสร้างสรรคงานด้านนาฏศิลป์ในปัจจุบันมีเกิดขึ้นมากมายหลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้ที่เกิดขึ้นก็เพื่อตอบสนองตามความต้องการและเพื่อให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป แต่เดิมการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทยยึดรูปแบบอนุรักษ์เป็นส่วนใหญ่ การอนุรักษ์ให้คงอยู่อย่างเดียวนั้นย่อมเป็นไปได้ในสถานการณ์เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน งานสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาให้นาฏศิลป์ไทยได้คงอยู่คู่ชุมชนรุ่นหลังจึงต้องให้ความสำคัญควบคู่กันไป การสร้างสรรคงานหากผู้ออกแบบมีความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย หรือสกุลอื่น ๆ ก็สามารถที่จะนำมาประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสม ทั้งนี้การออกแบบท่ารำของแต่ละคนย่อมขึ้นอยู่ กับภูมิรู้เดิมผสมผสานกับประสบการณ์และความรู้ใหม่ของผู้สร้างสรรคงาน (ฉันทนา เอี่ยมสกุล, 2553, น. 80) การสร้างสรรคงานทางด้านนาฏศิลป์ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบสามารถแบ่งหลักในการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ได้ 4 รูปแบบ ดังนี้ 1) การสร้างสรรคภายใต้กรอบเดิม 2) การ

สร้างสรรคที่ให้มีการผสมผสานหลายจาริต 3) การสร้างสรรคด้วยการประยุกต์จากจาริตเดิม และ 4) การสร้างสรรคให้อยู่นอกจาริตเดิม (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547, น. 231 – 233) ดังนั้นงานวิจัยการสร้างสรรคผลงานการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ในครั้งนี้ เป็นการสร้างสรรคงานภายใต้กรอบเดิมและมีการประยุกต์จากของเดิม โดยการศึกษาคณะผู้วิจัยได้ออกแบบผลงานการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ ชุดระบำดอกพะยอม ซึ่งมีกระบวนการทำรำหลักมาจากท่ารำของโนรา เช่น วงเขาควย ท่าสอดสร้อย ท่าจีบไขว้ ท่าเพี่ยงอก ฯลฯ ดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงการสร้างสรรคผลงานในครั้งนี้ ใช้วงดนตรีพื้นบ้านที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดงโนราและหนังตะลุงของภาคใต้ หรือเรียกอีกชื่อว่า “เครื่องห้า” ซึ่งประกอบด้วย ทับ 2 ใบ, กลอง 2 ลูก, โหม่ง 1 หลัง, ฉิ่ง 1 คู่, เป่า 1 เลม มีจังหวะที่กระชับรวดเร็ว เข้าใจ และสนุกสนาน

คณะผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคใต้โดยการแสดงโนราที่สามารถนำมาอนุรักษ์ พัฒนา และต่อยอดภูมิปัญญาของท้องถิ่นในการนำมาสร้างสรรคผลงานซึ่งเกิดจากแรงบันดาลใจจากความงดงามของดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุง จึงได้สร้างสรรคผลงานการแสดงในรูปแบบการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ คือ ระบำดอกพะยอม เพื่อประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดพัทลุงให้เป็นที่รู้จัก โดยการออกแบบท่ารำที่นำเสนอถึงสถานที่สำคัญของจังหวัดพัทลุง เช่น วัดเขียน



บางแก้ว สถานที่สำคัญทางพระพุทธศาสนา และ
เขากทะเล สัญลักษณ์ประจำจังหวัดพัทลุง อีกทั้ง
ทั้งยังเป็นระบำที่เป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดพัทลุง
อีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้าน
ภาคใต้ดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุง “ระบำดอก
พะยอม” เพื่อประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวของจังหวัดพัทลุง

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการ
รวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับดอกไม้
ประจำจังหวัดพัทลุง คือ ดอกพะยอม การสำรวจ
พื้นที่ที่มีการปลูกต้นพะยอมเพื่อเป็นสัญลักษณ์
ของจังหวัดพัทลุง การสัมภาษณ์ รูปแบบการ
แสดงพื้นบ้านภาคใต้ การออกแบบเครื่องแต่ง
กาย และการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์
ไทยที่เกี่ยวกับดอกไม้เพื่อนำมาเป็นแนวทางใน
การสร้างสรรค์เป็นระบำชุดนี้ มีขั้นตอนดังนี้
ขั้นตอนที่ 1 รวบรวมข้อมูลจากเอกสาร

- ข้อมูลจากเอกสารเกี่ยวกับ ดอกไม้
ประจำจังหวัดพัทลุง คือ ดอกพะยอม ได้แก่
ความเป็นมา ความสำคัญของดอกไม้ประจำ
จังหวัดพัทลุง และศึกษาลักษณะของลำต้น ดอก
และลักษณะสี นำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบ
ท่ารำ และสีของเครื่องแต่งกาย และข้อมูลจาก
การสัมภาษณ์เกี่ยวกับรูปแบบการแสดงพื้นบ้าน
ภาคใต้ การสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ไทย
ที่เกี่ยวกับดอกไม้จากผู้รู้ด้านนาฏศิลป์ไทย
จำนวน 10 คน ดนตรีและทำนองเพลง ได้
สัมภาษณ์ผู้รู้ด้านดนตรีพื้นบ้าน (ศิลปินแห่งชาติ)

และได้บรรจุกทำนองเพลงขึ้นใหม่ให้กับระบำดอก
พะยอม

- ข้อมูลจากเอกสารเกี่ยวกับ แนวคิด
ทฤษฎี การสร้างสรรค์งานทางนาฏศิลป์ เพื่อนำ
ข้อมูลจากแนวคิด ทฤษฎีมาใช้วิเคราะห์และ
ออกแบบการแสดง

**ขั้นตอนที่ 2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน
การแสดงพื้นบ้านภาคใต้ ระบำดอกพะยอม**

- นำข้อมูลจากการรวบรวมเอกสาร
และการสัมภาษณ์จากผู้รู้และผู้เชี่ยวชาญด้าน
นาฏศิลป์ พื้นบ้านและนาฏศิลป์ไทย เพื่อ
ออกแบบชุดการแสดง คือ กำหนดแนวความคิด
นาฏยจารีต รูปแบบการแสดงและองค์ประกอบ
ของการแสดงของ ระบำดอกพะยอม
ประกอบด้วย การออกแบบท่ารำ การออกแบบ
เครื่องแต่งกาย และทำนองเพลง

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ระบำดอกพะยอม:
การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้
ดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุงในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำ
ทะเลสาบสงขลา” คณะผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิด
และออกแบบรูปแบบการแสดงพื้นบ้านภาคใต้
จากดอกไม้ประจำจังหวัด คือ ระบำดอกพะยอม
ดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุง เพื่อนำมาสู่การ
สร้างสรรค์และประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการ
ท่องเที่ยว สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

**1. การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้าน
ภาคใต้ดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุง**

ขั้นตอนที่ 1 แนวคิด การกำหนด
แนวคิดของการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ดอกไม้
ประจำจังหวัดพัทลุง ระบำดอกพะยอม มีการ
กำหนดแนวความคิดเพื่อนำเสนอเอกลักษณ์ของ
การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ตอนบน และ



สื่อถึงสถานที่สำคัญและสถานที่ท่องเที่ยวของ จังหวัดพัทลุง เช่น วัดเขียนบางแก้ว สถานที่สำคัญทางพระพุทธศาสนา และเขากทะเล สัญลักษณ์ประจำจังหวัดพัทลุง เพื่อประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวของ จังหวัดพัทลุง โดยมีแรงบันดาลใจจากดอก พะยอมซึ่งเป็นดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุง โดยนำลักษณะของดอก และสีของดอก พะยอมมากำหนดเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ ระบายสีบ้านภาคใต้ ชุดระบายดอกพะยอม ดังนี้

- พะยอม เป็นไม้ยืนต้นขนาดกลาง ถึงขนาดใหญ่ เปลือกต้นหนาสีน้ำตาลหรือสีเทา เข้ม ดอก มีสีเหลืองอ่อนหรือสีขาวนวลมีกลิ่น หอมออกรวมกันเป็นช่อใหญ่ตามปลายกิ่งหรือ เหนือรอยแผลใบใกล้ ๆ ปลายกิ่ง โคนขอบกลีบ ฐานรองดอกจะเกยกันแต่ไม่ติดเป็นเนื้อเดียวกัน มี 5 กลีบ กลีบดอกจะจีบเวียนกันไปตามเข็มนาฬิกา กลีบรองกลีบดอกเกลี้ยงสีคล้ำขอบหยัก เป็นฟันเลื่อย



ภาพที่ 1 ดอกพะยอม

ดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุง

ที่มา: <https://rungnaparukwanna.wordpress.com>

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบท่ารำ กำหนดนาฏยจารีตของผลงานสร้างสรรค์ ระบาย

ดอกพะยอม: การสร้างสรรค์ผลงานการแสดง พื้นบ้านภาคใต้ดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุงในครั้งนี้ คือ รูปแบบนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ ตอนบน กระบวนท่ารำระบำดอกพะยอม สร้างสรรค์มาจากท่ารำของโนรา โดยนำลักษณะของมือ มี 4 รูปแบบ ได้แก่ วงเขาควาย ทำเพียงอก ทำจีบไขว้ และทำสอดสร้อย มาสร้างสรรค์เป็นกระบวนท่ารำระบำดอกพะยอม ทั้งนี้จึงต้องคัดเลือกผู้แสดงที่มีทักษะและความสามารถ ทางด้านการแสดงพื้นบ้านภาคใต้และการรำ โนราเป็นอย่างดี ผู้แสดงเป็นหญิง จำนวน 8 คน การพิจารณาคัดเลือกนักแสดง โดยพิจารณาจาก ใบหน้าและรูปร่าง รูปร่างมีลักษณะรูปไข่ และมี รูปร่างค่อนข้างสูง โปรง โดยทำร่าดังกล่าวข้างต้นมีการสร้างสรรค์กระบวนท่ารำที่นำมา จากท่ารำของโนรา มีดังนี้

1. วงเขาควาย



ภาพที่ 2 วงเขาควาย – ท่ารำโนรา

ที่มา: ธรรมนิธย์ นิคมรัตน์



ภาพที่ 3 วงเขาควายเป็นลักษณะดอกบานของ
ดอกพะยอม
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์



ภาพที่ 6 วงเขาควายเป็นลักษณะดอกบานของ
ดอกพะยอม
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์

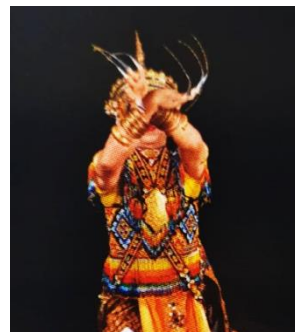


ภาพที่ 4 วงเขาควายเป็นลักษณะดอกบานของ
ดอกพะยอม
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์



ภาพที่ 5 วงเขาควายเป็นลักษณะดอกบานของ
ดอกพะยอม
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์

2. ทำจีบไขว้



ภาพที่ 7 ทำจีบไขว้ - ทำรำโนรา
ที่มา: ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์



ภาพที่ 8 ทำจีบไขว้ - ลักษณะดอกตูมของดอก
พะยอม
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์



ภาพที่ 9 ท่าจีบไขว้ - ลักษณะดอกตูมของดอก
พะยอม
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์

3. ท่าเพียงอก



ภาพที่ 10 ท่ารำโนรา - ท่าเพียงอก
ที่มา: ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์



ภาพที่ 11 ท่าเพียงอก - ท่าเชื่อม
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์

4. ท่าสอดสร้อย



ภาพที่ 12 ท่ารำโนรา - ท่าสอดสร้อย
ที่มา: ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์



ภาพที่ 13 ท่าสอดสร้อย - ท่าเชื่อม
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์

- กระบวนท่ารำ คณะผู้วิจัยได้
สร้างสรรค์กระบวนท่ารำระบำดอกพะยอมโดย
ได้รับแรงบันดาลใจจากลักษณะของดอกพะยอม
, สถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของจังหวัดพัทลุง, ท่า



รำโนรา และการสร้างสรรค์ท่ารำขึ้นใหม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ช่วงที่ 1 กระบวนท่ารำที่สร้างสรรค์มาจากลักษณะของดอกพะยอม เช่น กลีบดอก เกสร ใบ กิ่ง การผลิบาน การเบ่งบาน การออกดอกสะพรั่ง ลักษณะของการออกดอกหลาย ๆ ดอกรวมกันเป็นช่อใหญ่ ระดับความสูง - ต่ำ ใช้การจับนิ้วกลางที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ แทนลักษณะของดอกพะยอม



ภาพที่ 14 ลักษณะดอกตูมของดอกพะยอมที่รวมกันเป็นช่อใหญ่
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์



ภาพที่ 15 ลักษณะดอกแยมของดอกพะยอมที่รวมกันเป็นช่อใหญ่
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์



ภาพที่ 16 ลักษณะดอกตูม ดอกแยม และดอกบานของดอกพะยอมรวมกันเป็นช่อใหญ่
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์

ช่วงที่ 2 กระบวนท่ารำสื่อถึงสถานที่สำคัญและสถานที่ท่องเที่ยวของจังหวัดพัทลุง คือ วัดเขียนบางแก้ว และเขากทะเล สื่อให้เห็นสัญลักษณ์ของเมืองพัทลุง ออกแบบกระบวนท่ารำหลักมาจากท่ารำโนรา เช่น วงเขาควาย ท่าสอดสร้อย ท่าจับไขว้ เป็นต้น



ภาพที่ 17 วัดเขียนบางแก้ว
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์



ภาพที่ 18 ท่ารำวัดเขียนบางแก้ว
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์



ภาพที่ 19 เขากทะเล สัญลักษณ์ประจำ
จังหวัดพัทลุง
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์



ภาพที่ 20 ท่ารำเขากทะเล
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์

ขั้นตอนที่ 3 การแปรแถว การ
ออกแบบกระบวนการแปรแถวนำแนวคิดการใช้
พื้นที่เวทีในรูปแบบสมดุลง ใช้พื้นที่กลางเวทีเป็น

ส่วนใหญ่ กลุ่มการแปรแถว ได้ลักษณะ ดังนี้ 1)
แถวหน้ากระดาน 2) แถวตอน 3) แถวเฉียง 4)
วงกลม 5) แถวรูปตัว N 6) การจัดซุ่ม ดังภาพ

1. แถวหน้ากระดาน



ภาพที่ 21 แถวหน้ากระดาน
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์

2. แถวตอน



ภาพที่ 22 แถวตอน
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์



ภาพที่ 23 แกวตอน
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์

3. แกวเฉียง



ภาพที่ 24 แกวเฉียง
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์



ภาพที่ 25 แกวเฉียง
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์

4. วงกลม



ภาพที่ 26 วงกลม
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์



ภาพที่ 27 วงกลม
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์

5. แกวรูปตัว N



ภาพที่ 28 แกวรูปตัว N
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์



6. การจัดชุด



ภาพที่ 29 การจัดชุด
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์



ภาพที่ 30 การจัดชุด
ที่มา: กฤติยา ชูสงค์

ขั้นตอนที่ 4 เครื่องแต่งกาย คณะผู้วิจัย ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายชุดระบำดอกพะยอม โดยได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และตรวจสอบ ความถูกต้องของหลักการออกแบบเครื่องแต่ง กายระบำดอกพะยอมจาก อาจารย์สุณี ลิ้มปิย พันธ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการแสดง พื้นบ้านภาคใต้ วิทยาลัยนาฏศิลป์ นครศรีธรรมราช โดยยึดหลักตามลักษณะของ ดอกและสีของดอกพะยอม ลักษณะของดอก พะยอมที่มีสีขาวออกดอกเป็นช่อ คณะผู้วิจัย นำมากำหนดเป็นสีของเครื่องแต่งกายและ เครื่องประดับศีรษะด้วยช่อดอกพะยอม เครื่อง แต่งกายประกอบด้วย

1. เกะออก สีเหลืองนวล
2. เสื้อ ผ้าโปร่งสีขาว แขนยาว
3. ผ้านุ่ง ผ้าปาเต๊ะ พื้นสีดำลาย

ดอกไม้ เปรียบได้กับลำต้นของต้นดอกพะยอม ผ้าปาเต๊ะเป็นผ้าพื้นเมืองที่มีสีสัน ลวดลาย สวยงาม แสดงถึงเอกลักษณ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ของภาคใต้

4. เครื่องประดับศีรษะ สวมมงกุฏ เพชรประดับศีรษะด้วยช่อดอกพะยอม และปัก ปิ่นด้วยลูกปัดโนรา

5. เครื่องประดับ ประกอบด้วย สร้อยคอ ต่างหู ข้อมือ เข็มขัด และหัวเข็มขัด

ขั้นตอนที่ 5 ทำนองเพลง คณะผู้วิจัย ออกแบบทำนองเพลงระบำดอกพะยอม โดยใช้ เครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ (เครื่องห้า) ประกอบ ไปด้วย ทับ 2 ใบ, กลอง 2 ลูก, โหม่ง 1 หลัง, ฉิ่ง 1 คู่, เป่า 1 เล้า บรรจุทำนองเพลงระบำดอก พะยอม โดยครูควน ทวนยก ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีพื้นบ้าน) ประจำปี พุทธศักราช 2553 ซึ่งนำทำนองเพลงที่มีมาแต่ โบราณที่ใช้ในการประกอบการแสดงของโนรา และหนังตะลุง นำมาเรียบเรียงทำนองเพลงขึ้น ใหม่ ดังนี้ ช่วงที่ 1 ดนตรีจังหวะช้า ช่วงที่ 2 ดนตรีจังหวะเร็ว

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลการ สร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ ดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุง ระบำดอกพะยอม เพื่อสร้างสรรค์ชุดการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ สรุป ได้ว่า กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง พื้นบ้านภาคใต้ชุด ระบำดอกพะยอม ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ในการสร้างสร้งงาน



ได้แก่ 1) แนวคิด 2) การออกแบบท่ารำ 3) การแปรแถว 4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย 5) ทำนองเพลง โดยใช้หลักการออกแบบของการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ ตอนบนในการออกแบบแต่ละองค์ประกอบเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของชุดการแสดง การกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์งานชุดนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของอาจารย์เฉลย สุขะวนิช ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดงและผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย ที่กล่าวถึงการคิดประดิษฐ์ท่ารำของการประดิษฐ์ระบำพื้นเมืองว่า จะต้องศึกษาท่ารำที่เป็นแม่ท่าหลักของท้องถิ่นนั้น ๆ แล้วนำมาประดิษฐ์ลีลาเชื่อมท่ารำให้ครอบคลุมความหมายของเนื้อหาในระบำชุดนั้น ๆ โดยคัดเลือกแม่ท่าหลักมาใช้ให้เหมาะสม (ไพโรจน์ทองคำสุก, 2545) โดยคณะผู้วิจัยได้นำท่ารำหลักของโนรามาเป็นต้นแบบในการออกแบบท่ารำ เช่น วงเขาควย ท่าสอดสร้อย ท่าจีบไขว้ ท่าเพียงอก ฯลฯ จึงสอดคล้องกับ (ธรรมนิศย์ นิคมรัตน์, 2561) ที่กล่าวว่า การแสดงโนราสามารถนำองค์ความรู้ไปสร้างสรรค์เป็นการแสดงประเภทต่าง ๆ ได้ให้สอดคล้องกับความต้องการของศิลปินผู้สร้างสรรค์ และเป็นการเพิ่มพื้นที่ในการเผยแพร่ศิลปะการแสดงโนราในแบบต่าง ๆ อีกด้วย ส่วนทำนองเพลงระบำดอกพะยอม บรรจุและเรียบเรียงทำนองเพลงโดยผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีพื้นบ้าน ครูควน ทวนยก ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีพื้นบ้าน) ประจำปีพุทธศักราช 2553 ซึ่งนำทำนองเพลงที่มีมาแต่โบราณที่ใช้ในการประกอบการแสดงโนราและหนังตะลุง เรียบเรียงทำนองเพลงขึ้นใหม่เป็นทำนองเพลงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของระบำดอกพะยอม

ด้านการใช้เอกลักษณ์จากศิลปะการแสดงพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดสงขลา ระบำดอกพะยอมนำรูปแบบของการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ตอนบนมาเป็นแนวทางของการสร้างสรรค์งานเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดพัทลุง โดยนำสัญลักษณ์ดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุงที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (อาจารย์ รุ่งเจริญ, 2557) ศึกษาเรื่องการใช้เอกลักษณ์จากศิลปะการแสดงพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม: กรณีศึกษาจังหวัดสุพรรณบุรี ที่พบว่า การใช้เอกลักษณ์จากศิลปะการแสดงพื้นบ้าน ในการส่งเสริมกิจกรรมของการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม จะช่วยเพิ่มศักยภาพทางการท่องเที่ยวให้แก่จังหวัดสุพรรณบุรีได้ และสอดคล้องกับ (นงลักษณ์ ปิยะมั่งคลา, 2561) ที่ศึกษาถึงการใช้นาฏยประดิษฐ์ในการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวจังหวัดนครสวรรค์ โดยการออกแบบนาฏยประดิษฐ์ที่เป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดนครสวรรค์ การแสดงมีบทบาทต่อการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดนครสวรรค์ เป็นการส่งเสริมและสร้างความสนใจให้เข้ามาท่องเที่ยวจังหวัดนครสวรรค์มากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำงานวิจัยไปใช้

การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุง ชุดระบำดอกพะยอมในครั้งนี้ เป็นกระบวนการสร้างสรรค์งาน



การแสดงพื้นบ้านภาคใต้ ผู้ที่จะสร้างสรรค์ผลงานควรมีความรู้เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้าน อาทิ การแสดงโนรา และหนังตะลุง เป็นต้น เพื่อที่จะได้นำความรู้ในการบูรณาการและต่อยอดผลงานสร้างสรรค์ได้อย่างถูกต้อง การศึกษาภูมิปัญญาแต่ละท้องถิ่นอาจมีความแตกต่างกันไป ผู้ที่จะสร้างสรรค์งานควรศึกษาประวัติความเป็นมาและขนบธรรมเนียมของท้องถิ่นนั้น ๆ ให้อย่างท่องแท้เพื่อความถูกต้องในการสร้างสรรค์งาน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุง ชูกระบาศดอกพะยอมในครั้งนี้ ได้แรงบันดาลใจมาจากความสวยงามของดอกไม้ประจำจังหวัดพัทลุง คือ ดอกพะยอม และเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดพัทลุง ซึ่งการสร้างสรรค์การแสดงพื้นบ้านภาคใต้สามารถสร้างสรรค์ผลงานขึ้นได้อีกหลากหลายรูปแบบ เช่น สร้างสรรค์ชุดการแสดงจากประวัติศาสตร์ความเป็นมาของท้องถิ่น ความเชื่อ ประเพณี และการละเล่น เป็นต้น

References

- Arjaree Rungcharoen and Suppakorn Disatapunahu. (2014). The use of folk art uniqueness to promote cultural tourism: A case study of Suphanburi Province. *Institute of Culture and Arts Journal*, 16(1), 47-56.
- Chantana Aeumsakul. (2010). *Choreography art (creative Thai dance)*. Bangkok: Thammasart University.
- Chuan Peatkaew. (2016). Nora: Conservation and development. *Walailak Abode of Culture Journal*, 16(1), 1-27.
- Nongluk Piyamungkala, Yananda Siraphattada, and Krisada Sungkhamanee. (2018). Thai dramatic dance affecting the tourists' behavior in heritage tourism Nakhonsawan Province. *The Academic Journal Faculty of Humanities and Social Sciences Nakhon Sawan Rajabhat University*, 6(2), 353-365.
- Pairoj Thongkumsuk. (2002). *Analyzing the model of being a teacher to the process of transferring knowledge of a specialist in Thai dance, teacher Chaley Sukhavanich*. Bangkok: Institute of Dramatic Arts, Fine Arts Department.
- Pittaya Boosarat and Benjawan Buakwan. (2017). Norah: Change, adaptation and creative power for sustainability of the southern lyrical dance identity. *Walailak Abode of Culture Journal*, 16(2), 43-64.
- Rungnapa Rukwana. (2014). *Phatthalung Flower*. Retrieved June 15, 2020, from <https://rungnaparukwana.wordpress.com>.
- Thammanit Nicomrath. (2016). *Contemporary Thai southern dance*



- “Manora Sattha”. **Walailak Abode of Culture Journal**, 16(1), 87-97.
- Thammanit Nicomrath. (2018). **Nora basic dance Sai family Khum Uppatham Nara Korn (Pum Tawa)**. Songkhla: Thaksin University.
- Wirunrak, S. (2004). **Evolution of the art of Thai dance in the Bangkok era**. Bangkok: Chulalongkorn University Press.



การพัฒนาผลิตภัณฑ์งานไว้อาลัยจากกลีบ : กรณีศึกษาชุมชนบางตาโอง อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี

ปิยะธิดา สีหะวัฒนกุล¹, อนุสรณ์ ใจทน², กิตติ ยอดอ่อน³
คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร^{1,2,3}
E-mail: piyatida.s@mutp.ac.th¹

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อใช้ประโยชน์จากกลีบดอกไม้งานไว้อาลัย และเพื่อถ่ายทอดความรู้ผลิตภัณฑ์ดอกไม้งานไว้อาลัยจากกลีบ สู่กลุ่มเป้าหมาย พบว่า การใช้ประโยชน์จากกลีบดอกไม้งานไว้อาลัยจากกลีบ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 7 ท่าน แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของสูตรดินปั้นที่จะนำประดิษฐ์ดอกไม้ไว้อาลัยจากกลีบ จำนวน 5 สูตร พบว่า สูตรที่ 3 มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.44) อยู่ในระดับมาก เนื่องจากด้านผิวสัมผัสเนื้อดินมีความนุ่มไม่แข็ง สามารถขึ้นรูปได้ไม่ติดมือ ปั้นขึ้นรูปได้ไม่แห้งก่อนงานเสร็จ ด้านความยืดหยุ่น เนื้อดินมีความเหนียวเกาะตัวกันดี สามารถนวดคลึงได้เป็นเนื้อเดียวกันไม่แยกออกจากกัน ด้านการทรงตัว ปั้นขึ้นรูปได้ดี ไม่หดตัวตามมือ ไม่มีรอยแตกร้าว และสีของเนื้อเป็นธรรมชาติ แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกลักษณะดอกที่เหมาะสมสำหรับการทำพวงหรีด ได้แก่ ดอกเด่น ผู้เชี่ยวชาญเลือก ดอกกลีบลี (ร้อยละ 42.85) รองลงมาดอกกล้วยไม้แคทลียา (ร้อยละ 28.57) ดอกเสริม ผู้เชี่ยวชาญเลือก ดอกกุหลาบ (ร้อยละ 42.86) รองลงมา ดอกกลีบลี (ร้อยละ 28.57) ดอกแซม ผู้เชี่ยวชาญเลือก ดอกแก้ว ดอกหญ้า (ร้อยละ 28.57 เท่ากัน) สำหรับลักษณะดอกที่เหมาะสมสำหรับการทำดอกไม้จันทน์ ได้แก่ ดอกเด่น ผู้เชี่ยวชาญเลือก ดอกกุหลาบ ดอกกลีบลี (ร้อยละ 42.86 เท่ากัน) ดอกแซม ผู้เชี่ยวชาญเลือก ดอกแก้ว (ร้อยละ 57.14) รองลงมา ดอกยิบโซ (ร้อยละ 28.57) ซึ่งดอกไม้ที่เลือกสามารถประดิษฐ์ได้ไม่ยาก และเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป จากนั้นนำไปจัดทำผลิตภัณฑ์พวงหรีด จำนวน 3 รูปแบบ และดอกไม้จันทน์ 3 รูปแบบ การถ่ายทอดความรู้ผลิตภัณฑ์ดอกไม้งานไว้อาลัยจากกลีบ สู่กลุ่มเป้าหมายจากขอบเขตที่กำหนดไว้ คือ วิสาหกิจชุมชนบางตาโอง และบุคคลทั่วไปในอำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 50 คน เพื่อต่อยอดองค์ความรู้จากการวิจัย เป็นการเสริมรายได้ให้ชุมชน ด้วยการนำวัสดุที่เป็นของเหลือใช้ในท้องถิ่น มาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่ ทางกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อหลักสูตร โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.50) ส่วนความพึงพอใจต่อการจัดโครงการวิจัย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.67) และความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.64)

คำสำคัญ : ผลิตภัณฑ์ดอกไม้, งานไว้อาลัย, กลีบ, สิงห์บุรี



Development of Funeral Flowers made from Rice Husk: Case studies of Bang Ta Chong community in Buri District Singburi Province

Piyathida Srihawattanakul¹, Anusorn Jaiton², Kitti Yordon³

Faculty of Home Economics Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon^{1,2,3}

E-mail: piyatida.s@rmutp.ac.th¹

ABSTRACT

Research development of funeral flowers made from rice husk for the purpose of making use of the chaff by making mourning flower products and transferring the knowledge to the target group. The results revealed uses of rice husk for making flowers and mourning products from rice husk. All seven experts have commented on the appropriateness of the clay formulas that will be used to create mourning flowers from rice husks. There are five formulas, with the third formula the most suitable ($\bar{x}$ 4.44) at a high level. Due to the soft texture of the soil, it can be molded and not stick to the hands before drying. Flexibility – the texture of the soil is very sticky. It can be kneaded into a homogeneous texture without separating. In balance, it forms well and does not shrink. There are no cracks and the color of the texture is natural. The experts then select the characteristics of flowers that are suitable for the wreath. These include Mass flowers. Experts choose lilies (42.85%), followed by cattleya orchids (28.57%), and extra flowers. Experts also choose roses (42.86%), secondary Down, Plumeria flowers (28.57%), and filler flowers. Experts choose Dok Kaew (28.57%). For flowers suitable for funerals, many experts choose roses, Plumeria flowers (42.86%). For filler flowers, experts choose (57.14%), followed by grass flowers (28.57%). Choices can be easily made. These are well-known among the general public, producing three types of wreaths and three types of funeral flowers. Knowledge transfer of the flower products from the rice husks to the target group in Bang Tachong Enterprises and some people in InBuri District, Singburi province. A total of 50 people were interviewed in order to expand the knowledge from the research. This allows the community to earn more income from the use of local



waste materials. The goal is to create innovative products. The target group is satisfied with this product. Overall is at the highest level ($\bar{x}$ 4.50). The satisfaction with the research project arrangement overall is at the highest level ($\bar{x}$ 4.67), as is product satisfaction ($\bar{x}$ 4.64).

Keywords: Funeral, Flowers Rice, Husk, Sing Buri



บทนำ

ประเทศไทยเป็นประเทศเกษตรกรรม มีพืชผลทางการเกษตรหลายชนิด คือ ข้าว ข้าวโพด มันสำปะหลัง และพืชอื่นหลากหลาย ในหนึ่งปี มีเศษวัสดุเหลือจากการเกษตร ภายหลังจากการเก็บเกี่ยว และการแปรรูปวัสดุ จากการเกษตรเป็นจำนวนมาก ได้แก่ แกลบ ฟางข้าว ชังข้าว ชานอ้อย เปลือก และลำต้น ของถั่ว เป็นต้น ทรงกลด (2546) แกลบเป็นส่วน หนึ่งที่เหลือจากการสีข้าวที่มีปริมาณมาก มีการ ใช้ประโยชน์น้อยและมูลค่าไม่สูงมาก การใช้ ประโยชน์ในระดับภาคอุตสาหกรรมมีการนำ แกลบไปสกัดซิลิกาเพื่อผลิตเป็นแก้ว หรือนำไป ผลิตเป็นพลังงานไฟฟ้า โสภา (2553) ส่วนการ ใช้ประโยชน์ในระดับภาคการเกษตร แกลบได้ นำไปทำปุ๋ย วัสดุรองนอนในโรงเลี้ยงเป็ด เลี้ยง ไก่ ภายในชุมชนในปัจจุบันมีการศึกษาวิจัยและ พัฒนาแกลบในเรื่องของการออกแบบต่าง ๆ เช่น การผลิตชิ้นส่วนเครื่องเรือนด้วยแผ่น ประกอบจากวัสดุเหลือทิ้ง เป็นต้น ดังนั้นแกลบ จึงเป็นวัสดุเหลือใช้จากการเกษตรที่สามารถ นำมาประยุกต์และสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ ในเชิงพาณิชย์ได้อีกมากมาย ในปัจจุบันภาครัฐ ได้ส่งเสริมให้หลายพื้นที่รวมกลุ่มกันจัดตั้ง วิสาหกิจชุมชน ร่วมกันบริหารจัดการสร้าง รายได้จากศักยภาพของคนในชุมชน

วิสาหกิจชุมชน จึงเป็นกลุ่มกิจกรรมที่ ชาวบ้านรวมตัวกันสร้างผลิตผลของกินหรือของ ใช้ โดยนำวัตถุดิบที่หาได้ง่ายในชุมชน และมุ่ง ตอบสนองความต้องการของคนในชุมชนเป็น หลัก หากมีช่องทางและความเป็นไปได้ในทาง ธุรกิจ จึงค่อยขยายไปสู่ตลาดภายนอกชุมชน โดยอยู่บนพื้นฐานความคิด “เศรษฐกิจ พอเพียง” เลี้ยงตนเองและคนในครอบครัว เมื่อ

เหลือจึงแบ่งปันให้คนอื่น เมื่อมีความก้าวหน้า มากขึ้นจึงค่อย เชื่อมโยงกันเป็นเครือข่าย พร้อม ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐและ ภาคเอกชน เพื่อขยายธุรกิจไปสู่ตลาดภายนอก ชุมชน ดังนั้นวิสาหกิจชุมชนจึงเป็นการจัดการ ทุนของชุมชนโดยชุมชน ท่ามกลางการแข่งขัน กันทางธุรกิจที่ไม่มีช้อยกเว้น ผู้ประกอบการ วิสาหกิจจึงต้องได้รับการส่งเสริมและพัฒนาอีก มาก เพื่อให้สามารถเป็นผู้ประกอบการที่ แข็งแรง พึ่งพาตัวเองได้ นอกจากนี้สภาพ วิสาหกิจชุมชนในปัจจุบัน ยังเป็นเพียงเครื่องมือ การจัดการทุนของชุมชน ที่ต้องแข่งขันภายใต้ ข้อจำกัดกับผู้ประกอบการธุรกิจอื่นในลักษณะ เดียวกัน ที่มีความพร้อมในเรื่องของทุน แรงงาน การจัดการและสภาพแห่งนิติบุคคล ดังนั้น วิสาหกิจชุมชนจึงควรปรับปรุงชุดความรู้ของตน ให้มีความร่วมสมัย เป็นการเพิ่มขีด ความสามารถในการยกระดับวิสาหกิจชุมชนให้ มีความพร้อมเป็นผู้ประกอบการมืออาชีพสู่การ แข่งขันทางการตลาด อุทัย (2560) โดยการ นำเอาวัตถุดิบที่หาได้ในชุมชนมาพัฒนาให้เกิด รายได้

จังหวัดสิงห์บุรีมีการผลิตสินค้าทางการ เกษตรที่สำคัญอย่างหนึ่ง คือ ข้าว มีพื้นที่ปลูก มากเป็นอันดับหนึ่งของพืชเศรษฐกิจทั้งหมด จำนวน 343,747 ไร่ คิดเป็นร้อยละ 66.87 ของ พื้นที่ทำการเกษตรทั้งหมดในจังหวัด มีการปลูก ทั้งข้าวนาปี และข้าวนาปรัง สำนักงานเกษตร ประจำจังหวัดสิงห์บุรี (2560) จึงมีการตั้งโรงสี รับสีข้าวที่ปลูกเพื่อจัดจำหน่าย ทั้งโรงสีข้าว ขนาดใหญ่ และโรงสีข้าวในชุมชน ได้ผลผลิต ข้าวที่เกิดการต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์จากข้าว แบบต่าง ๆ หมุนเวียนขายทั้งภายในและนอก ชุมชน แต่แกลบก็ยังเป็นสิ่งที่เหลือจากการสีข้าว



ประเภท คือ พวงหรีด และดอกไม้จันทน์ โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

3.2.1 ศึกษาสูตรตั้งต้นสำหรับการทดลองดินปั้นจากแกลบ สูตรตั้งต้นในการพัฒนาผู้วิจัยได้นำสูตรดินปั้นของ กนวรรณ (2557) ที่ศึกษาการพัฒนาดินปั้นเถ้าแกลบสำหรับผลิตภัณฑ์งานประดิษฐ์ ด้วยจากสูตรมีเถ้าแกลบเป็นส่วนผสม

3.3 สร้างเครื่องมือในการถ่ายทอดเทคโนโลยีและประเมินผล

เครื่องมือที่ใช้ในการถ่ายทอดเทคโนโลยี ประกอบด้วย หลักสูตรการฝึกอบรม ใบสมัคร อบรม และแบบประเมินผลหลักสูตรการอบรม

3.3.1 หลักสูตรการอบรม ดำเนินการดังนี้

3.3.1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับการพัฒนาดอกไม้งานไว้อาลัยจากแกลบจำนวน 2 หลักสูตร

หลักสูตรที่ 1 ผลิตภัณฑ์พวงหรีด

หลักสูตรที่ 2 ผลิตภัณฑ์ดอกไม้จันทน์

3.3.1.2 กำหนดกิจกรรมหลักสูตรการฝึกอบรม โดยพิจารณาจากวัตถุประสงค์ ใช้เทคนิคการอบรม คือ การบรรยายประกอบการสาธิต และการปฏิบัติจริง สื่อประกอบการอบรม ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ต้นแบบเอกสารประกอบการอบรม

3.3.1.3 แบบสอบถามความพึงพอใจกลุ่มเป้าหมายต่อการพัฒนาดอกไม้งานไว้อาลัยจากแกลบ แบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับ

หลักสูตร

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจต่อการจัดโครงการวิจัย

ตอนที่ 4 ความพึงพอใจต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์

3.3.2 ดำเนินการถ่ายทอดเทคโนโลยี

การดำเนินการถ่ายทอดเทคโนโลยี

ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการถ่ายทอดผลิตภัณฑ์ดอกไม้งานไว้อาลัยจากแกลบ เป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนขนบตาโคง และบุคคลทั่วไป อำเภอนิคมธัญบุรี จังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 50 คน โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.3.2.1 ประชุมคณะวิทยากร และผู้ร่วมวิจัย เพื่อชี้แจงวิธีการและขั้นตอนใช้หลักสูตรการอบรม และการประเมินผล

3.3.2.2 ทำการฝึกอบรมโดยการบรรยาย สาธิต และการปฏิบัติภายใต้การดูแลจากวิทยากร จำนวน 3 คน (วิทยากร 1 คน มีหน้าที่ดูแลผู้ฝึกอบรม 16-17 คน)

3.3.2.3 ในการฝึกอบรมจะแบ่งกิจกรรมการอบรมหลักสูตรละ 1 วัน (วันละ 6 ชั่วโมง) โดยวันที่ 1 ผู้เข้ารับการอบรมจะเริ่มจากการอบรมหลักสูตรผลิตภัณฑ์พวงหรีด ส่วนวันที่ 2 ผู้เข้ารับการอบรมจะอบรมหลักสูตรผลิตภัณฑ์ดอกไม้จันทน์

3.3.3 ประเมินผล ผู้เข้ารับการอบรมทุกคน ทำแบบสอบถามความพึงพอใจการฝึกอบรมการถ่ายทอดเทคโนโลยีหลังจากเสร็จสิ้นการอบรม

3.4 วิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอรายงาน

วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินหลักสูตรและกระบวนการฝึกอบรมการพัฒนาดอกไม้



งานไว้อาลัยจากแกลบ โดยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

3.4.1 แบบสอบถามความพึงพอใจการฝึกอบรม เป็นแบบประเมินที่ผู้ดำเนินการ

3.4.1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้ารับการฝึกอบรม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าร้อยละ

3.4.1.2 ความพึงพอใจในประเด็นต่าง ๆ ของตอนที่ 2 – 4 ที่มีต่อการฝึกอบรม วิเคราะห์ข้อมูลแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ โดยใช้ค่าสถิติ ค่าความถี่ นำเสนอในรูปแบบบรรยายประกอบความเรียงสร้างขั้นตอนตามเกณฑ์การประเมิน แบ่งเป็น 2 ตอน

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย

คือ ส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง คิดเป็นร้อยละ 74.00 รองลงมาเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 26.00 อายุส่วนใหญ่ 41-50 ปี คิดเป็นร้อยละ 36.00 รองลงมาอายุ 31-40 คิดเป็นร้อยละ 30.00 อายุ 21-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 14.00 อายุต่ำกว่า 20 ปี และ 51 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 10 การศึกษาส่วนใหญ่ ต่ำกว่าปริญญาตรี

คิดเป็นร้อยละ 76.00 รองลงมาปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 24.00 รายได้ต่อเดือน 5,000-10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 60.00 รองลงมา 10,000-15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 30.00 ต่ำกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 10.00 ท่านมีประสบการณ์การทำผลิตภัณฑ์จากแกลบ ส่วนใหญ่ไม่เคยทำ คิดเป็นร้อยละ 96.00 รองลงมาเคยทำจำหน่ายเป็นอาชีพเสริม คิดเป็นร้อยละ 4

ตอนที่ 2 ผลความความพึงพอใจต่อการจัดโครงการพัฒนาดอกไม้งานไว้อาลัยจากแกลบ

กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรการพัฒนาดอกไม้งานไว้อาลัยจากแกลบ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50 และจากการประเมินผลในแต่ละด้าน พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านโครงสร้างหลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.64 ด้านเนื้อหาของหลักสูตร อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.63 และด้านวัตถุประสงค์ของโครงการ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.24 ตามลำดับ ดังตารางที่ 1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ความความพึงพอใจต่อหลักสูตร การพัฒนาดอกไม้งานไว้อาลัยจากแกลบ

(n=50)

ประเด็นคำถาม	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
ด้านวัตถุประสงค์ของโครงการ		
1. สอดคล้องกับความต้องการของผู้เข้ารับการอบรม	3.88	มาก
2. สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มชุมชน	4.60	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.24	มาก



ด้านโครงสร้างหลักสูตร		
3. ระยะเวลาที่จัดอบรม	4.48	มากที่สุด
4. จำนวนวันที่อบรม	4.80	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.64	มากที่สุด
ด้านเนื้อหาสาระของหลักสูตร		
5. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	4.72	มากที่สุด
6. เนื้อหาสาระถูกต้อง	4.90	มากที่สุด
7. เรียงลำดับได้เหมาะสม	4.76	มากที่สุด
8. เป็นความรู้ที่ทันสมัย เหมาะสมกับสถานการณ์	4.92	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.63	มากที่สุด
รวมค่าเฉลี่ย	4.50	มากที่สุด

กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการจัด
โครงการวิจัยการพัฒนาดอกไม้งานไว้อาลัยจาก
กลีบ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย
4.67 และจากการประเมินผลในแต่ละด้าน
พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านสิ่ง

อำนวยความสะดวกอยู่ในระดับมากที่สุด มี
ค่าเฉลี่ย 4.74 ด้านวิทยากร มีค่าเฉลี่ย 4.71 และ
ด้านกระบวนการให้บริการอยู่ในระดับมากที่สุด
มีค่าเฉลี่ย 4.57 ตามลำดับ ดังตารางที่ 2 ต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ความความพึงพอใจต่อการจัดโครงการวิจัย การพัฒนาดอกไม้งานไว้อาลัยจากกลีบ

ประเด็นคำถาม	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
ด้านกระบวนการให้บริการ		
1. การประชาสัมพันธ์การจัดโครงการอย่างทั่วถึง	3.32	ปานกลาง
2. กำหนดระยะเวลา สถานที่จัดอบรมไว้อย่างชัดเจน	4.70	มากที่สุด
3. ความเหมาะสมของระยะเวลาในการจัดโครงการ	4.90	มากที่สุด
4. ประเด็นเนื้อหาการอบรมมีความเหมาะสม	4.92	มากที่สุด
5. ทีมผู้จัดโครงการมีการเตรียมตัวและมีความตั้งใจที่จะ ให้บริการเป็นอย่างดี	5.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.57	มากที่สุด
ด้านวิทยากร		



6. คุณสมบัติและบุคลิกภาพมีความเหมาะสม	4.96	มากที่สุด
7. ความเชี่ยวชาญ/ความรู้ในเนื้อหาของการอบรม	5.00	มากที่สุด
8. ความสามารถในการสร้างบรรยากาศการอบรม	4.60	มากที่สุด
9. เทคนิควิธีการถ่ายทอดความรู้มีความน่าสนใจ	4.50	มากที่สุด
10. ความชัดเจนในการการตอบคำถาม/ข้อซักถาม	4.48	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.71	มากที่สุด
ด้านสิ่งแวดล้อมความสะดวก		
11. ความเหมาะสมของสถานที่จัดอบรม	4.90	มากที่สุด
12. ความเพียงพอของสิ่งแวดล้อมความสะดวกทั่วไป	4.35	มาก
13. การจัดอาหารว่างและอาหารกลางวัน มีความเหมาะสม และเพียงพอ	4.72	มากที่สุด
14. มีการให้บริการอำนวยความสะดวกของทีมงานผู้จัดโครงการเป็นอย่างดี	5.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.74	มากที่สุด
รวมค่าเฉลี่ย	4.67	มากที่สุด

กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ การพัฒนาดอกไม้งานไว้อาลัยจากกลีบ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.64 และจากการประเมินผลในแต่ละด้าน พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านออกแบบ อยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.71 ด้านคุณค่าและประโยชน์ใช้สอย อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.62 และด้านความสวยงาม มีค่าเฉลี่ย 4.59 ตามลำดับ ดังตารางที่ 3 ต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ การพัฒนาดอกไม้งานไว้อาลัยจากกลีบ

ประเด็นคำถาม	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการออกแบบ		
1. วัสดุที่นำมาใช้มีความแปลกใหม่	4.32	มาก
2. มีการนำวัสดุมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม	4.90	มากที่สุด
3. มีรูปแบบที่สร้างสรรค์รูปทรงสอดคล้องกับธรรมชาติ	4.65	มากที่สุด
4. มีรูปแบบสอดคล้องกับความต้องการ หรือความนิยมในปัจจุบัน	4.96	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.71	มากที่สุด
ด้านความสวยงาม		



6. ผลิตรัณฑ์เกิดความสวยงามสามารถจำหน่ายได้	4.88	มากที่สุด
7. ผลิตรัณฑ์บ่งบอกถึงการใช้ฝีมือในการประดิษฐ์	4.44	มาก
8. ผลิตรัณฑ์บ่งบอกถึงความประณีต สวยงาม สะดุดตา	4.56	มากที่สุด
ดึงดูดความสนใจ		
9. ผลิตรัณฑ์มีความอ่อนช้อย พลิ้วไหวดูเป็นธรรมชาติ	4.48	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.59	มากที่สุด
ด้านคุณค่าและประโยชน์ใช้สอย		
11. เป็นการส่งเสริมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	5.00	มากที่สุด
12. เป็นการเพิ่มมูลค่ากับแกลบ	4.55	มากที่สุด
13. ผลิตรัณฑ์มีความเหมาะสมในการนำไปใช้งานไว้	4.30	มาก
อาลัย		
ค่าเฉลี่ย	4.62	มากที่สุด
รวมค่าเฉลี่ย	4.64	มากที่สุด

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

1.1 ผลการใช้ประโยชน์จากแกลบโดยการทำเป็นผลิตรัณฑ์ดอกไม้งานไว้อาลัยจากแกลบ ดังนี้ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 7 ท่าน แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของสูตรดินปั้นที่จะนำประดิษฐ์ดอกไม้ไว้อาลัยจากแกลบ จำนวน 5 สูตร พบว่า สูตรที่ 3 มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.44) อยู่ในระดับมาก รองลงมา คือ สูตรที่ 2 ($\bar{X}$ 4.09) สูตรที่ 5 ($\bar{X}$ 3.85) สูตรที่ 1 ($\bar{X}$ 4.80) และสูตรที่ 5 ($\bar{X}$ 3.71)อยู่ในระดับมาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำสูตรดินสูตรที่ 3 มาทำผลิตรัณฑ์ดอกไม้ไว้อาลัย และให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกดอกไม้ที่เหมาะสมสำหรับประดิษฐ์เป็นรายประเด็น คือ ลักษณะดอกไม้ที่เหมาะสมสำหรับการทำพวงหรีด ได้แก่ ดอกเดั่น ผู้เชี่ยวชาญเลือกดอกกลีบลี (ร้อยละ 42.85) รองลงมาดอกกล้วยไม้

แคทลียา (ร้อยละ 28.57) ดอกเสริม ผู้เชี่ยวชาญเลือก ดอกกุหลาบ (ร้อยละ 42.86) รองลงมา ดอกลีลาวดี (ร้อยละ 28.57) ดอกแฉ่ม ผู้เชี่ยวชาญเลือกดอกแก้ว ดอกหญ้า (ร้อยละ 28.57 เท่ากัน) สำหรับลักษณะดอกไม้ที่เหมาะสมสำหรับการทำดอกไม้จันทน์ ได้แก่ ดอกเดั่น ผู้เชี่ยวชาญเลือก ดอกกุหลาบ ดอกลีลาวดี (ร้อยละ 42.86 เท่ากัน) ดอกแฉ่ม ผู้เชี่ยวชาญเลือก ดอกแก้ว (ร้อยละ 57.14) รองลงมาดอกยิบโซ (ร้อยละ 28.57)

1.2 ผลการถ่ายทอดความรู้ผลิตรัณฑ์ดอกไม้งานไว้อาลัยจากแกลบ สุ่มเป้าหมาย วิสาหกิจบางตาโอง และบุคคลทั่วไปในอำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 50 คน กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อหลักสูตร การพัฒนาดอกไม้งานไว้อาลัยจากแกลบ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.50) และจากการประเมินผลในแต่ละด้าน พบว่า กลุ่มเป้าหมายมี



ความพึงพอใจด้านโครงสร้างหลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.64) ด้านเนื้อหาของหลักสูตร อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.63) และด้านวัตถุประสงค์ของโครงการ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.24) ตามลำดับ ส่วนความพึงพอใจต่อการจัดโครงการวิจัย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.67) และจากการประเมินผลในแต่ละด้านพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านสิ่งอำนวยความสะดวกอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.74) ด้านวิทยากร ($\bar{X}$ 4.71) และด้านกระบวนการให้บริการอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.57) ตามลำดับ ส่วนความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.64) และจากการประเมินผลในแต่ละด้านพบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านออกแบบ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.71) ด้านคุณค่าและประโยชน์ใช้สอย อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.62) และด้านความสวยงาม ($\bar{X}$ 4.59) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาดอกไม้งานไว้อาลัยจากกลีบ โดยคิดค้นสูตรแป้งปั้นที่มีส่วนผสมจากกลีบ จำนวน 5 สูตร เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 ท่าน เพื่อพิจารณาเลือกสูตรแป้งปั้นที่เหมาะสมมากที่สุด ผลการศึกษาการวิเคราะห์พบว่าผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เลือก สูตรที่ 3 ทั้งนี้เนื่องมาจากเพราะเนื้อของดินปั้น ด้านผิวสัมผัสเนื้อดินมีความนุ่มไม่แข็ง สามารถขึ้นรูปได้ไม่ติดมือ ปั้นขึ้นรูปได้ไม่แห้งก่อนงานเสร็จ ด้านความยืดหยุ่น เนื้อดินมีความเหนียวไม่เกาะตัวกันดี สามารถนวดคลึงได้เป็นเนื้อเดียวกันไม่แยกออก

จากกัน ด้านการทรงตัวปั้นขึ้นรูปได้ดี ไม่หดตัวตามมือ ไม่มีมีรอยแตกร้าว และสีของเนื้อเป็นธรรมชาติ และประเด็นการเลือกลักษณะของดอกไม้ที่มาประดิษฐ์ชิ้นงานผลิตภัณฑ์ดอกไม้ไว้อาลัยจากกลีบ ตามลักษณะของทฤษฎีการจัดดอกไม้ คือ พวงหรีด ประกอบด้วย ดอกหลัก ผู้เชี่ยวชาญเลือก ดอกกลีบลี ดอกกล้วยไม้แคทลียา สำหรับดอกเสริม เลือก ดอกกุหลาบ ลีลาวดี สำหรับดอกแซม เลือก ดอกแก้ว ดอกหญ้า ในส่วนของดอกไม้จันทน์ ประกอบด้วย ดอกเด่น ผู้เชี่ยวชาญเลือก ดอกกุหลาบ ลีลาวดี สำหรับดอกแซมเลือก ดอกแก้ว ดอกหญ้า มีความเห็นว่า เป็นดอกไม้ที่สามารถประดิษฐ์ได้ไม่ยากเกินไป รวมถึงดอกไม้เป็นที่รู้จักของคนทั่วไป

ผู้วิจัยได้ทำการจัดต้นแบบพวงหรีด และดอกไม้จันทน์สำหรับใช้ในการถ่ายทอดให้กับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนบางตาโคง และบุคคลทั่วไป ในอำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี เพื่อต่อยอดองค์ความรู้และเป็นการเสริมรายได้ โดยการนำวัตถุดิบที่เป็นของเหลือใช้ในท้องถิ่น เป็นการสร้างสร้างสรรคผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่ ลดต้นทุนการผลิต ด้วยการสร้างผลิตภัณฑ์ด้านงานดอกไม้เพื่อใช้ในธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการไว้อาลัย เป็นวัฒนธรรมในการแสดงความเคารพให้กับผู้ล่วงลับ รวมไปถึงการสร้างเสริมความสดชื่นบรรเทาความโศกเศร้ากับผู้อยู่ในพิธี สอดคล้องกับการพัฒนาประเทศในเรื่องของ ข้าว ที่มีการแปรรูปแล้วดึงส่วนที่เหลือจากผลผลิตข้าวนำมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับคนในชุมชน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาเรื่องระยะเวลาการเผาไฟของดอกไม้จันทน์ตามลักษณะของการนำไปใช้งาน



2. ควรศึกษาให้วิสาหกิจชุมชนพัฒนา
ชิ้นงานอื่น ๆ นอกจากประดิษฐ์เป็นดอกไม้งาน
ไว้อาลัยเพียงอย่างเดียว

3. ควรศึกษาเพิ่มเติมเรื่องการทำสีของดิน
จากกลบเพื่อสร้างรูปแบบผลิตภัณฑ์เพิ่มเติม

References

- Agricultural Office of Singburi Province.
(2017). **Provincial development plan 2018-2021 Singburi Province**. Retrieved May 30, 2018, from <http://www.singburi.doe.go.th/main/>.
- Ekarin Sianhakarn. (2010). **Thai clay crafts a case study of thai clay handicrafts, OTOP in Samut Songkhram, Nonthaburi and Bangkok** (Bachelor's Thesis). Srinakarin Wirot University. Bangkok.
- Kanwan Kanthakan. (2014). **Development of clay for artificial products** (Master's thesis). Rajamangala University of Technology Thanyaburi. Bangkok.
- Krisana Chuchonak. (2017). **Development of clay from the oasis** (Master's thesis). Rajamangala University of Songklod Jarusombuti. (2003). **Studying the potential of wood substitutes for composite panels from waste materials: A case study of rice husk** (Technical report). Bangkok: Kasetsart University.
- Ministry of Education. (1997). **Craft of jasmine flowers from bread flour**. Bangkok: Grammy reed tree.
- Ministry of Industry. (2012). **Handicrafts**. Retrieved July 16, 2018, from <http://www.dip.go.th>.
- Nanthana Rangchangkun. (1988). **Principles and Guidelines for evaluating executive training programs**. Bangkok: Ministry of Public Health.
- Paiboon Amornprapha. (2011). **The meaning of puff pastry**. Retrieved May 21, 2018, from <https://phaiboon01.wordpress.com/2011/02/16/>.
- Ratanaporn Thepsanit and Prena Obuan. (1994). **Animal sculpture from Thai clay**. Bangkok: Phetkarat.
- Rattanalak Panjawutipat. (2006). **Flower Decoration**. Bangkok: Petchrakang.
- Reangluck Rochanaphan. (1986). **Training technique: Clay**. Bangkok: Srinakharinwirot University.
- Samanjit Inchompoo. (1984). **Principles of flower arrangement**. (2nd ed.). Bangkok: Burasas.
- Sethaman Kanjanakul. (2003). **Japanese clay molding techniques**. Bangkok: Art Publishing House.
- Somporn Yingcharoen. (1992). **Artificial flowers**. Bangkok: Dan Suttha Press.
- Sopa Ketsuwan. (2012). **Research, design and development of home**



- decoration products made from agricultural waste material from rice harvest (Master's thesis). Silpakorn University, Bangkok.
- Suwit Saengchai. (2010). **Artificial flower**. Bangkok: Appa.
- Thanawat Wongpudr. (2013). **Development of the clay from the pencil for invention** (Bachelor's thesis). Rajamangala University of Technology. Bangkok.
- Thanong Thongtem. (1980). **Problems of training administration for personnels a case study of metropolitan electricity authority** (Master's thesis). Chulalongkorn University. Bangkok.
- Trueplookpanya. (2009). **Knowledge of artificial works**. Retrieved July 16, 2018, from <http://www.trueplookpanya.com>.
- Utai Parinyasutinun. (2017). Community enterprise: The paradox of the competition of business. **Silpakorn University Journal (Thai Version)**, 37(2), 131-150.
- Worachaya Chanthapraphaporn. (2009). **Purchasing behavior of artificial flowers among foreign tourists in Chiang Mai** (Master's thesis). Chiang Mai University. Chiang Mai.



การพัฒนาผลิตภัณฑ์ หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพาง

ชุมชนบ้านร้องดอนชัย อำเภอสาร์ภี จังหวัดเชียงใหม่

อนุสรณ์ ใจทน¹, ปิยะธิดา สีหะวัฒนกุล², ชีรา ผ่องใส³, กิตติ ยอดอ่อน⁴, อัมพวัน ยันแสน⁵

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร^{1,2,3,4,5}

E-mail.: anusorn.j@rmutp.ac.th¹

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ออกแบบลวดลายไทยล้านนาเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการตกแต่งผลิตภัณฑ์ หัตถกรรมไม้ไผ่ขดโดยใช้เทคนิคเคคูพาง พร้อมกับวัดความพึงพอใจของผู้บริโภคที่ และถ่ายทอดองค์ความรู้และเทคโนโลยีการพัฒนาผลิตภัณฑ์งานหัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนาด้วยเทคนิคเคคูพาง ในการเก็บข้อมูล ใช้แบบสอบถามวัดความพึงพอใจกลุ่มเป้าหมาย วิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา พบว่า ศึกษาและออกแบบลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวล้านนา โดยเลือกจากแหล่งศาสนาสถานที่สำคัญ จำนวน 3 วัด ได้แก่ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร วัดดวงดี และวัดเจดีย์หลวงวรวิหาร แต่ละวัดมีความโดดเด่นทางด้านงานศิลปวัฒนธรรมของชาวล้านนาที่แตกต่างกันออกไป วัดพระสิงห์วรมหาวิหารโดดเด่นทางด้านลวดลายปูนปั้น วัดดวงดี โดดเด่นทางด้าน ลวดลายแกะสลักจากไม้ที่มีความงดงามอ่อนช้อย วัดเจดีย์หลวงวรวิหาร โดดเด่นทางด้าน ลวดลายคำหรือลายลงรักปิดทอง โดยได้นำทั้ง 3 วัด มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ และพัฒนาเป็นลวดลายที่ใช้ในการประดับตกแต่งผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน ผลิตภัณฑ์ของขวัญของที่ระลึก และผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ในครัวเรือน กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 25 คน มีความพึงพอใจความพึงพอใจ ต่อโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพาง ชุมชนบ้านร้องดอนชัย อำเภอสาร์ภี จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านเนื้อหาสาระของหลักสูตร ด้านการออกแบบ ด้านวิทยากร ด้านวัสดุอุปกรณ์ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก และด้านคุณค่าและประโยชน์ใช้สอย มีคะแนนความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด จากทุกข้อของการประเมิน สำหรับคะแนนเฉลี่ยรวมจากทุกข้อที่ประเมินแต่ละด้านพบว่า ทุกด้านมีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขด, ลวดลายล้านนาด้วยเทคนิคเคคูพาง, ชุมชนบ้านร้องดอนชัย, อำเภอสาร์ภี จังหวัดเชียงใหม่



The Development of Lanna Pattern Bamboo Curl Folk Craft by Decoupage Technique of the Ban Rong Can Chai Community, Sarapee District, Chang Mai Province

Anusorn Jaiton¹, Piyathida Srihawattanakul², Sucheera Phongsai³, Kitti Yordon⁴,
Ampawan Yunsan⁵

Faculty of Home Economics Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon^{1,2,3,4,5}

E-mail.: anusorn.j@rmutp.ac.th¹

ABSTRACT

This research designed Thai Lanna patterns to be used to decorate curled bamboo handicraft products using decoupage techniques, while measuring consumer satisfaction and conveying knowledge and technology for developing bamboo handicraft products with the Lanna pattern with decoupage techniques. Data storage – Using the target satisfaction questionnaire and analyzed with statistical statistics, the study found the design of patterns unique to the Lanna people. Choose from three landmark religious sites: Wat Phra Singha Woramahawihan, Wat Duang Di and Wat Chedi Luang Worawihan. Each temple has its distinct cultural features. Wat Phra Singha Woramahawihan stands out for its stucco patterns. Duang Di Temple features wooden carvings with delicate beauty. The three temples of Wat Chedi Luang Worawihan inspired the design and development of patterns used to decorate bamboo handicraft products with Lanna patterns, including home furnishings, gift products, and household products. A total of 25 people expressed satisfaction with the research project. The development of Lanna PatternEd Bamboo Handicraft Products includes the decoupage techniques of the Ban Rong Don Chai Community, Saraphi District, and Chiang Mai Province. Considered as the subject matter for the course were the design lecturers, materials, facilities, and value and usability. The highest satisfaction score from all assessments – For the total average score from each assessment, all aspects showed that all aspects had the highest satisfaction average score.

Keywords: The Development Bamboo, Lanna Pattern Decoupage Technique, Ban Rong CanChai, Sarapee District Chang Mai Province



บทนำ

บ้านร่องดอนชัย ตำบลป่าบง อำเภอสарภี จังหวัดเชียงใหม่ คนในชุมชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำไร่ทำนาเป็นหลักและใช้เวลาว่างจากการทำไร่ทำนา จึงหันมาทำงานหัตถกรรมที่บ้านไม้ไผ่ขัดหรือคนในชุมชนเรียกว่า ครั้วรัก ครั้วหวางหรือเครื่องเงินโดยการนำไม้ไผ่ซึ่งเป็นไม้ไผ่พื้นถิ่นในชุมชนมาจักเป็นตอกเพื่อเป็นเครื่องใช้ในครัวเรือน (ตอกคือไม้ที่จักเป็นเส้นบาง ๆ ใช้สำหรับผูกมัดหรือสานสิ่งต่าง ๆ ให้เป็นรูปทรงตามที่ต้องการ) เช่น ถ้วย จาน ฯลฯ แล้วนำมาเคลือบด้วยยางเหนียว หรือ ยางรัก เพื่อป้องกันมิให้น้ำรั่วซึม ยางรัก เป็นวัตถุดิบที่สำคัญในการผลิตเครื่องเงิน ทำหน้าที่ประสานคล้ายกาวหรือเรซินทำให้โครงไม้ไผ่ของเครื่องจักสานให้มีความแข็งแรง ขณะเดียวกันเมื่อแห้งแล้วมีคุณสมบัติคล้ายพลาสติก น้ำซึมผ่านไม่ได้ และยังทำหน้าที่เป็นวัสดุเคลือบผิว และยืดอายุการใช้งานของเครื่องจักสานได้เป็นอย่างดี จากนั้นจึงตกแต่งผิวให้สวยงาม ด้วยการเขียนลวดลาย และได้ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่ทำจากไม้ไผ่ขัด เช่น พาน ชันโอ ชันดอก ชันโตก จาน ถาดใส่ของ โคมไฟ และแจกัน ในอดีตการทำไม้ไผ่ขัดในชุมชนบ้านร่องดอนชัยนั้น ชาวบ้านแทบทุกหลังคาเรือนสามารถทำได้ เนื่องจากการถ่ายทอดความรู้ของบรรพบุรุษที่สืบทอดต่อกันมา แต่ในปัจจุบันเนื่องจากยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป การดำเนินชีวิตที่เร่งรีบไปตามภาวะสังคมและเศรษฐกิจ ทำให้ชาวบ้านในชุมชนหันไปประกอบอาชีพอื่น และมีเพียง 15 ครัวเรือนเท่านั้นที่ยังคงประกอบอาชีพไม้ไผ่ขัดน้อย ชุมชนบ้านร่องดอนชัยนั้น แต่เดิมนั้นทำกันในรอบครัวเล็ก ๆ และแต่ละครอบครัวต่างก็ผลิตและจำหน่ายเองจนกระทั่ง ปี พ.ศ. 2544 ชุมชนได้รับการ

สนับสนุนให้มีการจัดตั้งกลุ่มผู้ประกอบการทำไม้ไผ่ขัด จึงได้มีกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักสานไม้ไผ่ขัด เกิดขึ้น เพื่อตอบสนองนโยบายหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ โดยมีองค์การบริหารส่วนตำบลป่าบง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นผู้สนับสนุนหลักในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของชุมชนให้มีคุณภาพจนพัฒนามาเป็นสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์จนถึงปัจจุบัน

เดคูพาจ (Decoupage) คืองานศิลปะประดิษฐ์เพื่อการตกแต่งแขนงหนึ่ง โดยใช้วิธีการฉีกกระดาษที่ตัดเป็นรูปร่างต่าง ๆ และติดลงบนพื้นผิววัสดุ แล้วเคลือบเงาด้วยวาร์นิชหลาย ๆ ชั้น เดคูพาจ มาจากคำกริยา Decouper แปลว่า “ตัด” และ “ติด” ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการตัดหรือฉีกกระดาษที่มีลายสวย ๆ ออกเป็นชิ้น ๆ แล้วติดลงไปบนวัสดุต่าง ๆ ที่ต้องการตกแต่งบนตัววัสดุเช่น ไม้ กระเบื้อง ดินเผา เครื่องสาน ก่อโลหะ แล้วเคลือบด้วย น้ำมันเคลือบเงากิตติยา (2547)

ในสมัยวิคตอเรีย พระนางวิคตอเรีย และดยุคออฟเวลลิงตันแห่งอังกฤษทั้งสองพระองค์ทรงโปรดงานศิลปะแขนงนี้เป็นอย่างมาก ในสมัยนั้นจะเรียกงานศิลปะประดิษฐ์แขนงนี้ว่า jappanning ตามการเรียกดูที่ติดรูปเคลือบเงาซึ่งเป็นสินค้าส่งออกจากประเทศญี่ปุ่น ทั้งสองพระองค์ทรงโปรดสร้างสรรค์ผลงานและทรงเป็นนักสะสมผลงานศิลปะประดิษฐ์แขนงนี้อีกด้วย ซึ่งถือเป็นยุคที่เฟื่องฟูมากที่สุด เพราะเป็นยุคที่เทคโนโลยี การพิมพ์พัฒนาก้าวหน้ามาก สามารถพิมพ์ภาพสีที่สวยงามได้มากมาย แต่ความนิยมงานศิลปะประดิษฐ์แขนงนี้และงานศิลปะแขนงอื่น ๆ ก็ต้องหยุดชะงักลงในช่วงสภาวะสงครามจนราวศตวรรษที่ 20 งานศิลปะประดิษฐ์เพื่อการตกแต่งแขนงนี้ได้ถูกรื้อฟื้นขึ้นมาอีกครั้งและได้ถูก



เรียกชื่อใหม่ว่า Decoupage อ่านว่า เดโคพาจ มาจากคำ decoup แปลว่าตัด และในปัจจุบัน ศิลปะแขนงนี้ได้รับความนิยมแพร่หลายไปทั่วโลกมากขึ้น รูปแบบของชิ้นงานได้พัฒนาเปลี่ยนแปลงไปเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในเรื่อง รูปร่าง สีสันทัน และรูปภาพที่จะนำมาใช้เท่านั้น แต่ วิธีการและขั้นตอนก็ได้รับการพัฒนาให้เหมาะสมกับรูปแบบการใช้ชีวิตในปัจจุบันมากขึ้นไปอีก ด้วย กรมส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรม (2559)

จากการศึกษาคณะผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ กลุ่ม ราษฎรวิสาหกิจชุมชนบ้านร่องดอนชัย ได้สัมภาษณ์ นายนิคม ทิพย์ปัญญา ประธานกลุ่มราษฎรวิสาหกิจ ชุมชนผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่ตด ได้กล่าวว่าผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่ตดในปัจจุบันมีผู้ผลิตออกจำหน่ายมากมาย ส่วนใหญ่ผลิตภัณฑ์ที่มีจำหน่ายรูปแบบคล้ายคลึง กันจึงทำให้ผลิตภัณฑ์ของชุมชนบ้านร่องดอนชัย ยังไม่โดดเด่นในเชิงภาพลักษณ์เท่าที่ควร ดังนั้น คณะผู้วิจัยมีแนวความคิดที่จะนำเอาเทคนิคที่มี ชื่อเรียกว่าเดโคพาจ (Decoupage) เป็นเทคนิคที่ ได้รับความนิยมในยุคปัจจุบันมาพัฒนาต่อยอด โดยการศึกษาลายไทยล้านนาที่มีความเจริญงอก งามในอดีตมาผ่านกระบวนการพิมพ์ลายด้วย เทคนิค (เดคูพาจ) ผสมผสานลวดลายไทยล้านนา ให้เข้ากับผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่ตดของชุมชนบ้านร่อง ดอนชัย และถ่ายทอดสู่กลุ่มชุมชนบ้านร่องดอน ชัย ตำบลป่าบง อำเภอสาร์ภี จังหวัดเชียงใหม่ เป็นการสร้างอัตลักษณ์ให้กับตัวผลิตภัณฑ์และ เพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าที่จะนำไปจัดจำหน่ายใน ชุมชนหรือแหล่งท่องเที่ยวในสถานที่ต่าง ๆ เป็น การนำเอาเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ทันสมัยเข้า มาเผยแพร่สู่ชุมชน เพื่อเพิ่มความรู้ให้กับคนใน ชุมชนและผลิตในเชิงอุตสาหกรรมต่อไป ตาม แนวดำเนินงาน เป้าหมายที่ 1 แผนงานวิจัยและ นวัตกรรมเพื่อสร้างความเข้มแข็งให้กับ

ภาคอุตสาหกรรมและวิจัยพัฒนาและนวัตกรรม ในสาขาที่ 4 ว่าด้วยเรื่องการบริหารข้อมูลค่าส่ง ข้อ 4.4 ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่มีคุณภาพ คือการนำ องค์ความรู้ทางด้าน วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและ นวัตกรรม (วทน) ถ่ายทอดและประยุกต์ใช้ไปยัง ภาคสังคมและชุมชนรากฐานยกระดับ ความสามารถในการเพิ่มประสิทธิภาพ ผลิตภาพ มูลค่าเพิ่ม และสร้างมูลค่าผลิตภัณฑ์ตลอดห่วงโซ่ คุณค่า และผลักดันให้เกิดการนำไปสู่การต่อยอด เชิงพาณิชย์และสามารถแข่งขันในตลาดให้มาก ที่สุด และยังเป็นการเพิ่มทักษะด้าน วทน. ให้กับ ชุมชน สังคมและประชาชนในระดับพื้นที่เป็นการ เสริมสร้างท้องถิ่นและสามารถแก้ไขปัญหาการ เข้าถึงนวัตกรรมที่นำไปสู่การพัฒนาด้านผลติ ภัณฑ์และนวัตกรรมที่เหมาะสม สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ได้จริงในธุรกิจและตอบสนองความ ต้องการทางตลาด ส่งผลให้สังคม ชุมชน มีความ มั่นคงทางอาชีพและพัฒนาไปสู่ความยั่งยืนใน อนาคตแก่คนในชุมชนซึ่งสอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ของชาติรายประเด็นปี 2560 ตาม ประกาศจากภารกิจมาตรฐานระบบวิจัยที่เป็น การวิจัยเพิ่มมูลค่า และการบริการของชุมชน โอท็อป (OTOP) วิสาหกิจขนาดกลางและขนาด ย่อม (SME) ในการเพิ่มประสิทธิภาพของสินค้า โดยการนำศักยภาพรวมถึงภูมิปัญญาของพื้นที่มา ใช้ให้เกิดประโยชน์ทำให้ชุมชนเข้มแข็งต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ออกแบบลวดลายไทยล้านนาเพื่อนำมา ประยุกต์ใช้ในการตกแต่งผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่ตดโดย ใช้เทคนิคเดคูพาจ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มี ต่อผลิตภัณฑ์ที่ดัดแปลงไม้ไผ่ตดลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเดคูพาจ



3. เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้และเทคโนโลยี การพัฒนาผลิตภัณฑ์งานหัตถกรรมไม้ไผ่ขด ลวดลายล้านนาด้วยเทคนิคเคคูพาง

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยประยุกต์ (Applied Research) ทางด้านความพึงพอใจต่อผลการ ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา ด้วย เทคนิคเคคูพาง ชุมชนบ้านร้องดอนชัย ได้ดำเนิน ในหัวข้อดังนี้

3.1 เครื่องมือการวิจัย

3.1.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม ข้อมูล ประกอบด้วย แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ และแบบสอบถามความพึงพอใจกลุ่มเป้าหมาย

3.1.1.1 แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขด ลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพาง แบ่ง ออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็น เกี่ยวกับความเหมาะสมของลวดลายล้านนา ที่ ควรการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขด ลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพาง

คณะผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหา คุณภาพเครื่องมือตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1) ศึกษาและออกแบบลวดลายที่เป็น เอกลักษณ์ของชาวล้านนา โดยการลงพื้นที่เก็บ ข้อมูลจากวัดจำนวน 3 วัดคือ วัดพระสงฆ์ วรวิหาร วัดดวงดี และวัดเจดีย์หลวงวรวิหาร

ซึ่งแต่ละวัดมีความโดดเด่นทางด้านงาน ศิลปวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน จากการศึกษา สถาปัตยกรรมภายในวัดดวงดี พระวิหารและ พระพระอุโบสถของวัดดวงดีมีลวดลายของงาน แกะสลักที่งดงาม ลักษณะวิหารเป็นวิหารแบบ ล้านนา ที่ได้รับอิทธิพลสถาปัตยกรรมต้น รัดตนโกสินทร์ คุณค่าของวิหารแห่งนี้อยู่ที่ลวดลาย แกะสลักไม้ประดับสถาปัตยกรรม เช่น ค้ำยันหู ข้างแกะเป็นลวดลายสวยงาม รวมทั้งลวดลาย แกะสลักเหนือกรอบประตูทางสถาปัตยกรรม ส่วนใหญ่ลวดลายที่ใช้จะเป็นลวดลายลาย เครือเถาพรรณพฤกษาและดอกบัว ปิดทองอร่าม ละเอียดย่อนช้อย หางหงส์แกะสลักเป็นรูป พญานาคโดยนำลวดลายแกะสลักจากพระวิหาร และพระพระอุโบสถ มาเป็นแรงบันดาลใจในการ ออกแบบและพัฒนาเป็นลวดลายที่ใช้ประดับ ตกแต่งผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลาย ล้านนา ได้แก่ 1) ลายออกแบบจากวัดเจดีย์หลวง โดดเด่นทางด้านลายคำหรือลายรักษัปัดทอง 2) ลายออกแบบจากวัดพระสงฆ์รวมหาวิหาร โดดเด่นทางด้าน ปูนปั้น 3) ลายออกแบบจากวัด ดวง ดี โดดเด่นทางด้านไม้แกะสลัก

2) ดำเนินการสร้างแบบสอบถาม ตาม แนวคิดที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า เพื่อให้ได้ เนื้อหาเพียงพอและครอบคลุมสิ่งที่ต้องการวัด

3) นำแบบสอบถามที่สร้างไปสอบถาม ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน



4) วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม
ผู้เชี่ยวชาญ นำไปปรับปรุงลดทอน

3.1.1.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ
กลุ่มเป้าหมายต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์นวัตกรรม
ไม้ไผ่ขดลดทอนด้วยเทคนิคเคคูพาง แบ่ง
ออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของ
กลุ่มเป้าหมาย

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึง
พอใจต่อโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์
นวัตกรรมไม้ไผ่ขดลดทอนด้วยเทคนิคเค
คูพาง

คณะผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหา
คุณภาพเครื่องมือตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่
เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามและแนวทาง
ในการสร้างข้อคำถามความพึงพอใจต่อการ
พัฒนาผลิตภัณฑ์นวัตกรรมไม้ไผ่ขดลดทอน
ด้วยเทคนิคเคคูพาง

2) ดำเนินการสร้างแบบสอบถาม

3) นำแบบสอบถามที่สร้างสอบถาม
ความพึงพอใจกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 25 คน

4) วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม
ความพึงพอใจกลุ่มเป้าหมาย

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย

เพศ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิด
เป็นร้อยละ 88.00 รองลงมาเป็นเพศชาย คิดเป็น
ร้อยละ 22.00

อายุ พบว่า ส่วนใหญ่ มากกว่า 60 ปี คิด
เป็นร้อยละ 24.00 รองลงมาอายุ ต่ำกว่า 21 ปี
31-40 ปี 41-50 ปี คิดเป็นร้อยละ 20.00 อายุ
21-30 ปี 51-60 ปี คิดเป็นร้อยละ 8.00

การศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่ระดับประถม คิด
เป็นร้อยละ 52.00 รองลงมาระดับปริญญาตรี
คิดเป็นร้อยละ 28.00 ระดับมัธยม คิดเป็นร้อย
ละ 12.00 อนุปริญญาหรือเทียบเท่า และ
ระดับสูงกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 1

รายได้ต่อเดือน พบว่า ส่วนใหญ่รายได้ต่ำ
กว่า 5,000 คิดเป็นร้อยละ 28.00 รองลงมาไม่มี
รายได้ และมากกว่า 20,000 คิดเป็นร้อยละ 20.00
รายได้ 10,000-15,000 คิดเป็นร้อยละ 16.00
รายได้ 5,000-10,000 คิดเป็นร้อยละ 12.00
และรายได้ 15,000-20,000 คิดเป็นร้อยละ 4.00

อาชีพ พบว่า ส่วนใหญ่ค้าขาย คิดเป็นร้อย
ละ 40.00 รองลงมาข้าราชการ คิดเป็นร้อยละ
28.00 แม่บ้านคิดเป็นร้อยละ 20.00 และรับจ้าง
คิดเป็นร้อยละ 12.00

ท่านมีประสบการณ์ด้านการทำผลิตภัณฑ์
จากไม้ไผ่ขดลดทอน ด้วยเทคนิคเคคูพาง พบว่า
ส่วนใหญ่เคยทำจำหน่ายเป็นอาชีพเสริม คิดเป็น
ร้อยละ 52.00 รองลงมาไม่เคยทำ คิดเป็นร้อยละ
40 และเคยทำใช้เอง คิดเป็นร้อยละ 8

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อ
โครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์



หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพาง

กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อด้านเนื้อหาสาระของหลักสูตร โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.62 และจากการประเมินผลในแต่ละด้าน พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจระยะเวลาจัดอบรม อยู่ในระดับ

มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.68 รองลงมาตรงกับความต้องการ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.64 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 และมีความน่าสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.56 ดังตารางที่ 1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจต่อโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพาง ด้านเนื้อหาสาระของหลักสูตร

ด้านเนื้อหาสาระของหลักสูตร	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	4.60	มากที่สุด
2. ตรงกับความต้องการ	4.64	มากที่สุด
3. มีความน่าสนใจ	4.56	มากที่สุด
4. ระยะเวลาจัดอบรม	4.68	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.62	มากที่สุด

กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการออกแบบ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.70 และจากการประเมินผลในแต่ละด้าน พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจ มีการออกแบบลวดลายที่สอดคล้องกับลายล้านนา อยู่ใน

ระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.76 รองลงมา มีความแปลกใหม่ มีการนำวัสดุมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม และมีรูปแบบสอดคล้องกับความต้องการ หรือความนิยมในปัจจุบันอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.68 ดังตารางที่ 2 ต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจต่อโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพางด้านการออกแบบ

ด้านการออกแบบ	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1. มีความแปลกใหม่	4.68	มากที่สุด
2. มีการนำวัสดุมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม	4.68	มากที่สุด
3. มีการออกแบบลวดลายที่สอดคล้องกับลายล้านนา	4.76	มากที่สุด



4. มีรูปแบบสอดคล้องกับความต้องการ หรือความนิยมในปัจจุบัน	4.68	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.70	มากที่สุด

กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อด้านวิทยากร โดยรวบอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.73 และจากการประเมินผลในแต่ละด้านพบว่า กลุ่มเป้าหมาย มีความพึงพอใจความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ และมี

มนุษย์สัมพันธ์ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.76 รองลงมาตรงต่อเวลา และมีวิธีการสอนที่น่าสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.72 สนใจผู้เรียนอย่างทั่วถึง อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.68 ดังตารางที่ 3 ต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจต่อโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพาด้านวิทยากร

ด้านวิทยากร	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1. มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้	4.76	มากที่สุด
2. สนใจผู้เรียนอย่างทั่วถึง	4.68	มากที่สุด
3. มีมนุษยสัมพันธ์	4.76	มากที่สุด
4. ตรงต่อเวลา	4.72	มากที่สุด
5. มีวิธีการสอนที่น่าสนใจ	4.72	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.73	มากที่สุด

กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อด้านวัสดุอุปกรณ์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.66 และจากการประเมินผลในแต่ละด้านพบว่า กลุ่มเป้าหมาย มีความพึงพอใจวัสดุอุปกรณ์มีคุณภาพ และวัสดุ มีความทันสมัย

อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.76 รองลงมาวัสดุอุปกรณ์มีความเหมาะสมกับการใช้งาน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 และวัสดุอุปกรณ์เพียงพอ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.52 ดังตารางที่ 4 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจต่อโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพาด้านวัสดุอุปกรณ์

ด้านวัสดุอุปกรณ์	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1. วัสดุ อุปกรณ์เพียงพอ	4.52	มากที่สุด



2. วัสดุ อุปกรณ์มีความเหมาะสมกับการใช้งาน	4.60	มากที่สุด
3. วัสดุ อุปกรณ์มีคุณภาพ	4.76	มากที่สุด
4. วัสดุ มีความทันสมัย	4.76	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.66	มากที่สุด

กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อด้านวัสดุ อุปกรณ์ โดยรวมนอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.64 และจากการประเมินผลในแต่ละด้าน พบว่า กลุ่มเป้าหมาย มีความพึงพอใจมีการให้บริการและอำนวยความสะดวกของทีมงาน ผู้จัดโครงการเป็นอย่างดี อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.76 รองลงมาการจัดอาหารว่างและ

อาหารกลางวัน เหมาะสมและเพียงพอ อยู่ใน ระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.68 ความเพียงพอ ของสิ่งอำนวยความสะดวกทั่วไป อยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 และความเหมาะสม ของสถานที่ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.52 ดังตารางที่ 5 ต่อไปนี้

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจต่อโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคดูพาด้านสิ่งอำนวยความสะดวก

ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1. ความเหมาะสมของสถานที่	4.52	มากที่สุด
2. ความเพียงพอของสิ่งอำนวยความสะดวกทั่วไป	4.60	มากที่สุด
3. การจัดอาหารว่างและอาหารกลางวัน เหมาะสมและเพียงพอ	4.68	มากที่สุด
4. มีการให้บริการและอำนวยความสะดวกของทีมงาน ผู้จัดโครงการเป็นอย่างดี	4.76	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.64	มากที่สุด

กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อด้านคุณค่า และประโยชน์ใช้สอย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.72 และจากการประเมินผลในแต่ละด้าน พบว่า กลุ่มเป้าหมาย มีความพึงพอใจผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ ประโยชน์ ทั้งเป็นของที่ระลึก ของตกแต่งบ้าน

และของใช้ในครัวเรือน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.72 รองลงมาเป็นการส่งเสริมอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.72 และเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่ขด อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.68 ดังตารางที่ 6 ต่อไปนี้



ตารางที่ 6 ความพึงพอใจต่อโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพางด้านสิ่งอำนวยความสะดวก

ด้านคุณค่าและประโยชน์ใช้สอย	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1. เป็นการส่งเสริมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	4.72	มากที่สุด
2. เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่ขด	4.68	มากที่สุด
3. ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ประโยชน์	4.76	มากที่สุด
ทั้งเป็นของที่ระลึก ของตกแต่งบ้าน และของใช้ในครัวเรือน		
ค่าเฉลี่ย	4.72	มากที่สุด

สรุปผลการวิจัย

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 88.00 รองลงมาเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 22.00 มีอายุ มากกว่า 60 ปี คิดเป็นร้อยละ 24.00 รองลงมาอายุ ต่ำกว่า 21 ปี 31-40 ปี 41-50 ปี คิดเป็นร้อยละ 20.00 ตามลำดับ ระดับการศึกษา ประถม คิดเป็นร้อยละ 52.00 รองลงมาระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 28.00 ตามลำดับ รายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 คิดเป็นร้อยละ 28.00 รองลงมาไม่มีรายได้ และรายได้มากกว่า 20,000 คิดเป็นร้อยละ 20.00 ตามลำดับ อาชีพ ค้าขาย คิดเป็นร้อยละ 40.00 รองลงมาข้าราชการ คิดเป็นร้อยละ 28.00ตามลำดับ มีประสบการณ์ด้านการทำผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่ขดล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพาง ส่วนใหญ่เคยทำ จำหน่ายเป็นอาชีพเสริม คิดเป็นร้อยละ 52.00 รองลงมาเคย ไม่เคยทำ คิดเป็นร้อยละ 40.00 ตามลำดับ

ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

ความพึงพอใจต่อโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลาย

ล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพาง ชุมชนบ้านร้องดอนชัย อำเภอสาร์ภี จังหวัดเชียงใหม่

จากการวิเคราะห์ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านเนื้อหาสาระของหลักสูตร ด้านการออกแบบ ด้านวิทยากร ด้านวัสดุอุปกรณ์ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านคุณค่าและประโยชน์ใช้สอย มีคะแนนความพึงพอใจอยู่ในความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด จากทุกข้อของการประเมิน สำหรับคะแนนเฉลี่ยรวมจากทุกข้อที่ประเมินแต่ละด้านพบว่า ทุกด้านมีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

ความพึงพอใจต่อโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพาง ชุมชนบ้านร้องดอนชัย อำเภอสาร์ภี จังหวัดเชียงใหม่ ในทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีรายละเอียดดังนี้

ด้านเนื้อหาสาระของหลักสูตร มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากมีระยะเวลาจัดอบรมไม่มากเกินไป ตรงกับความต้องการของชุมชน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ทำให้มีความน่าสนใจ



สอดคล้องกับแนวคิดของคณะผู้วิจัยโครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขด ลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพาง ชุมชนบ้าน ร้องดอนชัย อำเภอสารภ จังหวัดเชียงใหม่

ด้านการออกแบบ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ใน ระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการ ออกแบบลวดลายที่สอดคล้องกับลายล้านนา ที่มี การนำวัสดุมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม มีความแปลกใหม่ รูปแบบสอดคล้องกับ ความ ต้องการ หรือความนิยมในปัจจุบัน ด้วยเหตุผล เหล่านี้จึงสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับ กลุ่มเป้าหมายได้สอดคล้องกับแนวความคิดของ สุภาพร (2552) กล่าวว่า การออกแบบ การทำ ลวดลาย จักสาน การย้อมสี การพัฒนาผลิตภัณฑ์ เป็นความรู้ใหม่ที่พัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น วิภา (2552) ที่การออกแบบที่มีเอกลักษณ์เด่นเป็น เอกลักษณ์ของท้องถิ่นสิ่งสำคัญคือควรพัฒนา ลวดลายผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากการประยุกต์เพื่อ ดึงดูดความสนใจ

ด้านวิทยากร มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ใน ระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากวิทยากรมี ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ด้วยความ คล่องแคล่ว เป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่าง ราบรื่นไม่ติดขัด มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดียิ้มแย้ม แจ่มใส ให้ความสนใจอย่างทั่วถึงมาสอนตรงต่อ เวลาทุกครั้ง มีวิธีสอนที่น่าสนใจ ใช้การถ่ายทอด ความรู้แบบการสาธิตประกอบคำบรรยายทำให้ เข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น เปิดโอกาสให้ลงมือปฏิบัติ ด้วยตนเอง ด้วยเหตุผลเหล่านี้จึงสามารถสร้าง ความพึงพอใจให้กับกลุ่มเป้าหมายได้ ดังเช่น อาณาภาพ (2542) เสนอว่า วิทยากร ถือเป็น สะพานที่เชื่อมระหว่างเนื้อหาไปสู่กลุ่มเป้าหมาย ดังนั้นหากวิทยากร มีความสามารถในการ

ถ่ายทอด มีเทคนิคที่แปลกใหม่ ก็จะทำให้เนื้อหา ที่จะถ่ายทอดไปสู่กลุ่มเป้าหมายทำได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะกิจกรรมที่มีการลงมือปฏิบัติ ก็ยังทำ ให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนุกสนานไปกับการ เรียนรู้มากขึ้น ทั้งศาสตร์และศิลป์ที่ต้องอาศัย ความรู้หลายสาขาวิชามาผสมผสานกับศิลปะการ ถ่ายทอดความรู้ทั้งในรูปแบบ ของกิจกรรมการ ลงมือปฏิบัติ เช่นเดียวกับชาติชาย (2544) เสนอ ว่า การได้ลงมือกระทำกิจกรรม โดยมีผู้สอนให้ ความเห็นในการสร้างความเข้าใจหรืออธิบายเมื่อ ผู้เรียนสงสัย ส่งผลให้เกิดการกล้าคิด กล้า แสดงออก อันส่งผลต่อการสร้างความเชื่อมั่นใน ตนเอง

ด้านวัสดุอุปกรณ์ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ใน ระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากวิทยากรเตรียม วัสดุอุปกรณ์เพียงพอและเหมาะสมกับการใช้งาน โดยได้จัดวัสดุอุปกรณ์ให้เป็นชุด ๆ ทำให้ สะดวก ในการลงมือปฏิบัติ เช่นกับจิราพัทธ์ (2553) บรรยายว่าวัสดุอุปกรณ์ในการประดิษฐ์ชิ้นงาน และวัสดุอุปกรณ์ในการประกอบการสอนมี เพียงพอส่งผลให้เกิดความรู้สึกละเมียด ไม่มี ความกังวลว่าวัสดุอุปกรณ์ไม่เพียงพอ กล้าที่จะ ประดิษฐ์ชิ้นงาน ไม่กลัวหากมีการทำวัสดุเสียหาย นอกจากนั้นผู้ศึกษายังคำนึงถึงคุณภาพ และความ ทนสมัยของวัสดุอุปกรณ์ ที่ทำให้รู้สึกเกิดความ กระตือรือร้น อยากทำงานประดิษฐ์ และจรรยา (2553) พบว่า การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการ ประดิษฐ์ชิ้นงานต้องเลือกให้เหมาะสมจึงจะได้ งาน ออกมา มีคุณภาพ สวยงาม รวมทั้งต้องดูแล วัสดุอุปกรณ์ให้อยู่ในสภาพใช้งานได้ นอกจากนี้ณัฐชา ภัทร (2554) ยังระบุว่าวัสดุอุปกรณ์ที่นำมาใช้มี ความหลากหลาย จะทำให้เกิดการตื่นตาตื่นใจ มี ความตั้งใจกระตือรือร้นที่จะทำงานให้เสร็จ ทันเวลา โดยไม่ทอดทิ้งหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย



ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องจากความเหมาะสมของสถานที่ที่มีการให้บริการและอำนวยความสะดวกของทีมงานผู้จัดโครงการเป็นอย่างดี เพียงพอของสิ่งอำนวยความสะดวกทั่วไป และมีการจัดอาหารว่างและอาหารกลางวันเหมาะสมและเพียงพอด้วยเหตุผลเหล่านี้จึงสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับกลุ่มเป้าหมายได้ สอดคล้องกับแนวคิดของคณะผู้วิจัยโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพาจ ชุมชนบ้านร้องดอนชัย อำเภอสарภี จังหวัดเชียงใหม่

ด้านคุณค่าและประโยชน์ใช้สอย มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องจากผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ประโยชน์ทั้งเป็นของที่ระลึก ของตกแต่งบ้าน และของใช้ในครัวเรือน เป็นการส่งเสริมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่ขด ด้วยเหตุผลเหล่านี้จึงสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับกลุ่มเป้าหมายได้ ตามที่ฉายรุ่ง (2547) บรรยายว่า การจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งการอนุรักษ์ การพัฒนาและการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมท้องถิ่นอย่างสมดุลและยั่งยืน สามารถตอบสนองประโยชน์ของชุมชนและจำหน่ายเสริมรายได้ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1.ควรติดตามแนวทางในการการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา

ด้วยเทคนิคเคคูพาจ ชุมชนบ้านร้องดอนชัย อำเภอสарภี จังหวัดเชียงใหม่

2.การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไม้ไผ่ขดลวดลายล้านนา ด้วยเทคนิคเคคูพาจ ชุมชนบ้านร้องดอนชัย อำเภอสарภี จังหวัดเชียงใหม่

3.การพัฒนาการเขียนลวดลายให้ผลิตภัณฑ์มีสีสันมากยิ่งขึ้น

References

- Atom. (2014). **Lacquerware mades from Khod bamboo of Chiang Mai.** Retrieved May 13, 2017, from <http://lacquer57.blogspot.com>.
- Decorative Arts for Decopage: History and background.** (n.d.). Retrieved May 13, 2017, from <http://department.utcc.ac.th>.
- Janya Lumlert. (2010). **Invention design.** Retrieved May 30, 2017, from <http://www.kr.ac.th/wai/show.php?id=392>.
- Jirapat Kaewsritthong. (2010). **The effect of using the training program on artificial arts for the elderly in the elderly welfare development center, Ban Bang Khae Bangkok** (Master's thesis). Rajamangala University of Technology Thanyaburi. Bangkok.
- Marut Choktrakulpaisarn and Chana Kijbunkong. (2017). **The product is blown from recycled paper using paper masse and decoupage**



- techniques** (Master's thesis). Rajamangala University of Technology Phra Nakhon. Bangkok.
- Nathaya Phurahong. (2004). **Development of a group of professionals in bamboo coiling. Sriphan kitchen community Tha Sala Subdistrict, Mueang District Chiang Mai Province.** (Master's thesis). Chiang Mai University. Chiang Mai.
- Nom thipPanya. (2017, May 20). Interviewed by Anusorn Jaiton [Mobile sound recording]. Chairman of the Bamboo Coiled Community Enterprises Group Ban Rong Don Chai Community, Pa Bong Sub-district, Saraphi District, Chiang Mai.
- Supaporn Chaowang. (2009). **Application folk wisdom in the development commercial wickerworks, Nakhon Ratchasima Province** (Master's thesis). Mahasarakham University. Mahasarakham.
- Wipha Kaewpankan. (2009). **Guidelines for conservation and development of handicrafts: Bamboo basketry in Nakhon Ratchasima Province** (Master's thesis). Mahasarakham University. Mahasarakham.
- Yuttaphum Chumphurat and Chat Phet Chomjai. (2014). **Development of Lanna lacquerware pattern with decoupa art** (Master's thesis).



ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ จังหวัดนนทบุรี

ธีระวัฒน์ เชียรรัมย์¹, ดวงเดือน สุวรรณจินดา², สุจินต์ วิชาวธีรานนท์³

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช^{1,2,3}

E-mail: thanakhan1991@gmail.com¹

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A กับแบบปกติ พร้อมกับเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 30 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม จากนั้นสุ่มห้องเรียนหนึ่งเป็นกลุ่มทดลองและอีกห้องหนึ่งเป็นกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ และ 4) แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : ปรากฏการณ์เป็นฐาน, เทคนิคคำถาม R-C-A, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์, ความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์, จังหวัดนนทบุรี



The Effects of Using Phenomenon-based Instruction Together with the R-C-A Question Technique on Science Learning Achievement and Scientific Problem Solving Ability of Grade 5 Students at Chumchon Maitri Uthit School in Nonthaburi Province

Theerawat Serbram¹, Duongdearn Suwanjinda², Suchin Visavateeranon³

School of Educational Studies, Sukhothai Thammathirat Open University^{1,2,3}

E-mail: thanakhan1991@gmail.com¹

ABSTRACT

This research was to compare science learning achievement and scientific problem-solving ability of Grade 5 students learning by using phenomenon-based instruction together with the R-C-A question technique with learning by using conventional instructional including compare scientific problem-solving ability before and after learning by using phenomenon-based instruction together with the R-C-A question technique. The sample of this research was Grade 5 students in the first semester of the academic year 2020 at Chumchon Maitri Uthit School in Nonthaburi province. They were intact groups of 30 students from two classes obtained by random cluster sampling and then further randomized. One classroom was experimental group learning by phenomenon-based instruction together with the R-C-A question technique, while the other class was a control group learning by conventional instruction. The research instruments were (1) the lesson plans of phenomenon-based instruction together with the R-C-A question technique, (2) conventional instruction lesson plans, (3) a science learning achievement test, and (4) a scientific problem-solving ability measurement form. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation and a t-test. The results of the research showed that (1) the science learning achievement of students who learned by using phenomenon-based instruction together with the R-C-A question technique was significantly higher than that of the students who learned by using conventional instruction at the .05 level of statistical significance; (2) the scientific problem-solving ability after learning of students who learned by using phenomenon-based instruction together with the R-C-A question technique was



significantly higher than their prior abilities at the .05 level of statistical significance; and (3) scientific problem-solving abilities of the students who learned by using phenomenon-based instruction together with the R-C-A question technique was significantly higher than that of the students who learned by using the conventional approach at the .05 level of statistical significance.

Keywords: Phenomenon-based, R-C-A Question Technique, Learning Achievement, Scientific Problem-Solving Ability, Nonthaburi Province



บทนำ

ในปัจจุบันวิทยาศาสตร์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตและการพัฒนาประเทศในหลาย ๆ ด้าน จะเห็นได้ว่าประเทศที่มีความมั่นคงและมีขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจสูง ล้วนแล้วแต่เป็นประเทศที่มีความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ในขณะที่ประเทศไทยก็ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศด้วยความพยายามวางรากฐานการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อผลักดันให้เกิดการขับเคลื่อนประเทศสู่การพัฒนาในด้านอื่นๆ ตามมา สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ที่มีแนวทางการพัฒนาในช่วงระยะเวลา 5 ปี จะต้องให้ความสำคัญกับการใช้องค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ผลงานวิจัย และพัฒนาความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์อย่างเข้มข้น ทั้งในภาคธุรกิจ ภาครัฐ และภาคประชาสังคม เพื่อช่วยขับเคลื่อนประเทศไทยพัฒนาเข้าสู่สังคมนวัตกรรมและเตรียมการก้าวสู่ประเทศรายได้สูงในอนาคต (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560)

การเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในยุคศตวรรษที่ 21 จึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพ ได้เปิดกว้างทางความคิด เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากสิ่งแวดล้อมภายนอก การทำความเข้าใจในวิทยาศาสตร์ต้องเปิดพื้นที่การเรียนรู้และขยาย

ขอบเขตการสร้างความรู้ให้สอดคล้องกับสภาพสังคมที่กำลังวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมคุณลักษณะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการนำไปใช้ดำรงชีวิตและช่วยคำจูงให้ผู้เรียนสามารถอยู่ร่วมกับสังคมได้อย่างปกติสุข (ประสาทเนื่องเฉลิม, 2558)

อย่างไรก็ตามสภาพการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันยังมุ่งให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาเพื่อนำไปตอบคำถามในแบบทดสอบเท่านั้น ทำให้ผู้เรียนมีการจดจำความรู้ในหลักทฤษฎี แต่ขาดทักษะและความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ที่จำเป็นในการเรียนรู้และการดำรงชีวิตประจำวัน ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับที่ต่ำ โดยจากการวิเคราะห์ผลการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ประจำปีการศึกษา 2562 พบว่า ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินั้นพื้นฐาน (O-NET) ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประจำปีการศึกษา 2561 และ 2562 มีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 46.72 และ 41.61 ตามลำดับ ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่มีแนวโน้มลดลง และยังพบอีกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับโรงเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 69.15 ที่ต่ำกว่าค่าเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ของโรงเรียนที่กำหนดไว้ เท่ากับ 78.00 (รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา โรงเรียนชุมชนไมตรีอุทิศ, 2562) จะเห็นว่าผลการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์



อยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์และมีแนวโน้มลดต่ำลงเนื่องจากขาดความสามารถในการแก้ปัญหาและขาดทักษะต่าง ๆ ที่ต้องใช้ในการแสวงหาความรู้ อย่างมีขั้นตอน ทำให้ผู้เรียนมีอุปสรรคต่อการเรียนรู้และความเข้าใจในเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันจึงควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากการประยุกต์ใช้ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ มาแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการดำรงชีวิตในสถานการณ์ที่ได้เผชิญ ครูควรจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติค้นคว้าหาความรู้ และแก้ไขปัญหาที่พบเจอในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (phenomenon-based instruction) สามารถตอบสนองวัตถุประสงค์การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ดังที่กล่าวมาได้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นการนำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ นำไปสู่การสำรวจด้วยมุมมองที่หลากหลาย ในเชิงสหวิทยาการของปรากฏการณ์ที่ศึกษา โดยใช้เทคนิค วิธีการ และเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้และพัฒนาทักษะของผู้เรียนจากการศึกษาข้ามพรมแดนระหว่างวิชาภายใต้บริบทที่มีความเชื่อมโยงกัน เพื่อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง (อรพรรณ บุตรกตัญญู, 2561) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เริ่มต้นจากการ

ตั้งปัญหาหรือเสนอคำถาม ดังนั้นนอกจากครูผู้สอนจะให้ความสำคัญกับปรากฏการณ์ที่นำมาเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนแล้ว การตั้งคำถามที่ดีก็ถือเป็นสิ่งสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ คำถามที่ดีจะสามารถเชื่อมโยงไปสู่การแสวงหาองค์ความรู้ที่มีความหมาย ซึ่งพบว่า การใช้เทคนิคคำถาม R-C-A ในการอภิปรายเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิต จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้กับประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน มองเห็นความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นจริงในชีวิตและท้าทายในการแก้ปัญหา (เพชรรัตน์ จงนิมิตสถาพร และ นภาพร วรเนตรสุตาพิทย, 2556) สำหรับแนวทางในการนำเทคนิคคำถาม R-C-A ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้น สามารถทำได้กับผู้เรียนในทุกสาระการเรียนรู้ โดยให้ใช้คำถามในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการสะท้อนความคิด (Reflect) จากประสบการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วเชื่อมโยงความคิด (Connect) เพื่อนำไปสู่การปรับใช้ในชีวิตประจำวัน (Apply) การใช้คำถาม R-C-A ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนตามปกติอย่างต่อเนื่อง เป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ คิดไตร่ตรอง และคิดหาเหตุผล ทำให้ตนเองถูกใจคิด รู้คิด รู้จักแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ ในสถานการณ์ที่หลากหลายและสิ่งสมมติเป็นประสบการณ์ที่ดีอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ ผู้เรียนก็จะแสดงออกเป็นพฤติกรรมที่ดี เป็นความรู้ และความตระหนัก



ที่ยั่งยืน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน, 2554)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา
ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น ด้วยการ
จัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับ
เทคนิคคำถาม R-C-A เนื่องจากพบว่าเป็น
รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่และ
น่าสนใจ มีผลงานการวิจัยรองรับว่าการจัดการ
เรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน และเทคนิค
คำถาม R-C-A สามารถยกระดับความรู้ และ
ส่งเสริมทักษะที่สำคัญของผู้เรียนได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการ
เรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับ
เทคนิคคำถาม R-C-A กับแบบปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการ
แก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนก่อน
และหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้
ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม
R-C-A
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการ
แก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับ
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
ร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A กับแบบปกติ

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้
ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม
R-C-A มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์
สูงกว่าแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
ที่ระดับ .05
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้
ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม
R-C-A มีความสามารถในการแก้ปัญหาทาง
วิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้
ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม
R-C-A มีความสามารถในการแก้ปัญหาทาง
วิทยาศาสตร์สูงกว่าแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .05

ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยเป็นเนื้อหาที่ได้จาก
การวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง
พ.ศ. 2560) สารที่ 1: วิทยาศาสตร์ชีวภาพ
เรื่อง สิ่งแวดล้อมกับการดำรงชีวิต กลุ่มสาระ
การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ และความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ใช้แบบแผนการวิจัยแบบวัดก่อนและหลังการทดลอง มีกลุ่มเปรียบเทียบ (Pretest-Posttest Design with Nonequivalent group) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนโมตรอุทิศภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ทั้งหมด 4 ห้องเรียน จำนวน 120 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนโมตรอุทิศภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 30 คน รวม 60 คน ซึ่งได้จัดห้องเรียนแบบละความสามารถของนักเรียน ได้มาจากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A สารที่ 1: วิทยาศาสตร์ชีวภาพ เรื่อง สิ่งแวดล้อมกับการดำรงชีวิต กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ สารที่ 1: วิทยาศาสตร์ชีวภาพ เรื่อง สิ่งแวดล้อมกับการดำรงชีวิต

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

2.3 แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ สารที่ 1: วิทยาศาสตร์ชีวภาพ เรื่อง สิ่งแวดล้อมกับการดำรงชีวิต กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นสถานการณ์เกี่ยวกับปัญหาทางวิทยาศาสตร์ จำนวน 10 สถานการณ์ โดยแต่ละสถานการณ์จะตั้งคำถาม 4 ข้อ ตามแนวคิดของเวียร์ (Weir, 1974) คือ 1) ขั้นระบุปัญหา 2) ขั้นการวิเคราะห์ปัญหา 3) ขั้นการเสนอวิธีการคิดแก้ปัญหา และ 4) ขั้นการตรวจสอบผลลัพธ์ รวมข้อสอบทั้งหมด 40 ข้อ เป็นปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

3. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.1 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ และ 3) แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์

3.2 ผู้วิจัยตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยดำเนินการ ดังนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ซึ่งได้รับค่าการประเมินระดับ



ความสอดคล้องขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก-มากที่สุด (ค่าเฉลี่ยอยู่ในช่วง 4.00-5.00)

2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิทยาศาสตร์และด้านการวัดประเมินผลทางการศึกษา จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรง (validity) โดยการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งค่าที่ได้อยู่ในช่วง 0.67-1.00 ผลการวิเคราะห์ข้อสอบมีค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.30-0.77 มีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20-0.67 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87

3) แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิทยาศาสตร์และด้านการวัดประเมินผลทางการศึกษา จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรง (validity) โดยการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งค่าที่ได้อยู่ในช่วง 0.67-1.00 ผลการวิเคราะห์ข้อสอบมีค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.23-0.80 มีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20-0.60 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.91

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 กำหนดกลุ่มทดลองเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 30 คน และกำหนดกลุ่มควบคุมที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มทดลอง เป็นนักเรียนระดับ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 30 คน

4.2 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ และแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

4.3 ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่วางไว้ ซึ่งดำเนินการสอนกลุ่มทดลองด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A และดำเนินการสอนกลุ่มควบคุมด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เป็นระยะเวลา 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้นเป็นเวลา 18 ชั่วโมง

4.4 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบทดสอบชุดเดิมหลังเรียนอีกครั้ง (Post-test)

4.5 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์มาตรวจให้คะแนนและบันทึกผลคะแนน

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำคะแนนแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ และคะแนนแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา



ทางวิทยาศาสตร์ มาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้

5.1 วิเคราะห์ค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.2 วิเคราะห์ทางสถิติค่า t -test for dependent sample และ t -test for independent samples

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้เสนอสาระสำคัญเป็น 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ผู้วิจัยได้ดำเนิน

ตามแบบแผนการวิจัย แบบวัดก่อนและหลังการทดลอง มีกลุ่มเปรียบเทียบ โดยเริ่มจากให้นักเรียนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pre-test) จากนั้นดำเนินการจัดการเรียนการสอนกลุ่มทดลองด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A และดำเนินการจัดการเรียนการสอนกลุ่มควบคุมด้วยแผนปกติ ผู้วิจัยใช้เวลาในการทดลองทั้งสิ้น 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมเป็นเวลา 18 ชั่วโมง จากนั้นดำเนินการทดสอบกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบทดสอบชุดเดิมหลังเรียนอีกครั้ง (Post-test) ทำการตรวจให้คะแนนและนำคะแนนมาวิเคราะห์เพื่อหาข้อสรุป โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) แล้วนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มโดยใช้สถิติการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มไม่สัมพันธ์กัน (t -test for independent samples) ได้ผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	n	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t	Sig.
		M	S.D.	M	S.D.		
ก่อนเรียน	30	12.73	4.97	12.03	3.65	.622	.537
หลังเรียน	30	20.63	4.85	16.07	3.70	4.105*	.000

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่ามีค่าเท่ากับ 20.63 และ 16.07 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A ผู้วิจัยได้ดำเนินการวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์

ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เป็นกลุ่มทดลองที่ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม จำนวน 30 คน จากนั้นดำเนินการจัดการเรียนการสอนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A แล้วจึงทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบชุดเดิมอีกครั้ง (Post-test) ผู้วิจัยดำเนินการตรวจให้คะแนน คำนวณหาค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำคะแนนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนมาเปรียบเทียบกัน โดยใช้สถิติการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มสัมพันธ์กัน (t-test for dependent samples) ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A มีผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A

กลุ่มทดลอง	n	M	S.D.	df	t	Sig.
ก่อนเรียน	30	18.37	4.90	29	11.712*	.000
หลังเรียน	30	28.57	4.65			

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A มีค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์หลังการเรียน เท่ากับ 28.30 สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ก่อนการเรียน ซึ่งมีค่าเท่ากับ 18.37 แสดงให้เห็นว่า

ความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ระหว่างนักเรียน



ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ผู้วิจัยดำเนินการตามแผนการวิจัยที่กำหนดให้มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มทดลองดำเนินการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A และกลุ่มควบคุม

เรียนรู้ตามแผนปกติ ผู้วิจัยนำคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำมาเปรียบเทียบกันโดยใช้สถิติการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มไม่สัมพันธ์กัน (t-test for independent samples) ได้ผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	n	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t	Sig.
		M	S.D.	M	S.D.		
ก่อนเรียน	30	18.37	4.90	18.17	5.05	.156	.877
หลังเรียน	30	28.57	4.65	20.53	4.91	6.505*	.000

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์หลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่ามีค่าเท่ากับ 28.57 และ 20.53 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A สูงกว่าความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยพบว่าการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนมากขึ้น เนื่องจากเป็น



การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการหลายวิชาเข้าไว้ด้วยกัน และที่สำคัญจะต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกอย่างแท้จริง จึงเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการการเรียนรู้ด้วยตนเองในการแสวงหาองค์ความรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน มีลักษณะเน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะต่าง ๆ ในการแสวงหาคำตอบ ซึ่งผู้เรียนจะค้นพบองค์ความรู้ที่มีความหมายมากกว่าการเรียนรู้แบบจดจำเนื้อหา ทฤษฎี การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่มีรากฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ที่เน้นหลักการที่ว่าผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองด้วยวิธีการสืบเสาะ ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมและสามารถแก้ปัญหาที่เผชิญในชีวิตจริงได้ ดังที่ Symeonidis and Schwarz (2016) กล่าวว่าวิธีการทั้งหลายที่มีรากฐานกำเนิดมาจากทฤษฎีวิทยาแบบคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) จะเอื้อต่อการเรียนรู้แบบการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ผู้เรียนจะเป็นผู้สร้างความรู้เอง โดยครูจะแสดงบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก ชี้แนะ และจัดกระบวนการเรียนรู้มากกว่าที่จะเป็นผู้ให้ความรู้ ผู้เรียนจะตื่นตัวในการมีส่วนร่วมของการสร้างสังคมแห่งความรู้ จึงส่งผลต่อการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเน้นการเรียนรู้แบบองค์รวม โดยเริ่มต้นจากการตั้งปัญหาหรือเสนอคำถาม ดังนั้นนอกจากจะให้ความสำคัญ

กับปรากฏการณ์ที่นำมาเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนแล้ว จำเป็นต้องคำนึงถึงการตั้งคำถามที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงสอดแทรกเทคนิคคำถาม R-C-A ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เนื่องจากพบว่าเป็นเทคนิคการตั้งคำถามที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นคำถามที่กระตุ้นให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยครูผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนสะท้อน (Reflect) ความรู้สึกและความคิดที่ได้รับจากการปฏิบัติหรือสถานการณ์ที่กำหนดให้ แล้วนำไปเชื่อมโยง (Connect) กับประสบการณ์ที่ผ่านมาหรือความรู้ที่มีอยู่แล้ว ซึ่งจะได้เป็นองค์ความรู้ใหม่ จากนั้นนำมาปรับใช้ (Apply) ในชีวิตประจำวันของตนเองทั้งในปัจจุบันและอนาคต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554) จะเห็นได้ว่าการใช้เทคนิคคำถาม R-C-A ในการจัดการเรียนรู้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ทั้งด้านทฤษฎี และการพัฒนาด้านทักษะต่าง ๆ ได้ (ณฤติ เนตรโสภา, 2559) เป็นผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์เพิ่มสูงขึ้น หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A ดังเช่น Penuel, Turner, Jacobs, Horne, and Sumner (2019) ได้ทำการวิจัยการพัฒนางานเพื่อประเมินการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาสายวิทยาศาสตร์ ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีพัฒนาการอย่างมีนัยสำคัญต่อบทเรียน นอกจากนี้ วันวิสาทิพัตร (2555) สะท้อนว่านักเรียนที่ได้รับการ



จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะชีวิตของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และณฤติ เนตรโสภา (2559) ชี้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างสัมมาทิฐิของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้วยเทคนิคคำถาม R-C-A หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน และเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A สูงกว่าความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตาม

สมมติฐานที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยพบว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงแบบองค์รวม เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการปฏิบัติในสภาพจริง ผู้เรียนจะได้ใช้กระบวนการทางปัญญาหรือกระบวนการคิด จึงช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ ดังที่ Daehler & Folsom (2016) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้และความคิดรวบยอดของแต่ละวิชา รวมทั้งการฝึกปฏิบัติจริงในการเรียนรู้ปรากฏการณ์ที่น่าสนใจอย่างสมเหตุสมผล ผู้เรียนจะได้รับองค์ความรู้และทักษะใหม่ ๆ และได้ฝึกประยุกต์ใช้กับปรากฏการณ์นั้น ๆ ซึ่งจะช่วยให้ความรู้ใหม่เหล่านั้นมีคุณค่าต่อผู้เรียนในทันที เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและมีความหมายมากกว่าแค่มีความรู้แบบผิวเผิน ในการเรียนแบบนี้ผู้เรียนจะทำงานคล้ายนักวิทยาศาสตร์และวิศวกรที่ไม่ต้องรอครูอธิบายทุกสิ่งทุกอย่าง ผู้เรียนจะต้องค้นคว้าตลอดเวลาเพื่อแสวงหาคำตอบ ออกแบบการสำรวจ อธิบายสิ่งที่ต้องการรู้ และตั้งคำถามใหม่ ๆ กับตนเองอยู่เสมอ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าการใช้คำถามมีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

การใช้คำถามเป็นเทคนิคสำคัญในการสืบเสาะหาความรู้ที่มีประสิทธิภาพ เป็นกลวิธีการสอนที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนสนใจในสาระที่จะเรียนมากขึ้น และเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้และการแก้ปัญหา ซึ่งผู้เรียนจะต้องคาดคะเนคำตอบที่มีเหตุผลและมีความเป็นไปได้ ทำการวางแผนและปฏิบัติตามแผนเพื่อแสวงหาคำตอบและสร้างองค์ความรู้ตลอดจนแก้ปัญหาที่ได้เผชิญ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา



ขั้นพื้นฐาน (2554) ให้ความเห็นว่า การทำกิจกรรมแล้วมีการตั้งคำถาม R-C-A ร่วมด้วยจะทำให้ผู้เรียนเข้าถึงบทเรียนมากขึ้น แล้วสามารถนำไปเชื่อมโยงกับเหตุการณ์หรือสิ่งต่างๆ ที่ผ่านมารวมถึงการนำประสบการณ์เหล่านั้นไปปรับใช้ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการทดลองใช้เทคนิคคำถาม R-C-A เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ และพบว่ากลุ่มทดลองมีความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์สูงขึ้นหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ เป็นผลมาจากการใช้เทคนิคคำถาม R-C-A ในการสนทนาหรืออภิปราย ทำให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้กับประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน มองเห็นความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นจริงในชีวิต และท้าทายในการแก้ปัญหา รวมทั้งได้แนวคิดใหม่ ๆ ในการสร้างภูมิคุ้มกันปัญหาอย่างยั่งยืนและยั่งยืน (เพชรรัตน์ จงนิมิตสถาพร และนภาพร วรเนตรสุตาพิพย์, 2556) การเรียนรู้เช่นนี้ จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ดังนั้นจึงส่งผลให้กลุ่มทดลองในการวิจัยครั้งนี้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ที่สูงขึ้นหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A ดังที่พงศธร มหาวิจิตร (2562) พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของผู้เรียน ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการเรียนแบบเชิงรุกมีค่าเท่ากับ 3.78 อยู่ในระดับดีมาก เช่นเดียวกับผลการวิจัยของอนุเบศ ทัศนนิม และสุมาลี ชูกำแพง (2563) ที่ทำการศึกษา

ผลการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่ามีนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายจำนวน 15 คน จากนักเรียนทั้งหมด 29 คน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ที่ร้อยละ 75 ทุกคน และยังพบว่า แต่ละองค์ประกอบของความสามารถในการคิดวิเคราะห์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ปรากฏการณ์เป็นฐาน ครูผู้สอนควรมีการบูรณาการระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายมากขึ้น

1.2 ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ครูผู้สอนควรระวังการขึ้นคำตอบ การบอกหรือให้ความรู้แก่ผู้เรียน ครูต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ อย่างแท้จริง

1.3 การจัดการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เทคนิคคำถาม R-C-A ให้ได้ผลนั้น ครูและผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคคำถาม R-C-A กับเนื้อหาและระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการเปรียบเทียบที่หลากหลาย และเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้

2.2 ควรมีการศึกษาวิจัยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานกับตัวแปรอื่น ๆ

เน้นความเป็นจริง ปรัชญาของความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



เพื่อให้เกิดการต่อยอดและพัฒนาในวงกว้างมากยิ่งขึ้น เนื่องจากในปัจจุบันยังเป็นแนวคิดที่มีการศึกษาค่อนข้างน้อย

References

- Anubes Tassaniyom and Sumalee Chookhampaeng. (2020). Developing analytical thinking ability of mathayomsuksa 4 students in biological science using phenomenon – based learning. **Journal of MCU Nakhondhat**, 7(6), 31-44.
- Chumchon Maitri Uthit School. (2019). **Self-assessment report: SAR 2019**. Nonthaburi: Author.
- Daehler, K., & Folsom, J. (2016). **Making sense of science: Phenomena-based learning**. Retrieved May 10, 2017, from <http://www.WestEd.org/mss>
- Ministry of Education. (2008). **The basic education core curriculum A. D. 2008**. Bangkok: Agricultural Cooperative Federation of Thailand.
- Naruedee Netsopha. (2016). **Developing the blended instructional model for enhancing students' Sammadhitthi of the lower secondary education using with the R-C-A question technique** (Doctoral dissertation). Mahasarakham Rajabhat University. Mahasarakham.
- Office of the Basic Education Commission. (2011). **Life skills development guidelines integration of teaching and learning 8 groups of learning subjects**. Bangkok: Agricultural Cooperative Federation of Thailand.
- Office of the National Economics and Social Development Council. (2017). **National economic and social development plan no.12 (2017-2021)**. Bangkok: Office of the National Economics and Social Development Council, Office of the Prime Minister.
- Oraphan Butkatunyoo. (2018). Phenomenon-based learning for developing a learner's holistic views and engaging in the real world. **Journal of Education Studies, Chulalongkorn University**, 46(2), 348-365.
- Penuel, W. R., Turner, M. L., Jacobs, J. K., Horne, K. V., & Sumner, T. (2019). Developing tasks to assess phenomenon-based science learning: Challenges and lessons learned from building proximal transfer tasks. **Science Education**, 103(6), 1367-1395.
- Phetcharat Jongnimitsatapohn and Napapohn Worranatsudatip. (2013). R-C-A question techniques to improve life skills. **Journal of**



- Education Khon Kaen University**, 36(2), 1-5.
- Pongsatorn Mahavijit. (2019). Application of phenomenon-based learning and active learning in elementary education course to enhance 21st century learning skills. **Journal of Education Khon Kaen University**, 42(2), 73-90.
- Prasart Nuangchalerm. (2015). **Science learning in the 21st century**. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Symeonidis, V., & Schwarz, J. F. (2016). Phenomenon-based teaching and learning through the pedagogical lenses of phenomenology: The recent curriculum reform in Finland. In **Forum Oswiatowe** (pp. 31-47). Poland: University of Lower Silesia.
- Wanvisa Tipwat, Phaviti Arawan, and Paiboon Bunchai. (2012). Comparisons of life skill, learning achievement and satisfaction with learning physics entitled “light and visual aids” of matthayomsueksa 5 students between organizing the participatory learning activities with R-C-A question techniques and conventional teaching approach. **Journal of Educational Measurement Mahasarakham University**, 18(2), 147-157.
- Weir, J. J. (1974). Problem solving is everybody's problem. **Science Teacher**, 41(4), 16-18.



การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน

พิมพร วัฒนาภมลกกุล¹, มโนรัตน์ สมคะเนย์²

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ บพิตรพิมุข จักรวรรดิ^{1,2}

E-mail: pimporn.wat@rmutr.ac.th¹, manoratsom@hotmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยศึกษาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันของนักศึกษา สาขาวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 1 คณะศิลปศาสตร์ พร้อมกับเปรียบเทียบผลการเรียนรู้การจดจำคำศัพท์ ภาษาจีนก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน และวัดความพึงพอใจในการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 1 คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ภาษาจีนเบื้องต้น จำนวน 44 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1. แบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาจีนระดับต้นก่อนเรียน (pre-test) และหลังเรียน (post-test) ประกอบด้วย สัทอักษรจีน (พินอิน) ความหมาย และตัวอักษรจีน จำนวน 40 ข้อ 2. แผนการสอนที่มีการใช้เกมผ่าน แอปพลิเคชันในการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 10 สัปดาห์ โดยสถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ การทดสอบ ค่าที(T-test) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า 1) คะแนนค่าเฉลี่ยของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่าน แอปพลิเคชันจำนวน 10 ครั้งที่ใช้ทดสอบ ผลคะแนนค่าเฉลี่ยแต่ละครั้งเพิ่มสูงขึ้นเป็นลำดับขั้น หลังจาก ใช้เกมในแอปพลิเคชันในการจัดการเรียนการสอน ค่าเฉลี่ยคะแนนอยู่ที่ 12.20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 61.01 2) ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้จดจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอน โดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน ปรากฏว่า ค่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติ 0.01 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ย $\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.41 จัดอยู่ในระดับความพึงพอใจระดับมากที่สุด ซึ่งการ วิเคราะห์รายข้อ พบว่า ในทุกรายข้อมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : ทักษะการเรียนรู้, คำศัพท์, ภาษาจีน, เกม, แอปพลิเคชัน, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล รัตนโกสินทร์



Learning Chinese Vocabulary Skills by Using Games with Applications

Pimporn Wattanakamolkul¹, Manorat Somkanae²

Faculty of Liberal arts, Rajamangala University of Technology Rattanakosin Borpitpimuk Chakrawad^{1,2}

E-mail: pimporn.wat@mutr.ac.th¹, manoratsom@hotmail.com²

ABSTRACT

The research was to study Chinese vocabulary learning skills by using games through an application of 1st-year students in a Chinese language program at the Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology, Rattanakosin. The research was also to compare the learning results in memorizing Chinese vocabulary in pretests and posttests and to measure the satisfaction of students toward the Chinese vocabulary learning skills by using games in computer applications. The sample of this research was 44 first-year students in the Fundamental Chinese course, Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology, Rattanakosin. The research instruments were 1) vocabulary pre- and posttests consisting of 40 items of Chinese Phonetics Alphabet (Pinyin), with definitions; 2) vocabulary learning by using a game lesson plan for 10 weeks. The statistics used in this research were t-test, mean ($\bar{x}$) and standard deviation (S.D).

The results showed that 1) the average score for learning Chinese vocabulary by using games in applications for 10 times increased each time. After using the games in application for teaching and learning management, the average score was 12.20 points (60.01%). 2) The comparison of learning by memorization before and after teaching, and learning management by using games through applications, showed that scores after learning were significantly high at the level of 0.01. 3) Satisfaction at learning Chinese vocabulary by using games in applications averaged overall 4.66 at the highest level. All items were at the highest level.

Keywords: Learning Skills, Vocabulary, Chinese, Game, Application, Rajamangala University of Technology Rattanakosin



บทนำ

“คำศัพท์” ถือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ภาษา โดยเฉพาะภาษาต่างประเทศซึ่งการติดต่อสื่อสารถือเป็นสิ่งสำคัญ การที่ผู้สื่อสารจะสื่อสารภาษาได้เข้าใจมากนั้น คลังคำศัพท์ของผู้สื่อสารจึงจำเป็นยิ่งในการสื่อสารและถ่ายทอด อีกทั้งเป็นจุดเริ่มต้นการพัฒนาทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน เขียนและแปล คำศัพท์ภาษาจีนก็เช่นเดียวกัน หากผู้เรียนสามารถจดจำและเรียนรู้คำศัพท์ได้มาก ก็จะเป็นประโยชน์ต่อการสื่อสารและเข้าใจความหมายในการสื่อสาร ในปัจจุบันมุ่งเน้นพัฒนาทักษะด้านการสื่อสารภาษาต่างประเทศในศตวรรษที่ 21 การเรียนการสอนได้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะภาษาต่างประเทศที่สามารถเรียนรู้และเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายผ่านสื่อโซเชียลสแตนด์ออนไลน์ รวมถึงแอปพลิเคชันในด้านการเรียนรู้ต่าง ๆ ดังนั้นการเรียนรู้ผ่านการใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลสมัยใหม่จึงมีส่วนช่วยสร้างให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น สนุกสนาน มีความสนใจต่อการเรียนมากยิ่งขึ้น กล่าวได้ว่าเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลมีความสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน (จิรารัตน์ ประยูรวงษ์, 2562) อีกทั้งทำให้รูปแบบการสอนในแบบดั้งเดิมได้รับการพัฒนาเปลี่ยนแปลง และยิ่งช่วยในการเรียนรู้ฝึกทักษะทางภาษาจีนพร้อมทั้งได้พัฒนา

ความสามารถในการใช้ภาษาจีนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

ในปัจจุบันนวัตกรรมการเรียนรู้ได้รับการพัฒนาไปอย่างมากทั้งในรูปแบบเว็บไซต์ ยูทูบ บล็อก และแอปพลิเคชัน ซึ่งแอปพลิเคชันที่ช่วยในการสร้างเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ที่เน้นด้าน “คำและความหมาย” เช่น Quizlet ที่เป็น Flashcard หรือบัตรคำศัพท์ก็ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนได้เป็นอย่างมาก รวมทั้งแอปพลิเคชัน Kahoot และ Quizizz ที่ช่วยในการเล่นเกมตอบคำถามความรู้ที่ศึกษาไปในชั้นเรียน โดยการนำสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนมาเรียนรู้ผ่านเกม สื่อในการเรียนรู้นั้นสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าทั้งระดับความจำและความเข้าใจ และรูปแบบของการเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) ดังเช่น ภัทราวดี วงศ์สุเมธ (2559) ที่พบว่าการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นสื่อเครื่องมือในการเรียนที่ทำให้ผู้เรียนสนใจ สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้สนุกสนาน กระตุ้นความกระตือรือร้นความตั้งใจในการเรียน พร้อมทั้งได้รับความรู้ระหว่างทำกิจกรรมอีกด้วย นอกจากนี้ยังมีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนแบบปกติ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ได้ทำการเปิดการเรียนการสอนภาษาจีนมาเป็นระยะเวลากว่า 10 ปี และได้พัฒนาและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาจีนของนักศึกษาผ่าน



แอปพลิเคชันในหลากหลายรูปแบบผ่านเกมเพื่อกระตุ้นและส่งเสริมให้นักศึกษามีความกระตือรือร้น ขณะเดียวกันสามารถสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนภาษาจีนให้แก่นักศึกษา มีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของการศึกษาวิจัยการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน เพื่อสร้างแนวทางที่เหมาะสมในการนำไปพัฒนารูปแบบและกระบวนการจัดการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 1 คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
2. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลการเรียนรู้อาการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีการทดสอบก่อนและหลังจากการเรียนรู้คำศัพท์โดยผ่านเกมแอปพลิเคชัน ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การรวบรวมข้อมูล

ศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาต่างประเทศในรูปแบบต่าง ๆ รวมทั้งงานนวัตกรรมการใช้

เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ ผลสัมฤทธิ์ในการจัดการเรียนการสอน แบบแผนการเรียนการสอน ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยกลุ่มประชากรและตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ กลุ่มนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีนชั้นปีที่ 1 คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น จำนวน 44 คน

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. แบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับต้นก่อนเรียน(pre-test) และหลังเรียน (post-test) ซึ่งประกอบด้วย สัทอักษรจีน(พินอิน) ความหมาย และตัวอักษรจีน จำนวน 40 ข้อ

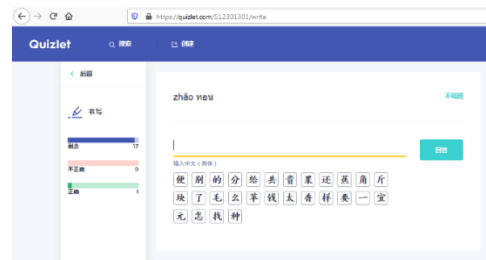
2. แผนการสอนที่มีการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันในการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 10 สัปดาห์ ประกอบด้วย เรื่อง “ฉันชื่อเดวิด” (我叫大卫) “นี่คือแผนที่ของแอนนี่” (这是安妮的地图) “คุณมีสมาชิกในครอบครัวกี่คน” (你家有几口人?) “คุณมีเพื่อนในชั้นเรียนเท่าไร” (你们班有多少个学生?) “พวกเราเข้าเรียนตอน8.30” (我们上午八点半上课) คุณจะกินข้าวหรือกินเกี้ยว (你吃米饭还是饺子?) แอปเปิ้ลราคาชั่งละเท่าไร (苹果一斤多少钱?) พวกเราขี่จักรยานไปพระราชวังฤดูร้อนกัน (我们骑自行车去颐和园) พวกเราเจอกันที่หน้าประตูโรงอาหาร (我们在食堂门口见面) ฉันกำลังเตะบอลอยู่ที่สนามนะ (我在操场踢球呢?) ซึ่งคำศัพท์ที่ปรากฏในแต่ละบทเรียนในแผนการสอนในครั้งนี้จะเลือกใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันช่วยในการเรียนรู้และจดจำ



คำศัพท์ คือ Quizlet ซึ่งประกอบด้วย บัตรคำศัพท์ (Flashcards) ดังภาพที่ 1 และการเรียนรู้ (Learn) ดังภาพที่ 2 และในภาพที่ 3 คือ การฝึกการเขียน (Write) และการทดสอบ (Test) ดังภาพที่ 4 รวมทั้งเกมที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้อื่น ได้แก่ Kahoot ดังภาพที่ 5 คือการ แสดงหน้าคำถามและภาพที่ 6 ในช่วงของการตอบคำถาม และ Quizizz ดังภาพที่ 7 ที่ช่วยส่งเสริมในการฝึกตอบคำถามหรือการทดสอบ เป็นต้น



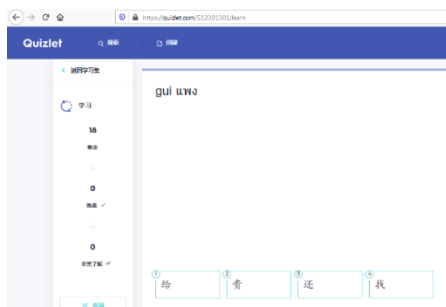
ภาพที่ 1 ตัวอย่างหน้า Flashcard ของแอปพลิเคชัน Quizlet



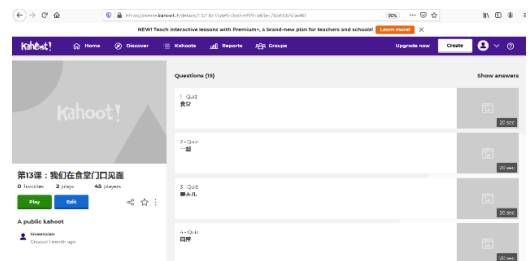
ภาพที่ 3 ตัวอย่างหน้าWrite ของแอปพลิเคชัน Quizlet



ภาพที่ 4 ตัวอย่างหน้าTest ของแอปพลิเคชัน Quizlet



ภาพที่ 2 ตัวอย่างหน้าLearn ของแอปพลิเคชัน Quizlet

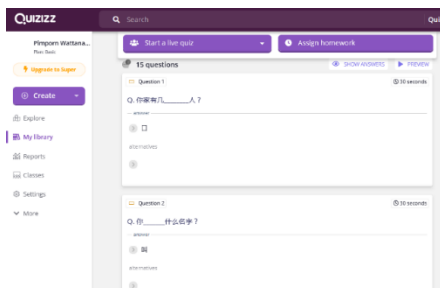


ภาพที่ 5 ตัวอย่างหน้าคำถามของแอปพลิเคชัน Kahoot

เน้นความเป็นวิจัย ปูทางข้อคิดความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



ภาพที่ 6 ตัวอย่างหน้าการตอบคำถามของแอปพลิเคชัน Kahoot



ภาพที่ 7 ตัวอย่างหน้าการตอบคำถามของแอปพลิเคชัน Quizizz

ขั้นตอนที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ชี้แจงให้กลุ่มตัวอย่างทราบกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน โดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน Quizlet Kahoot และ Quizizz

2. ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียน (pre-test) และตรวจบันทึกให้คะแนนจากการทดสอบ

3. ดำเนินการใช้แผนการเรียนรู้ที่กำหนดวางไว้จำนวน 10 สัปดาห์ โดยแบ่งเป็นสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง

4. ทำแบบทดสอบหลังเรียน (post-test) และตรวจบันทึกให้คะแนนจากการทดสอบ

5. สำรวจประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันหลังจากที่ได้เรียนรู้ครบ 10 สัปดาห์

ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ใช้โปรแกรม SPSS ซึ่งเป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ สำหรับสถิติที่ใช้ในการประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ การทดสอบค่าที (T-test) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยนำผลการศึกษาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์มาศึกษาวิเคราะห์โดยใช้การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และหลังจากนั้นนำคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาศึกษาเปรียบเทียบวิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติแบบทดสอบที (T-test) และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ใช้การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน



ตารางที่ 1 ผลการศึกษาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันเฉลี่ยรวมจำนวน 10 สัปดาห์

คะแนนเต็ม 20 คะแนน											
ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5	ครั้งที่ 6	ครั้งที่ 7	ครั้งที่ 8	ครั้งที่ 9	ครั้งที่ 10	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ยรวม
8.59	9.30	11.73	11.78	11.90	11.98	12.18	12.78	13.05	18.73	61.01	12.20

ในการจัดการเรียนการสอนแต่ละสัปดาห์ ผู้สอนมีการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันสอดแทรกในการช่วยในการจดจำคำศัพท์ และเป็นการประมวลผลการเรียนรู้คำศัพท์ ประกอบด้วย เกม Quizlet แบ่งเป็น 5 ส่วน คือ Learn, Flashcards, Write, Spell และ Test ซึ่งด้าน Learn จะให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษาเรียนรู้คำศัพท์จากข้อมูล หลังจากที่เราได้เปิดบัตรคำศัพท์ครบ และเรียนคำศัพท์โดยการจับคู่ที่มีตัวเลือกให้เลือก Write คือปรากฏพินอิน และให้พิมพ์ตัวอักษรจีนที่สอดคล้องกับคำและความหมายที่ให้ Spell คือการฝึกทักษะการฟังเสียงที่ได้ยิน และสะกดพิมพ์คำตามที่ได้ยิน สุดท้าย Test คือการทำแบบทดสอบซึ่งเป็นการประมวลผลทั้งหมด นอกจากนี้ยังมี Math หรือการจับคู่คำศัพท์ และการเล่น Live ซึ่งสามารถเรียนรู้และฝึกฝนคำศัพท์ได้ไม่จำกัดเวลาและจำนวนครั้ง โดยผู้ที่มีคะแนนสูงสุดจะติดอันดับ รวมถึง Kahoot ที่เล่นผ่านระบบออนไลน์เลือกตอบคำตอบที่ถูกต้องที่สุดและจะรวบรวมสถิติคะแนน

แต่ละครั้ง นอกจากนี้แอปพลิเคชัน Quizizz ซึ่งมีการสร้างแบบทดสอบออนไลน์เรียนรู้และวัดผลระหว่างการเรียนรู้ เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้สนุกและสร้างความตื่นเต้นในการตอบคำถาม

จากตารางที่ 1 พบว่าคะแนนค่าเฉลี่ยของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันจำนวน 10 ครั้งที่ใช้ทดสอบ และมีคะแนนเต็มแต่ละครั้ง 20 คะแนน ซึ่งครั้งที่ 1 - ครั้งที่ 10 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.59, 9.30, 11.73, 11.78, 11.90, 11.98, 12.18, 12.78, 13.05 และ 18.73 ตามลำดับ โดยสังเกตได้ว่า ผลคะแนนค่าเฉลี่ยแต่ละครั้งเพิ่มสูงขึ้นเป็นลำดับขั้น หลังจากใช้เกมในแอปพลิเคชันในการจัดการเรียนการสอน ค่าเฉลี่ยคะแนนรวมเท่ากับ 12.20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 61.01

2. ผลการเปรียบเทียบการทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนภายหลังจากการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน หลังจากทำการเปรียบเทียบผลระหว่างก่อนและหลังเรียนหลังการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน ปรากฏผลดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** ผลการเปรียบเทียบการทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนภายหลังการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน

การทดสอบ	n	คะแนนรวม	S.D.	df	t	Sig.
ก่อนเรียน	44	30.07	11.912	43	-4.069**	.000
หลังเรียน	44	33.57	8.513			

** นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบก่อนเรียน (pre-test) มีคะแนนรวมเท่ากับ 30.07 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน หลังจากผ่านการใช้เกม Quizlet Kahoot Quizizz ในการจัดการเรียนการสอน เมื่อทดสอบหลังเรียน (post-test) พบว่ามีคะแนนเพิ่มขึ้นจากเดิมเป็น 33.57 คะแนน โดยมีค่า t-test มีค่าเท่ากับ -4.069 และค่า df = 43 และค่า Sig. ที่ได้มีค่าเท่ากับ .000 ดังนั้นเมื่อเปรียบเทียบระหว่างก่อน

เรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนภายหลังการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01

3. ผลสำรวจความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน

จากการสำรวจความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันของนักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน จำนวน 44 คน ดังตารางที่ 3 ต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ผลความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน

เนื้อหา	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
1. เนื้อหาของสื่อการสอนและแอปพลิเคชันมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน	4.68	0.47	มากที่สุด
2. เนื้อหาของสื่อการสอนและแอปพลิเคชันมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน	4.68	0.52	มากที่สุด
3. สื่อการสอนและแอปพลิเคชันสร้างความสนใจ ตื่นเต้นเร้าใจและส่งเสริมให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.55	0.59	มากที่สุด
4. สื่อการสอนและแอปพลิเคชันมีความทันสมัย แปลกใหม่ต่างจากการเรียนปกติ	4.50	0.63	มากที่สุด
5. สื่อการสอนและแอปพลิเคชันเพิ่มบทบาทผู้เรียนในการเป็นผู้ปฏิบัติ	4.50	0.59	มากที่สุด



6. สื่อการสอนและแอปพลิเคชันช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน สร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น	4.61	0.58	มากที่สุด
7. สื่อการสอนและแอปพลิเคชันช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน	4.64	0.53	มากที่สุด
8. สื่อการสอนและแอปพลิเคชันช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการจดจำคำศัพท์และการทบทวนความรู้ได้	4.64	0.57	มากที่สุด
9. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อการสอนและแอปพลิเคชัน	4.80	0.41	มากที่สุด
10. ความพึงพอใจโดยรวมของการใช้สื่อการสอนและแอปพลิเคชันในการจัดการเรียนการสอน	4.66	0.53	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลสำรวจความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน พบว่ามีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในภาพรวมของการใช้สื่อการสอนและแอปพลิเคชันในการจัดการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ย $\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.41 จัดอยู่ในระดับความพึงพอใจระดับมากที่สุด ซึ่งการวิเคราะห์รายข้อพบว่า ในทุกรายข้อมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อการสอนและแอปพลิเคชัน ($\bar{x} = 4.80$, S.D. = 0.41) ลำดับรองลงมา ได้แก่ เนื้อหาของสื่อการสอนและแอปพลิเคชันมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน และเนื้อหาของสื่อการสอนและแอปพลิเคชันมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน มีค่าเท่ากัน ($\bar{x} = 4.68$, S.D. = 0.47 และ 0.52) สื่อการสอนและแอปพลิเคชันช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและสื่อการสอนและแอปพลิเคชันช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการจดจำคำศัพท์และการทบทวนความรู้ได้

พบว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ ($\bar{x} = 4.64$, S.D. = 0.53 และ 0.57) สำหรับด้านสื่อการสอนและแอปพลิเคชันช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน สร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นมีค่าเฉลี่ย คือ ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.58) สื่อการสอนและแอปพลิเคชันสร้างความสนใจตื่นเต้นเร้าใจและส่งเสริมให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ด้วยตนเองมีค่าเฉลี่ย คือ ($\bar{x} = 4.55$, S.D. = 0.59) และลำดับสุดท้าย คือ สื่อการสอนและแอปพลิเคชันมีความทันสมัย แปลกใหม่ต่างจากการเรียนปกติ และสื่อการสอนและแอปพลิเคชันเพิ่มบทบาทผู้เรียนในการเป็นผู้ปฏิบัติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ ($\bar{x} = 4.50$, S.D. = 0.63 และ 0.59)

จากการสัมภาษณ์เพิ่มเติมพบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจกับการฝึกทักษะการจดจำคำศัพท์อยู่ในระดับมาก เนื่องจากได้รับความสนุกสนาน ผ่านการเล่นเกมหรือฝึกเรียนโดยใช้Flashcard กระตุ้นการเรียนรู้อยากทำคะแนนให้ได้มากเนื่องจากมีการจัดลำดับRank ในชั้นเรียน นอกจากนี้ยังสามารถฝึกท่องจำคำศัพท์ที่



เรียนได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง และเวลาใดที่สะดวกก็ได้เพื่อเตรียมทบทวนและเตรียมการสอบ คำศัพท์ จึงนับได้ว่าการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนผ่านการใช้แอปพลิเคชันได้รับผลตอบรับที่ดีจากผู้เรียนสำหรับการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. จากผลการวิจัยข้อที่ 1 พบว่า ทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 1 คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์มีประสิทธิภาพสูงขึ้นตามลำดับ มีคะแนนเฉลี่ย 12.20 คะแนน เต็ม 20 คะแนน โดยคิดเป็นร้อยละ 61.01 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 เนื่องจากการใช้การจดจำคำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันและมีเนื้อหาแต่ละบทเรียนสอดคล้องกับการนำไปใช้ในแอปพลิเคชัน ซึ่งถือได้ว่าเป็นการพัฒนาส่งเสริมรูปแบบการเรียนรู้ในรูปแบบผสมผสานเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่เข้ามาประยุกต์รวมกับการเรียนการสอน สามารถกระตุ้นความสนใจและความสนุกสนานให้กับผู้เรียน อีกทั้งยังมีการกระตุ้นให้เกิดการแข่งขันและสามารถตั้งศักยภาพการเรียนรู้คำศัพท์ในแต่ละบทของผู้เรียนได้สูงขึ้น นอกจากนี้แอปพลิเคชันในการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ยังสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ตลอดเวลา ไม่จำกัดจำนวนครั้ง ทำให้ผู้เรียนสามารถทดสอบความรู้ของตนเองได้เป็นระยะ จึงเห็นได้ว่าการเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันนั้นมี

ประโยชน์สามารถเพิ่มประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนการสอน รมณียา สุธรรมจรรยา (2559, น. 1030-1045) อธิบายว่าผลการทดสอบของผู้เรียนที่ผ่านการใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.93/79.00 และนอกจากนี้ผลการวิจัยของเคน มหาชนวงศ์ (2562, น. 205-210) ที่ศึกษาการใช้แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟังพูดภาษาอังกฤษและความรู้คำศัพท์ ซึ่งในส่วนของคุณค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้คำศัพท์ของนักเรียนชาติพันธุ์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน เท่ากับ 7.04 คิดเป็นร้อยละ 70.36 ระดับคุณภาพความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี และผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 โดยที่ผลการทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนตั้งแต่ครั้งที่ 1 ถึงครั้งที่ 7 มีการเปลี่ยนแปลงดีขึ้นตามลำดับ จึงทำให้สรุปได้ว่า การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาต่างประเทศโดยการใช้แอปพลิเคชันนั้นส่งผลให้พัฒนาการด้านการเรียนรู้คำศัพท์นั้นเพิ่มสูงขึ้น

2. จากผลการศึกษาและเปรียบเทียบผลการเรียนรู้การจดจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอน พบว่า การทดสอบก่อนเรียน (pre-test) มีคะแนนรวมเท่ากับ 30.07 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน หลังจากผ่านการใช้เกม Quizlet Kahoot Quizizz ในการจัดการเรียนการสอน เมื่อทดสอบหลังเรียน(post-test) พบว่ามีคะแนนเพิ่มขึ้นจากเดิมเป็น 33.57 คะแนน โดยมีค่า t-test มีค่าเท่ากับ -4.069 และค่า df = 43 และค่า Sig ที่ได้มีค่าเท่ากับ .000 ดังนั้นเมื่อ



เปรียบเทียบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า คะแนนหลังเรียนภายหลังการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 ซึ่งเมื่อผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์การเข้าใช้งานและสถิติคะแนนในการเล่นเกมนเรียนรู้คำศัพท์ ทำให้ทราบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าใช้งาน เพื่อต้องการทบทวนคำศัพท์ในแต่ละบท ทำให้มีผลความก้าวหน้าทางการเรียนสูงขึ้น ดังเช่น นพอนนต์ ขาครจิรเกียรติ (2558) สะท้อนว่าผลการทดสอบของผู้เรียนที่ทำแบบทดสอบโดยใช้โปรแกรม Kahoot วิชาพื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพอยู่ที่มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผู้เรียนที่ทดสอบด้วยวิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงแสดงให้เห็นว่าการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันเป็นสื่อการเรียนรู้ในปัจจุบันมีส่วนช่วยให้ผลการเรียนมีคะแนนที่เพิ่มสูงขึ้น ถึงแม้ว่าเมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเรียนพบว่าผลต่างมีความแตกต่างกันไม่มาก แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาสามารถจดจำคำศัพท์ได้จากการเรียนรู้ผ่านเกมในแอปพลิเคชันคงทนและดีมากขึ้น หากแต่ในแต่ละครั้งปริมาณคำศัพท์ที่มากขึ้น และระดับความยากของคำศัพท์ที่เพิ่มขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดความท้อแท้และอ่อนล้าในการจดจำเรียนรู้ จึงส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน

3. ในด้านความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย $\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.41 ผู้เรียนเห็นว่าการใช้แอปพลิเคชันสามารถช่วยพัฒนาและฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษาได้ดียิ่งขึ้น กระตุ้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้นักศึกษามีการ

เรียนรู้ได้เร็ว และสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น และสามารถจะย้อนกลับไปเรียนไม่จำกัดจำนวนครั้ง การสอนและแอปพลิเคชันช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการจดจำคำศัพท์และการทบทวนความรู้ได้ ดังเช่นงานวิจัยของจุภา เพชรเจริญและวรสิทธิ์ เจริญศิลป์ (2561, น. 162-175) ในการประเมินผลการใช้ Kahoot ในการจัดการเรียนการสอน ผลปรากฏว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรมเกมนี้ในการเรียนการสอนในระดับมากที่สุด คือ รู้สึกไม่ว่างนอนขณะมีการเรียนการสอนและรู้สึกสนุกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning รวมทั้งเกิดความสนใจที่จะเข้าเรียนมากกว่าการบรรยายแบบ Traditional Learning จึงกล่าวโดยสรุปเนื่องจากแอปพลิเคชันนั้นมีทั้งภาพและเสียงช่วยให้เกิดความสนุกสนาน พร้อมทั้งจะเรียนรู้คำศัพท์ด้วยตนเอง และยังช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนได้อีกด้วย อีกทั้งคำศัพท์ก็เป็นเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียนซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ข้อเสนอแนะ

1. ควรพิจารณาปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับเนื้อหาเนื่องจากแอปพลิเคชันในการเล่นเกมนอาจจะฝึกได้ไม่ครอบคลุมทุกทักษะ จึงควรปรับปรุงณาการใช้แอปพลิเคชันหรือรูปแบบการเรียนการสอนอื่นร่วมโดยการเน้นใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมอื่น ๆ (Game base learning) เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ภาษาเพิ่มเติม



2. เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจในการเรียนแก่นักศึกษา ควรปรับทัศนคติและข้อดกกลในการใช้งานเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้งานให้สูงสุด

3. ปรับเพิ่มการพัฒนาการเรียนรู้อาษาโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันสำหรับองค์ประกอบอื่นที่สำคัญของภาษานอกเหนือจากคำศัพท์ ความหมาย เช่น รูปแบบโครงสร้างประโยค โครงสร้างวลี เป็นต้น

References

- Chakornjirakiat, N. (2015). **The use of game quizzes to compare satisfaction in teaching basic computer programming subjects. During use of the program Kahoot with regular examinations of 2nd year vocational students in business computer at Wanich Business Administration Technological College** (Research Report). Nonthaburi: Wanich Business Administration Technological College.
- Mahachanawong, K. (2019). Using Tablet Application to Promote English Listening-speaking Abilities and Vocabulary Knowledge Among Ethnic PrathomSuksa2 Students. **UMT Poly Journal**. 16(1), 205-210.
- Pechjaroen R. and Charoensin, W. (2017) Evaluation of Using Kahoot Program in Instruction via Telemedicine Distance Learning Network. **Journal of Faculty of Education Pibulsongkram Rajabhat University**. 5(2), 162-175.
- Prayoonwong, C. (2019). Digital Learning: Learning English in the digital world of the 21st century. **Journal of Graduate Studies Valaya Alongkorn Rajabhat University**. 13(1), 210-223.
- Surathamjanya, R. (2016). The Result of Using Application for Teaching English Vocabulary on Tablet in English Subject for Prathomsuksa 2 Students in Ratchaburi Educational Service Area 2. **Veridian E-Journal, Silpakorn University**. 9(2), 1030-1045.
- Vongsumedh, P. (2016). The development of game prototype as an educational supplementary tool to enhance student's English skill: a case study of grade 1 to grade 3 students. **Journal of Thai Interdisciplinary Research**. 11(3), 16-23.



ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่จูงใจนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาท่องเที่ยว ที่ ตลาดท่านา อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม

สรัญธร สนิทพันธุ์¹, โชคชัย สุเวชวัฒนกุล²

คณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์^{1,2}

Email: saranthon.sani@gmail.com¹, Chokechai.s@nida.ac.th²

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจศึกษาความแตกต่างระหว่างปัจจัยเชิงประชากรศาสตร์ที่มีต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่จูงใจนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาท่องเที่ยวที่ตลาดท่านา อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม กลุ่มตัวอย่างคือ นักท่องเที่ยวชาวไทยจำนวน 400 คน เครื่องมือคือ แบบสอบถามคำถามปลายปิด แบบเลือกตอบ พบว่านักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุในช่วง Generation Y มีภูมิลำเนาจากกรุงเทพมหานครและปริมณฑล มีสถานภาพโสด จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพพนักงาน/ลูกจ้างบริษัทเอกชน และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001 – 30,000 บาท จากการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่จูงใจให้เดินทางมาท่องเที่ยวพบว่าในภาพรวมนักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดในด้านผลิตภัณฑ์ (Product) ด้านราคา (Price) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Place) ด้านกระบวนการ (Process) ด้านบุคลากร (People) และด้านลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence) และมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากในการส่งเสริมทางการตลาด (Promotion) โดยปัจจัยเชิงประชากรและสังคมได้แก่ เพศ อายุ ภูมิลำเนา สถานภาพสมรส อาชีพ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ส่งผลให้เกิดความแตกต่างในระดับความเห็นต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่จูงใจให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยว ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

คำสำคัญ : ส่วนประสมทางการตลาด, นักท่องเที่ยว, ตลาดท่านา, จังหวัดนครปฐม



Mixed Marketing Factors Motivating Tourists to Travel to Tha Na Market, Nakhon Chai Si District, Nakhon Pathom Province

Saranthon Sanitpun¹, Chokechai Suveatwatanakul²

Faculty of Graduate School of Tourism Management, National Institute of Development
Administration^{1,2}

E-mail: saranthon.sani@gmail.com¹, Chokechai.s@nida.ac.th²

ABSTRACT

This research is a survey study investigating the differences between demographic factors affected by a marketing mix that motivated tourists to travel to Tha Na market, Nakhonchaisri District, Nakhon Pathom province. The sample was 400 Thai tourists. The research tool was a closed-ended questionnaire with choices. The result was found that most of the tourists were female, of Generation Y age (born 1981–1994/6), domiciled in and around Bangkok, unmarried, graduated with bachelor's degrees, employed in private companies, and earning an average monthly income of 15,001 – 30,000 baht. From the analysis of opinions on the marketing mix factors that motivated them to travel, it was found that tourists had the highest levels of opinions regarding products, prices, places, processes, people, and physical evidence, and levels of opinion in the promotion. The demographic and social factors resulted in a difference in opinion levels among the marketing mix factors that motivated tourists to travel, i.e. gender, age, domicile, marital status, occupation, education level, and average monthly income at the statistical significance level of .05.

Keywords: Marketing Mix, Tourist, Tha Na Market, Nakhon Pathom Province



บทนำ

ประเทศไทยมีการท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมหลักที่สำคัญทางเศรษฐกิจของประเทศไทยอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทยมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่องด้วยความเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ประเพณี ความเป็นไทย ศักยภาพของทรัพยากรการท่องเที่ยว และด้วยทำเลที่ตั้งของประเทศไทยที่เป็นจุดศูนย์กลางของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เนื่องจากมีทรัพยากรธรรมชาติที่สมบูรณ์และสวยงาม

จังหวัดนครปฐม เป็นจังหวัดที่อยู่ในภาคกลางของประเทศไทย เป็นจังหวัดที่มีความอุดมสมบูรณ์ในเรื่องของเกษตรกรรม และผลไม้มาชานิด เป็นเมืองแห่งปูชนียสถานเก่าแก่ที่สำคัญคือ “พระปฐมเจดีย์” ขึ้นชื่อว่าเป็น เจดีย์องค์ใหญ่ที่สุดในประเทศไทยที่ประดิษฐานพระบรมสารีริกธาตุส่วนทันตธาตุขององค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า นครปฐมถือว่าเป็นอู่อารยธรรมสำคัญที่มีประวัติความเป็นมายาวนาน เหมาะแก่การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอีกจังหวัดหนึ่ง จำนวนนักท่องเที่ยวที่เดินทางท่องเที่ยวจังหวัดนครปฐมในปี 2560 จำนวน 2,761,373 คน เป็นนักท่องเที่ยวชาวไทยจำนวน 2,667,345 คน และนักท่องเที่ยวต่างชาติจำนวน 94,029 คน (สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดนครปฐม, 2561) ปัจจุบันจังหวัดนครปฐมมีจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยว และสืบสานวัฒนธรรมประเพณีของไทยอย่างต่อเนื่องรวมทั้งได้จัดทำแผนยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดซึ่งจะทำให้ภาคการท่องเที่ยวมีการเจริญเติบโตมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจอีกหลายแหล่ง ได้แก่ ตลาดท่านา ตลาด

น้ำดอนหวาย พระราชวังสนามจันทร์ ส่วนสามพราน และ พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย เป็นต้น

ตลาดท่านาหรือตลาดนครชัยศรี ตั้งอยู่อำเภอ นครชัยศรี จังหวัดนครปฐม เป็นตลาดที่แสดงถึงวิถีชีวิตของชุมชนริมแม่น้ำนครชัยศรี ที่เก่าแก่กว่า 140 ปี ที่ปัจจุบันยังคงอนุรักษ์วิถีชีวิตการค้าขายดั้งเดิมของชุมชนไว้ได้ รวมถึงยังมีสถาปัตยกรรมเก่าแก่และหาได้ยาก (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2561) ปัจจุบันตลาดท่านาเป็นตลาดโบราณที่นำท่องเที่ยวอีกแห่งหนึ่งของจังหวัดนครปฐม อาคารร้านตลาดสร้างด้วยไม้ ยังอนุรักษ์รูปแบบเดิมไว้ เป็นแหล่งร้านอาหารริมน้ำและย่านจำหน่ายอาหารอร่อยมากมาย มีร้านขายของโบราณที่นักท่องเที่ยวไม่ควรพลาด ตลอดจนแพ้านอาหารริมน้ำ รวมทั้งเที่ยวสถานที่ท่องเที่ยวใกล้เคียง เช่น วัดบางพระที่มีพระดังอย่างหลวงพ่อบึง วัดกลางบางแก้ว กราบไหว้หลวงพ่อบุญ ตลาดต้นสนที่เป็นตลาดเก่าแก่อีกแห่งหนึ่ง ในการพัฒนาตลาดท่านาให้เป็นที่ยึดใจในวงกว้างมากขึ้น และเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวจำนวนมากในอนาคต ควรมีการจัดการเพิ่มมาตรการระยะยาวเพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขันและแก้ไขปัญหาและข้อจำกัดเชิงโครงสร้าง ซึ่งอาจทำได้โดยการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยว (Creating more value added) โดยใช้จุดแข็งด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิต อัตลักษณ์ของท้องถิ่น ทรัพยากรธรรมชาติ และการพัฒนาให้มีแหล่งท่องเที่ยวประเภทมนุษย์สร้างขึ้น (man-made attraction) มาบูรณาการให้เกิดประสบการณ์ท่องเที่ยวที่แตกต่างเพื่อลดการแข่งขันทางด้านราคาและเพิ่มค่าใช้จ่ายต่อหัวของนักท่องเที่ยว รวมทั้งสร้าง



แรงจูงใจให้นักท่องเที่ยวต่างชาตินิยมเพิ่มขึ้น (นิชาภัทร สุวัฒนานนท์, 2562)

ในการดำเนินการวางแผนมาตรการนี้ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทราบถึงปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่จูงใจนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาท่องเที่ยว อันประกอบไปด้วยปัจจัยสำคัญ 7 ประการ ได้แก่ 1) ด้านผลิตภัณฑ์หรือบริการ (Product) คือ สิ่งที่น่าเสนอกับตลาดเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว และทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความพึงพอใจ 2) ด้านราคา (Price) คือ คุณค่าของผลิตภัณฑ์ในรูปแบบของเงิน เพื่อให้นักท่องเที่ยวใช้แลกเปลี่ยนกับผลิตภัณฑ์หรือสินค้าที่นักท่องเที่ยวต้องการ 3) ด้านช่องทางการจำหน่าย (Place) คือ ช่องทางที่ทำให้เข้าถึงตัวผลิตภัณฑ์หรือทำให้รู้จักตัวผลิตภัณฑ์และบริการ 4) ด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion) คือ เครื่องมือที่ใช้ติดต่อกับนักท่องเที่ยว เพื่อประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวรู้จักผลิตภัณฑ์หรือชักจูงให้นักท่องเที่ยวมาใช้ผลิตภัณฑ์หรือบริการ 5) ด้านบุคคลากร (People) คือ บุคคลผู้ให้บริการหรือให้การดูแลในสถานที่ 6) ด้านลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence) คือ การแสดงให้นักท่องเที่ยวเห็นลักษณะทางกายภาพของสถานที่อย่างเป็นรูปธรรม เพื่อสร้างคุณค่าให้กับนักท่องเที่ยว 7) ด้านการให้บริการ (Process) คือ กระบวนการให้บริการ เพื่อทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความพอใจ

ผู้วิจัยจึงมีความตั้งใจที่จะศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่จูงใจของนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวที่ตลาดนี้ เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดใดที่จูงใจนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาท่องเที่ยวที่ตลาดท่านา และศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดด้านใดที่ควร

นักท่องเที่ยวเห็นว่าควรปรับปรุงหรือพัฒนาให้ดีขึ้น เพื่อนำผลการศึกษาที่ได้มาพัฒนาเพื่อให้เกิดการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนนี้ให้สอดคล้องต่อแผนพัฒนาจังหวัดของจังหวัดนครปฐม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่จูงใจนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาท่องเที่ยวที่ตลาดท่านา อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม

ระเบียบวิธีวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามเสนอต่อทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามในด้านความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เพื่อวัดความสอดคล้องของข้อคำถามและวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ตลอดจนความชัดเจนและความเหมาะสมในการใช้ภาษา

ขั้นตอนที่ 2 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการใช้แบบสอบถาม โดยผู้วิจัยได้ลงพื้นที่แจกแบบสอบถามให้แก่นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวที่ ตลาดท่านา อำเภอนครชัยศรี นครปฐม จำนวน 400 คน

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยจะใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for Social Science) การวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งสถิติในการวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) วิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบน



มาตรฐาน 2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) การวิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ยในการเปรียบเทียบข้อมูล 2 กลุ่ม (Independent Sample T-TEST) และการวิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ยในการเปรียบเทียบข้อมูล 2 กลุ่มขึ้นไป (One-Way ANOVA) โดยวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

นักท่องเที่ยวที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 59.25 รองลงมาเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 40.75 ส่วนใหญ่มีอายุในช่วง Generation Y (เกิด พ.ศ. 2523-2540) (ร้อยละ 53.25) รองลงมาคือ Generation X (เกิด พ.ศ. 2508-2522) (ร้อยละ 28.50) และ Generation Z (เกิด พ.ศ. 2541 ขึ้นไป) (ร้อยละ 8.75) ส่วนใหญ่มีภูมิลำเนาจากกรุงเทพมหานครและปริมณฑล (ร้อยละ 36.50) รองลงมามีภูมิลำเนาภาคเหนือ (ร้อยละ 16.00) และภาคตะวันตก (ร้อยละ 4.00) มีสถานภาพโสด (ร้อยละ 52.25) รองลงมามีสถานภาพสมรสแล้ว (ร้อยละ 40.00) และหม้าย/หย่าร้าง (ร้อยละ 7.75) ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี (ร้อยละ 65.00) รองลงมามีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี (ร้อยละ 28.25) และต่ำกว่าปริญญาตรี (ร้อยละ 6.75) มีอาชีพพนักงาน/ลูกจ้างบริษัทเอกชน (ร้อยละ 47.25) รองลงมามีอาชีพ ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ (ร้อยละ 20.75)

และอาชีพอื่น ๆ (ร้อยละ 1.25) รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001 – 30,000 บาท (ร้อยละ 38.25) รองลงมามีรายได้ 30,001 – 45,000 บาท (ร้อยละ 31.25) และมากกว่า 60,001 บาท ขึ้นไป (ร้อยละ 7.25) ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ดึงดูดใจให้เดินทางมาท่องเที่ยว

ด้านผลิตภัณฑ์ (Product) นักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.54 เมื่อพิจารณารายประเด็นย่อยพบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด คือร้านอาหารและเครื่องดื่มมีความสะอาด ($M=4.35$, $SD=0.70$) โดยนักท่องเที่ยวเห็นด้วยเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ในขณะที่ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือสินค้ามีความน่าสนใจ แปลกใหม่ มีเอกลักษณ์ ($M=4.12$, $SD=0.67$) โดยนักท่องเที่ยวเห็นด้วยเฉลี่ยในระดับมาก

ด้านราคา (Price) นักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.54 เมื่อพิจารณารายประเด็นย่อยพบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด คือราคาอาหารและเครื่องดื่ม มีความเหมาะสมกับปริมาณ ($M=4.29$, $SD=0.73$) โดยนักท่องเที่ยวเห็นด้วยเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ในขณะที่ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือราคาสินค้า อาหารและเครื่องดื่ม มีความเหมาะสมกับคุณภาพ ($M=4.19$, $SD=0.72$) และราคาสินค้า



อาหารและเครื่องดื่ม ถูกกว่าแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ ($M=4.19$, $SD=0.72$) โดยนักท่องเที่ยวเห็นด้วยเฉลี่ยในระดับมาก

ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Place) นักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.49 เมื่อพิจารณารายประเด็นย่อยพบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเดินทางมีความสะดวกสบาย เข้าถึงง่าย ($M=4.38$, $SD=0.67$) โดยนักท่องเที่ยวเห็นด้วยเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ในขณะที่ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ร้านอาหารและเครื่องดื่ม มีจำนวนโต๊ะเก้าอี้ที่ให้บริการที่เพียงพอ ($M=4.17$, $SD=0.66$) โดยนักท่องเที่ยวเห็นด้วยเฉลี่ยในระดับมาก

ด้านการส่งเสริมทางการตลาด (Promotion) นักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.14 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.67 เมื่อพิจารณารายประเด็นย่อยพบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ร้านค้า, ร้านอาหารและเครื่องดื่มมีการนำเสนอสินค้า, เมนูแนะนำ ($M=4.25$, $SD=0.79$) โดยนักท่องเที่ยวเห็นด้วยเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ในขณะที่ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ ($M=4.07$, $SD=0.85$) โดยนักท่องเที่ยวเห็นด้วยเฉลี่ยในระดับมาก

ด้านกระบวนการ (Process) นักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมี

ค่าเฉลี่ย 4.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.45 เมื่อพิจารณารายประเด็นย่อยพบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีการให้บริการที่ถูกต้องตามความต้องการ ($M=4.43$, $SD=0.65$) โดยนักท่องเที่ยวเห็นด้วยเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ในขณะที่ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ มีการแบ่งพื้นที่ในการให้บริการไว้อย่างชัดเจน ($M=4.26$, $SD=0.61$) โดยนักท่องเที่ยวเห็นด้วยเฉลี่ยในระดับมากที่สุด

ด้านบุคลากร (People) ในภาพรวม นักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยด้านบุคลากร (People) อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.37 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.44 เมื่อพิจารณารายประเด็นย่อยพบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ พ่อค้า-แม่ค้า, พนักงานมีความซื่อสัตย์สุจริต ($M=4.42$, $SD=0.60$) โดยนักท่องเที่ยวเห็นด้วยเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ในขณะที่ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ พ่อค้า-แม่ค้า พนักงานมีอัธยาศัยที่ดี ($M=4.31$, $SD=0.64$) โดยนักท่องเที่ยวเห็นด้วยเฉลี่ยในระดับมากที่สุด

ด้านลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence) นักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.46 เมื่อพิจารณารายประเด็นย่อยพบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สถานที่มีที่จอดรถที่เพียงพอ ($M=4.46$, $SD=0.63$) โดยนักท่องเที่ยวเห็นด้วยเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ในขณะที่ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ย



น้อยที่สุด คือ มีสาธารณูปโภคที่เพียงพอ ($M=4.25$, $SD=0.68$) โดยนักท่องเที่ยวเห็นด้วยเฉลี่ยในระดับมากที่สุด

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มุ่งใจให้เดินทางมาท่องเที่ยว ตามคุณลักษณะของบุคคลของนักท่องเที่ยว

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับค่าเฉลี่ยความคิดเห็นปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มุ่งใจให้เดินทางมาท่องเที่ยวที่ตลาดท่านา อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม ตามเพศของนักท่องเที่ยว โดยใช้ การทดสอบ t-test (Independent Samples t-test) มี ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ด้านเพศ นักท่องเที่ยวเพศชายมีระดับความคิดเห็นปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มุ่งใจให้เดินทางมาท่องเที่ยว ได้แก่ ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ ($t=3.29$, $sig=.001$) ปัจจัยด้านราคา ($t=2.21$, $sig=.028$) ปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ($t=2.85$, $sig=.005$) ปัจจัยด้านการส่งเสริมทางการตลาด ($t=3.14$, $sig=.002$) ปัจจัยด้านกระบวนการ ($t=2.63$, $sig=.009$) สูงกว่าเพศหญิงที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ในขณะที่นักท่องเที่ยวเพศชายและหญิงมีระดับความคิดเห็นปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดด้านบุคลากร และด้านลักษณะทางกายภาพไม่แตกต่างกัน

ด้านอายุ นักท่องเที่ยวที่มีอายุแตกต่างกัน จะมีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านช่อง

ทางการจัดจำหน่ายแตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($F=3.20$, $sig=.024$) จึงทำการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ (Post Hoc Tests) พบว่า นักท่องเที่ยวในกลุ่ม Baby Boomer มีความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่ายสูงกว่ากลุ่ม Generation Z ในขณะเดียวกัน นักท่องเที่ยวในกลุ่ม Generation X มีความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่ายสูงกว่ากลุ่ม Generation Z นอกจากนี้ นักท่องเที่ยวในกลุ่ม Generation Y มีความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่ายสูงกว่ากลุ่ม Generation Z อย่างไรก็ตาม นักท่องเที่ยวที่มีอายุแตกต่างกันจะมีระดับความคิดเห็นปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ ปัจจัยด้านราคา ปัจจัยด้านการส่งเสริมทางการตลาด ปัจจัยด้านกระบวนการ ปัจจัยด้านบุคลากร และปัจจัยด้านลักษณะทางกายภาพ ไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ด้านภูมิลำเนา นักท่องเที่ยวที่มีภูมิลำเนาแตกต่างกันจะมีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($F=2.34$, $sig=0.031$) จึงทำการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ (Post Hoc Tests) พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีภูมิลำเนากรุงเทพมหานครและปริมณฑล มีความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์สูงกว่านักท่องเที่ยวที่มีภูมิลำเนาจากภาคกลางและภาคใต้ ขณะที่นักท่องเที่ยวที่มีภูมิลำเนาจากภาคกลางมีความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ต่ำกว่า



นักท่องเที่ยวที่มีภูมิลำเนาจากภาคตะวันออก อย่างไรก็ตาม นักท่องเที่ยวที่มีภูมิลำเนาแตกต่างกันจะมีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านราคา ปัจจัยด้านการส่งเสริมทางการตลาด ปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ปัจจัยด้านกระบวนการ ปัจจัยด้านบุคลากร และปัจจัยด้านลักษณะทางกายภาพ ไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ด้านสถานภาพสมรส นักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพสมรสแตกต่างกันจะมีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านราคา ($F=3.22$, $\text{sig}=0.041$) ปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ($F=5.59$, $\text{sig}=.004$) ปัจจัยด้านการส่งเสริมทางการตลาด ($F=5.73$, $\text{sig}=.004$) ปัจจัยด้านกระบวนการ ($F=4.10$, $\text{sig}=.017$) ปัจจัยด้านบุคลากร ($F=8.35$, $\text{sig}=.000$) และปัจจัยด้านลักษณะทางกายภาพ ($F=4.88$, $p=.008$) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 จึงทำการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ (Post Hoc Tests) พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพโสด มีระดับความคิดเห็นปัจจัยด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมทางการตลาด ด้านกระบวนการ ต่ำกว่านักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพสมรสแล้ว และนักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพสมรสแล้วมีระดับความคิดเห็นปัจจัยด้านบุคลากรสูงกว่านักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพหม้าย/หย่าร้าง ในขณะที่นักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพสมรสแตกต่างกันจะมีระดับความคิดเห็นปัจจัยด้าน

ผลิตภัณฑ์ ไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ด้านระดับการศึกษา นักท่องเที่ยวที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันจะมีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่จูงใจให้เดินทางมาท่องเที่ยวที่ตลาดท่านา แตกต่างกันในทุก ๆ ปัจจัย ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 จึงทำการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ (Post Hoc Tests) พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรีมีระดับความคิดเห็นสูงกว่านักท่องเที่ยวที่มีระดับการศึกษาปริญญาตรีและต่ำกว่าปริญญาตรี ในด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา และด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ในขณะที่นักท่องเที่ยวที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีมีระดับความคิดเห็นสูงกว่านักท่องเที่ยวที่มีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรีและต่ำกว่าปริญญาตรี ในด้านการส่งเสริมทางการตลาด ด้านกระบวนการ ด้านบุคลากร และด้านลักษณะทางกายภาพ

ด้านอาชีพ นักท่องเที่ยวที่มีอาชีพแตกต่างกันจะมีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่จูงใจให้เดินทางมาท่องเที่ยวที่ตลาดท่านา แตกต่างกันในทุก ๆ ปัจจัย ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 จึงทำการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ Post Hoc Tests พบว่า ในด้านผลิตภัณฑ์ นักท่องเที่ยวที่มีอาชีพข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ และอาชีพอื่น ๆ เช่น แม่บ้าน เกษียณ มีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์สูงกว่าทุกอาชีพ ในขณะที่เมื่อ



พิจารณาปัจจัยด้านราคา และด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านกระบวนการ นักท่องเที่ยวที่มีระดับความคิดเห็นสูงสุดต่อ 3 ปัจจัยนี้คืออาชีพอื่น ๆ เช่น แม่บ้าน เกษียณ ในขณะที่นักท่องเที่ยวที่มีระดับความคิดเห็นสูงสุดต่อปัจจัยด้านการส่งเสริมทางการตลาด ด้านบุคลากร และด้านลักษณะทางกายภาพคืออาชีพข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ

ด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือน นักท่องเที่ยวที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกันจะมีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ ปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ปัจจัยด้านการส่งเสริมทางการตลาด ปัจจัยด้านกระบวนการ และปัจจัยด้านลักษณะทางกายภาพ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 จึงทำการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ (Post Hoc Tests) พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001 – 30,000 บาทเป็นกลุ่มที่มีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์และด้านลักษณะทางกายภาพมากที่สุด ในขณะที่นักท่องเที่ยวที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนมากกว่า 60,001 บาท ขึ้นไปเป็นกลุ่มที่มีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมทางการตลาด และด้านกระบวนการมากที่สุด อย่างไรก็ตาม รายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกันส่งผลต่อระดับความคิดเห็นในปัจจัยด้านราคา และด้านบุคลากร ไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 นักท่องเที่ยว ส่วนใหญ่เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 59.25 มีอายุในช่วง Generation Y (เกิด พ.ศ.2523-2540) คิดเป็นร้อยละ 53.25 มีภูมิลำเนาจากกรุงเทพมหานครและปริมณฑล คิดเป็นร้อยละ 36.50 ส่วนใหญ่มีสถานภาพโสด คิดเป็นร้อยละ 52.25 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 65.00 อาชีพพนักงาน/ลูกจ้างบริษัทเอกชน คิดเป็นร้อยละ 47.25 และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001 – 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 38.25

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ที่จูงใจให้เดินทางมาท่องเที่ยว แต่ละด้านสรุปได้ดังนี้

- 1.ด้านผลิตภัณฑ์ (Product) พบว่า ในภาพรวมนักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายประเด็นย่อยพบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือร้านอาหารและเครื่องดื่มมีความสะอาด ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือสินค้า (สินค้าทั่วไป ของฝาก, ของที่ระลึก) มีความน่าสนใจ แพลกใหม่ มีเอกลักษณ์
- 2.ด้านราคา (Price) พบว่า ในภาพรวมนักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายประเด็นย่อยพบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือราคาอาหารและเครื่องดื่ม มีความเหมาะสมกับปริมาณ ประเด็น



ที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือราคาสินค้า อาหารและ
เครื่องดื่ม มีความเหมาะสมกับคุณภาพ และ

ราคาสินค้า อาหารและเครื่องดื่ม ถูกกว่า
แหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ

3.ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Place)
พบว่า ในภาพรวมนักท่องเที่ยวมีระดับความ
คิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาราย
ประเด็นย่อยพบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด
คือการเดินทางมีความสะดวกสบาย เข้าถึงง่าย
ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ร้านอาหาร
และเครื่องดื่ม มีจำนวนโต๊ะเก้าอี้ที่ให้บริการที่
เพียงพอ

4.ด้านการส่งเสริมทางการตลาด
(Promotion) พบว่า ในภาพรวมนักท่องเที่ยวมี
ระดับความคิดเห็น อยู่ในระดับมาก เมื่อ
พิจารณารายประเด็นย่อยพบว่า ประเด็นที่มี
ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ร้านค้า, ร้านอาหารและ
เครื่องดื่มมีการนำเสนอสินค้า, เมนูแนะนำ
ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ มีการโฆษณา
ประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น Facebook,
Instagram, Twitter เป็นต้น

5.ด้านกระบวนการ (Process) พบว่า ใน
ภาพรวมนักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นอยู่ใน
ระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายประเด็นย่อย
พบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีการ
ให้บริการที่ถูกต้องตามความต้องการ เช่น ได้รับ

สินค้าที่ถูกต้อง ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ
มีการแบ่งพื้นที่ในการให้บริการไว้อย่างชัดเจน

6. ด้านบุคลากร (People) พบว่า ใน
ภาพรวมนักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นอยู่ใน
ระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายประเด็นย่อย
พบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ พ่อค้า-
แม่ค้า, พนักงานมีความซื่อสัตย์สุจริต ประเด็นที่
มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ พ่อค้า-แม่ค้า พนักงานมี
อัธยาศัยที่ดี

7.ด้านลักษณะทางกายภาพ (Physical
Evidence) พบว่า ในภาพรวมนักท่องเที่ยวมี
ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยด้านลักษณะ
ทางกายภาพ (Physical Evidence) อยู่ในระดับ
มากที่สุด เมื่อพิจารณารายประเด็นย่อยพบว่า
ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สถานที่ที่มีที่จอดรถ
ที่เพียงพอ ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ
มีสาธารณูปโภคที่เพียงพอ เช่น ห้องน้ำ, ถังขยะ,
ตู้ ATM

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบ
ระดับค่าเฉลี่ยความคิดเห็นปัจจัยส่วนประสม
ทางการตลาดที่มุ่งใจให้เดินทางมาท่องเที่ยวที่
ตามปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ของนักท่องเที่ยว
สรุปได้ดังตารางที่ 1



ตารางที่1 ผลลัพธ์ของสมมติฐาน

สมมติฐาน (Hypothesis)	ผลลัพธ์
H _A ความแตกต่างด้านเพศ ส่งผลให้เกิดความแตกต่างในระดับความเห็นต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มุ่งใจให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวที่ตลาดทำนา อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม	ยอมรับ
H _B ความแตกต่างด้านอายุ ส่งผลให้เกิดความแตกต่างในระดับความเห็นต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มุ่งใจให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวที่ตลาดทำนา อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม	ยอมรับ
H _C ความแตกต่างด้านภูมิภาคนา ส่งผลให้เกิดความแตกต่างในระดับความเห็นต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มุ่งใจให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวที่ตลาดทำนา อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม	ยอมรับ
H _D ความแตกต่างด้านสถานภาพสมรส ส่งผลให้เกิดความแตกต่างในระดับความเห็นต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มุ่งใจให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวที่ตลาดทำนา อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม	ยอมรับ
H _E ความแตกต่างด้านระดับการศึกษา ส่งผลให้เกิดความแตกต่างในระดับความเห็นต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มุ่งใจให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวที่ตลาดทำนา อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม	ยอมรับ
H _F ความแตกต่างด้านอาชีพ ส่งผลให้เกิดความแตกต่างในระดับความเห็นต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มุ่งใจให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวที่ตลาดทำนา อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม	ยอมรับ
H _G ความแตกต่างด้านรายได้ต่อเดือน ส่งผลให้เกิดความแตกต่างในระดับความเห็นต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มุ่งใจให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวที่ตลาดทำนา อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม	ยอมรับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มุ่งใจให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยว พบว่านักท่องเที่ยวมีความคิดเห็นด้านผลิตภัณฑ์ (Product) อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่านักท่องเที่ยวเห็นว่าตลาดทำนามีร้านอาหารและเครื่องดื่มมีความสะอาด อร่อย นอกจากนี้ สินค้า (สินค้าทั่วไป ของฝาก, ของที่ระลึก) มีความ

หลากหลาย ด้านราคา (Price) พบว่า ในภาพรวมนักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นด้านราคา (Price) อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า ราคาอาหารและเครื่องดื่ม มีความเหมาะสมกับปริมาณ มีราคาให้เลือกหลายระดับ ราคา สินค้า อาหาร และ เครื่องดื่ม มีป้ายแสดงราคาไว้อย่างชัดเจน ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Place) พบว่า ในภาพรวมนักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นด้านช่องทาง



การจัดจำหน่าย (Place) อยู่ระดับมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะว่าการเดินทางมีความสะดวกสบายเข้าถึงง่าย สถานที่ตั้งร้านค้า ร้านอาหารและเครื่องดื่ม มีความเหมาะสม นอกจากนี้การตกแต่งร้านค้า ร้านอาหารและเครื่องดื่ม มีความสวยงาม ทันสมัย ด้านกระบวนการ (Process) พบว่า นักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งอาจเป็นเพราะมีการให้บริการที่ถูกต้องตามความต้องการ เช่น ได้รับสินค้าที่ถูกต้อง การให้บริการมีความพร้อม รวดเร็ว ระยะเวลาเปิดปิดเหมาะสม อีกทั้งการแบ่งพื้นที่การให้บริการมีความชัดเจน ด้านบุคลากร (People) อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ พ่อค้า-แม่ค้า พนักงานมีความซื่อสัตย์ สุจริต แต่งกายสุภาพ เรียบร้อย มีการแนะนำสินค้าให้กับลูกค้า เอาใจใส่ระหว่างให้บริการ และพนักงานมีอัธยาศัยที่ดีด้านลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence) อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะ มีที่จอดรถที่เพียงพอ ระบบรักษาความปลอดภัยดี ตลาดมีบรรยากาศที่ดี คึกคัก สนุกสนาน สถานที่สะอาด เรียบร้อย (ชลธิชา แสงประดับ, 2556) เพราะปัจจัยส่วนผสมทางการตลาดด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านกระบวนการ ด้านบุคลากร และด้านลักษณะทางกายภาพ มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจมาท่องเที่ยวของกลุ่มตัวอย่างระดับมากที่สุด

นอกจากนี้ ด้านการส่งเสริมทางการตลาด (Promotion) พบว่า ในภาพรวมนักท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยด้านการส่งเสริมทางการตลาด (Promotion) อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ร้านค้า ร้านอาหารและเครื่องดื่ม ในตลาดท่านา มีการนำเสนอสินค้าเมนูแนะนำ มีการทำบัตรสมาชิก เพื่อใช้แลกสิทธิ

พิเศษต่าง ๆ อีกทั้งมีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางที่หลากหลาย (ชาญณรงค์ มิทธิศร, 2558) เนื่องจากส่วนประสมทางการตลาดในด้านการส่งเสริมการตลาดอยู่ระดับมากที่สุด (ทิชากร จริยาภรณ์, 2560) เพราะปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดด้านการส่งเสริมการตลาดอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งจะเห็นว่า ส่วนประสมทางการตลาดว่าเป็นเครื่องมือทางการตลาดที่ธุรกิจต้องใช้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ เป้าหมายทางการตลาด ส่วนประสมทางการตลาด ถือเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดซึ่งมักจะนำมาใช้เพื่อตอบสนองความต้องการและสร้างความพึงพอใจแก่กลุ่มลูกค้าที่เป็นเป้าหมายรวมถึงเพื่อกระตุ้นให้ลูกค้ากลุ่มเป้าหมายเกิดความต้องการสินค้าและบริการของตนเอง (Kotler, 2003 ; Lovelock & Wright, 2007) ดังที่ ศิริวรรณ เสรีรัตน์ (2552 : 126) ได้กล่าวไว้ว่า ส่วนประสมทางการตลาดว่าเป็นตัวแปรทางการตลาดที่สามารถควบคุมได้ที่องค์กรจะต้องนำมาใช้ร่วมกัน เพื่อสนองความพึงพอใจของตลาด เป็นเครื่องมือทางการตลาดที่ธุรกิจนำมาเพื่อทำให้ธุรกิจประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ ส่วนประสมทางการตลาดจึงเป็นปัจจัยที่จูงใจนักท่องเที่ยวให้เดินทางมาท่องเที่ยว (นิชาภัทร สุรวฒนานนท์, 2562) และเป็นเครื่องมือทางการตลาดสำหรับผู้ประกอบการ หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่จะใช้เป็นแนวทางในการสร้างความประทับใจแก่นักท่องเที่ยว เพื่อให้รู้สึกถึงความพึงพอใจและส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว

นักท่องเที่ยวที่มีปัจจัยด้านประชากรและสังคมที่แตกต่างกัน มีระดับความคิดเห็นต่อส่วนประสมทางการตลาดที่จูงใจให้เดินทางมาท่องเที่ยวแตกต่างกัน (ศิริวรรณ เสรีรัตน์, 2552)



เพราะปัจจัยส่วนบุคคลหรือ ปัจจัยด้านประชากร และสังคม เช่น เพศ อายุ สถานภาพการสมรส ภูมิฐานะ ระดับการศึกษา อาชีพ ตลอดจน รายได้ เป็นตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ค่อนข้างสูง กับความคิดเห็นการรับรู้ หรือพฤติกรรมของ บุคคล เช่น บุคคลที่มีระดับการศึกษาสูง หรือมี อายุมากกว่า มีโอกาสได้รับรู้ ได้รับประสบการณ์ ที่กว้างขวางหลาย ๆ ด้าน จึงส่งผลให้คนที่ มีระดับการศึกษาสูงมีเหตุผล มีกระบวนการคิด การรับรู้และการตัดสินใจมากกว่าความรู้สึกนึก คิดอุดมการณ์รสนิยม ค่านิยมและความต้องการ ที่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ผลการการวิจัยครั้งนี้ช่วยสนับสนุน แนวคิดปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด สามารถ นำมาใช้วางแผนกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาด ดำเนินการวางแผนเป็นเครื่องมือทางการตลาด สำหรับผู้ประกอบการ หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่ จะใช้เป็นแนวทางในการสร้างความประทับใจแก่ นักท่องเที่ยว ผู้สนใจสามารถนำไปใช้เป็น แนวทางในการค้นคว้าและศึกษาวิจัยเชิงลึก ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มุ่งใจมาท่องเที่ยวของ นักท่องเที่ยวต่อไปได้อีกในอนาคต

2. ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มุ่งใจ นักท่องเที่ยวให้เดินทางมาท่องเที่ยวที่ตลาดท่า นา อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม และเมื่อ พิจารณารายปัจจัย พบว่า ปัจจัยส่วนประสมทาง การตลาด ประกอบด้วย ด้านผลิตภัณฑ์ ด้าน ราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้าน กระบวนการ ด้านบุคลากร และด้านลักษณะทาง กายภาพสามารถมุ่งใจนักท่องเที่ยวให้เดินทางมา ท่องเที่ยว ระดับมากที่สุด ส่วนปัจจัยด้านการ ส่งเสริมการตลาดสามารถมุ่งใจนักท่องเที่ยวให้

เดินทางมาท่องเที่ยว ระดับมาก ดังนั้นเพื่อเป็น การมุ่งใจให้นักท่องเที่ยวพึงพอใจ และเดินทางมา ท่องเที่ยว ผู้ประกอบการที่ดำเนินธุรกิจทางการ ท่องเที่ยว จึงควรให้ความสำคัญกับปัจจัยส่วน ประสมทางการตลาดดังกล่าว

References

- Channarong Mittisorn. (2015). **Satisfaction of Thai tourists towards the marketing mix of night market, Anusarn market, Chiang Mai Province** (Master's thesis). Chiang Mai University. Chiang Mai.
- Chonticha Saengpradub. (2013). **An analysis of Thai tourist behavior towards tourism at Don Wai floating market Nakhon Pathom Province** (Master's thesis). Chiang Mai University. Chiang Mai.
- Kanlaya Vanichbuncha. (2003). **Use of SPSS for windows in data analysis.** (10th ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Kotler, P. (2003). **Marketing Management.** (11th ed.). Upper Sanddle River, NJ: Prentice Hall.
- Lovelock, C., & Wright, L. (2007). **Service marketing.** Upper Sanddle River, NJ: Prentice Hall.
- Nakhon Pathom Provincial Tourism and Sports Office. (2018). **Number of tourists who came to Nakhon Pathom in 2017.** Retrieved May 17, 2020, from



- https://nakhonpathom.mots.go.th/more_graph.php.
- Nichaphat Surawattananon. (2019). **Tourism and its role in driving the Thai economy is a necessary hero or a real hero?** Retrieved May 17, 2020, from https://www.bot.or.th/Thai/ResearchAndPublications/articles/Pages/Article_29Oct2019.aspx.
- Siriwan Serirat. (2009). **Marketing management**. Bangkok: Pattana Suksa.
- Thichakorn Chariyaporn. (2017) . **Marketing factors influencing tourism Hua Hin night market of thai tourists** (Master's thesis). Bangkok University. Bangkok.



แนวทางการพัฒนาส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อความจงรักภักดี ในตราสินค้าของนักท่องเที่ยว อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน

ขวัญชนก ปัญญาคุลารักษ์¹, โชคชัย สุเวชวัฒนกุล²

คณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์^{1,2}

E-mail: Kwanchanok.panya@gmail.com¹, Chokechai.s@nida.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดและความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยว และปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยว ใช้รูปแบบของวิธีวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักท่องเที่ยวที่เคยมาท่องเที่ยว ณ อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน ระหว่างปี พ.ศ. 2558 – 2563 จำนวน 300 ตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถาม พบว่า ส่วนใหญ่เป็นนักท่องเที่ยวเพศหญิง อายุระหว่าง 23 – 40 ปี อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน สถานภาพโสด และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001 – 30,000 บาท ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาดและความจงรักภักดีต่อตราสินค้าโดยรวมอยู่ในระดับมาก จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์สหสัมพันธ์ พบว่า การบอกต่อเชิงบวก สามารถพยากรณ์ส่วนประสมทางการตลาดได้ด้วย 2 ปัจจัย ได้แก่ บุคลากร และลักษณะทางกายภาพ ตามลำดับ การกลับมาท่องเที่ยวซ้ำ สามารถพยากรณ์ 2 ปัจจัย ได้แก่ บุคลากร และลักษณะทางกายภาพ การมีส่วนร่วมในการปกป้อง สามารถพยากรณ์ 3 ปัจจัย ได้แก่ การส่งเสริมการตลาด กระบวนการ และบุคลากร ตามลำดับ ความเชื่อมั่นสามารถพยากรณ์ 3 ปัจจัย ได้แก่ กระบวนการ การส่งเสริมการตลาด และบุคลากร ตามลำดับ และความพึงพอใจสามารถพยากรณ์ 2 ปัจจัย ได้แก่ การส่งเสริมการตลาด และกระบวนการ ตามลำดับ

คำสำคัญ : ส่วนประสมทางการตลาด, ความจงรักภักดีในตราสินค้า, นักท่องเที่ยว, อำเภอบ่อเกลือ, จังหวัดน่าน



Guidelines for Developing a Marketing Mix Affecting Tourist Brand Loyalty, Bo Kluea District, Nan Province

Kwanchanok Panyakularak¹, Chokechai Suveatwatanakul²

Faculty of Graduate School of Tourism Management, National Institute of Development
Administration^{1,2}

E-mail: Kwanchanok.panya@gmail.com¹, Chokechai.s@nida.ac.th²

ABSTRACT

This research aims to study the relationship between factors of marketing mix and brand loyalty, and factors of marketing mix affecting tourist brand loyalty in Bo Kluea District, Nan Province. This was quantitative research using a questionnaire with a sample group of 300 tourists who visited Bo Kluea District, Nan Province, between 2015 and 2020. The research results showed that most of the respondents were female tourists aged 23–40 years, employed in private companies, single status, and had average monthly incomes of 15,001–30,000 Baht. The respondents held high opinion levels regarding overall marketing mix and brand loyalty. From the correlation coefficient analysis, it was found that Positive Word of Mouth predicted two marketing mix factors: People and physical evidence. The Revisiting predicted 2 factors: People and physical evidence. The Share of Wallet predicted 3 factors: Promotion, process, and people, respectively. The Trust predicted 3 factors: Process, Promotion, and people, respectively. Finally, the satisfaction predicted 2 factors: Promotion, and process, respectively.

Keywords: Marketing mix, Brand loyalty, Tourists, Bo Kluea District, Nan Province



บทนำ

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของประเทศไทย ยังคงมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง เพราะประเทศไทยยังคงมีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวที่สูงและมีโอกาสทางการท่องเที่ยวมากมาย จากความหลากหลายของทรัพยากรธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีอันเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ สภาวะเศรษฐกิจโลก หรือ World Economic Forum: WEF ได้จัดลำดับ Travel & Tourism Competitiveness Report 2019 เป็นดัชนีที่แสดงให้เห็นถึงขีดความสามารถในการแข่งขันด้านการท่องเที่ยวของประเทศต่างๆ ซึ่งประเทศไทยได้รับการจัดอันดับที่สูงขึ้นตลอดปีที่ผ่านมา ในปี 2558 อยู่อันดับที่ 35 ในปี 2559 อยู่อันดับที่ 34 ในปี 2560 อยู่อันดับที่ 31 ซึ่งขีดความสามารถด้านการท่องเที่ยวที่ดีที่สุด 3 อันดับแรก คือ ดัชนีทรัพยากรธรรมชาติ ดัชนีโครงสร้างพื้นฐานบริการด้านการท่องเที่ยว และดัชนีการแข่งขันด้านราคา อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของไทยสร้างรายได้มหาศาลให้กับประเทศมาอย่างต่อเนื่อง โดยนับตั้งแต่ปี 2556 เป็นต้นมา อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวสร้างรายได้เกินกว่า 1 ล้านล้านบาท ในอนาคตก็มีแนวโน้มจำนวนนักท่องเที่ยวจะเพิ่มมากขึ้น ถือเป็นกลไกที่สำคัญในการขับเคลื่อนประเทศ ก่อให้เกิดการจ้างงาน สร้างอาชีพ พัฒนาคุณภาพชีวิตให้กับคนในประเทศ (สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2562)

ตามแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ.2560-2564) ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาคุณภาพแหล่งท่องเที่ยว สินค้า และบริการด้านการท่องเที่ยวให้เกิดความสมดุลและยั่งยืน โดยมีแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยว เมืองรองและชุมชน การพัฒนาแนวทางการ

กระจุกตัวของนักท่องเที่ยวในพื้นที่ท่องเที่ยวหลัก และกระจายนักท่องเที่ยวไปยังพื้นที่ท่องเที่ยวรอง เพื่อสร้างรายได้ และกระจายรายได้สู่ท้องถิ่น และชุมชนด้วยการผลักดันให้นักท่องเที่ยวเดินทางเชื่อมโยงจากเมืองหลักสู่ “เมืองรอง” มากขึ้น เพื่อให้เม็ดเงินมาสะพัดที่เมืองรองและกระจายลงสู่ท้องถิ่น หนุนให้เกิดการกระจายรายได้อย่างรวดเร็วและทั่วถึงตามนโยบายลดความเหลื่อมล้ำ เสริมสร้างรายได้และสร้างงานแก่ชุมชนจาก 55 เมืองรองที่รัฐบาลประกาศเพื่อสนับสนุนให้การท่องเที่ยวเป็นเครื่องมือกระจายรายได้เข้าไปสู่ 55 เมืองรอง ด้วยการวางโครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกให้เอื้อกับการเดินทางและเพื่อรองรับนักท่องเที่ยว การพัฒนาการท่องเที่ยว เมืองรอง ส่งเสริมให้เป็นการท่องเที่ยวที่รับผิดชอบต่อชุมชน ให้ท่องเที่ยวช่วยกระจายรายได้ผ่านการสร้างงาน สร้างอาชีพ สร้างรายได้เสริมแก่คนในชุมชน โดยที่คนในชุมชนไม่จำเป็นต้องทิ้งอาชีพหลักเพื่อมาทำการท่องเที่ยว แต่สามารถทำงานควบคู่กันไปได้ นอกจากช่วยสร้างรายได้เสริมกระจายความเสี่ยง ลดความเหลื่อมล้ำ ยังช่วยสนับสนุนให้คนในชุมชนได้เรียนรู้ และสามารถมีรายได้จากหลากหลายช่องทางแล้ว ยกย่องคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนและท้องถิ่นให้ดีขึ้น เป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจไทยอย่างยั่งยืน (กรมการท่องเที่ยว, 2561)

จำนวนชาวไทยท่องเที่ยวภายในประเทศ ในช่วงปี 2557-2561 เติบโตเฉลี่ย (CAGR) ในอัตราร้อยละ 5.22 ต่อปี สำหรับในปี 2561 มีจำนวนรวมทั้งสิ้น 164 ล้านคน-ครั้ง ก่อให้เกิดขยายตัวร้อยละ 2.98 เทียบจากปีก่อนหน้า ซึ่งเป็นการเติบโตทั้งในเมืองหลักและเมืองรอง โดย



กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬายังคงให้ความสำคัญต่อทุกกลุ่ม เช่น “ไทยเที่ยวไทย ไทยยั่งยืน” และ “Amazing Thailand Go Local” หรือ เที่ยวท้องถิ่นไทย ชุมชนเติบโต เมืองไทยเติบโต” และการกระตุ้นแหล่งท่องเที่ยวเมืองรองผ่านมาตรการหักลดหย่อนภาษี และกระจายประโยชน์จากการท่องเที่ยวอย่างทั่วถึง (กรมการท่องเที่ยว, 2562) การท่องเที่ยวจึงถือเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชน อีกทั้งยังเป็นตัวช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวในเข้ามาลงทุน สร้างงานที่หลากหลาย เกิดโรงแรม ที่พัก รีสอร์ท ร้านค้า ร้านอาหาร สำนักงานสถิติจังหวัดน่านเปิดเผยว่านับตั้งแต่ปี 2552 ถึงปี 2561 ได้มีนักท่องเที่ยวหลังไหลเข้ามาเที่ยวชมเมืองน่านเพิ่มขึ้นทุกปี และในปี 2561 พบว่า จำนวนนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวจังหวัดน่าน เพิ่มขึ้นจากปี 2560 ประมาณ 33,906 คน มีอัตราการเติบโตของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวชมจังหวัดน่าน ร้อยละ 4.6 และใน ปี 2561 พบว่าจำนวนรายได้จากการท่องเที่ยว เพิ่มขึ้นจากปี 2560 ประมาณ 209 ล้านบาท มีอัตราการเติบโตเพิ่มขึ้น ร้อยละ 8.5 และยังมีทิศทางเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

อำเภอปอเกือ เป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดน่าน ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ใกล้ชิดธรรมชาติ มีป่าไม้ ภูเขา ลำธาร ที่สวยงาม ทัศนียภาพและทิวทัศน์ที่งดงาม อีกทั้งยังมีบ่อเกลือสินเธาว์ที่เดียวในโลกจึงเป็นเอกลักษณ์ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยว แต่เมื่อเกิดการท่องเที่ยว จำนวนนักท่องเที่ยวเข้ามามากขึ้น ทำให้มากกว่าความสามารถในการรองรับนักท่องเที่ยวของชุมชน หากบริหารจัดการไม่ดีพอ อาจทำให้เกิดผลกระทบต่อคนในชุมชนและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ อีกทั้งวิธีการที่จะทำให้นักท่องเที่ยว

กลับมาเที่ยวซ้ำ และการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีจนเกิดการบอกต่อ เพื่อการประชาสัมพันธ์ทำให้คนรู้จัก กระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวมากขึ้น เพื่อพัฒนาและเสริมสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชน ทั้งนี้การศึกษาประเด็น ความจงรักภักดีในตราสินค้า จะนำไปสู่การที่นักท่องเที่ยวรับรู้ถึงคุณค่า และเกิดความพึงพอใจในสถานที่ท่องเที่ยว ทำให้นักท่องเที่ยวเกิดพฤติกรรมการซื้อซ้ำ หรือการกลับมาเที่ยวอีกครั้ง พร้อมส่งต่อประสบการณ์ดี ๆ ให้กับคนอื่น รวมถึงความรู้สึกรักอยากมีส่วนร่วมในการปกป้องสถานที่ท่องเที่ยวให้ยังคงมีธรรมชาติที่สวยงาม ดังนั้นการศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งเน้นวิเคราะห์ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ทำให้เกิดความจงรักภักดีต่อสถานที่ท่องเที่ยว เพื่อนำไปสู่การเกิดความประทับใจในประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ได้รับ และกลับมาเที่ยวซ้ำอีกครั้งของนักท่องเที่ยว

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาแนวทางการพัฒนาส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อความจงรักภักดีในตราสินค้าของนักท่องเที่ยว เพื่อนำไปสู่การบอกต่อเชิงบวก การกลับมาท่องเที่ยวซ้ำ การมีส่วนร่วมในการปกป้อง ความเชื่อมั่นและความพึงพอใจ โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดและความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยว และเพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยว โดยผู้ที่ได้รับประโยชน์จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ ทางด้านภาครัฐ อาทิ กรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ประเทศไทย ชุมชนสามารถนำผลการวิจัยไปทำแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเมืองรองและชุมชน เพื่อ



สร้างรายได้ และกระจายรายได้สู่ท้องถิ่นและชุมชน

รวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยจึงทำการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งสิ้น 300 ตัวอย่าง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดและความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยว
2. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยว

สมมติฐาน

1. ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดมีความสัมพันธ์กับปัจจัยความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยว
2. ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดมีอิทธิพลต่อความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยว

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักท่องเที่ยวที่เคยมาท่องเที่ยว โดยกลุ่มตัวอย่างคือ นักท่องเที่ยวที่เคยมาท่องเที่ยว ณ อำเภอเบญจกิติ จังหวัดน่าน ระหว่างปี พ.ศ. 2558 – 2563 มีจำนวนมากและไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน จึงสามารถคำนวณโดยใช้สูตรของโคเฮน (Cohen J, 1998) เป็นสูตรที่ใช้คำนวณหากลุ่มตัวอย่าง กำหนดระดับค่าความเชื่อมั่นร้อยละ 99 และระดับค่าความคลาดเคลื่อนร้อยละ 1 ผลจากการคำนวณ จะได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 252 ตัวอย่าง เพื่อป้องกันความผิดพลาดของการเก็บ

ระเบียบวิธีวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นมาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย 3 ท่านเพื่อหาความเที่ยงตรง (Validity) ผู้วิจัยจะทำการคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามให้สอดคล้องตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านเป็นผู้ที่อยู่ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวทั้งหมด

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักท่องเที่ยวกลุ่มอื่นที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (Pilot test) จำนวน 30 คน เพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยการหาค่าความเที่ยงหรือความเชื่อถือได้ของแบบสอบถาม (Reliability) แบบ Cronbach's Alpha ได้ค่าความเที่ยงหรือความเชื่อถือได้ของแบบสอบถามเท่ากับ 0.966 จึงสรุปได้ว่าแบบสอบถามชุดนี้สามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลกับตัวอย่างและพื้นที่ศึกษาจริงได้

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยจะใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for Social Science) ในการวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานในข้อมูลพื้นฐาน และ



วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นพหุคูณ (Multiple linear Regression) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประสมทางการตลาดและความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยว อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์นั้นมาสรุป ผลการวิจัยต่อไป

ผลการวิจัย

ข้อมูลด้านประชากรและสังคม

นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวในอำเภอนี้ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักท่องเที่ยวเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 54.7 เกิดในช่วง Generation Y ที่มีอายุระหว่าง 23 – 40 ปี คิดเป็นร้อยละ 51.7 ทำอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน คิดเป็นร้อยละ 35 สถานภาพโสด คิดเป็นร้อยละ 51.7 และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001 – 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 40.7

ผลการวิเคราะห์ส่วนประสมทางการตลาดและความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยว พบว่านักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาดโดยรวม อยู่ในระดับมาก ($= 3.89$) และความจงรักภักดีต่อตราสินค้าโดยรวม อยู่ในระดับมาก ($= 4.10$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าทั้งหมดอยู่ในระดับมาก ดังนี้

ด้านผลิตภัณฑ์ (Product) ประเด็นที่อยู่ในระดับมากที่สุด คือ สถานที่ท่องเที่ยวมีความสวยงาม เช่น วิวภูเขา แม่น้ำ ถนน ป่าไม้

($= 4.26$) และประเด็นที่อยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ สถานที่พัก เช่น โรงแรม รีสอร์ท โฮมสเตย์ มีการบริการที่ดีและมีความคุ้มค่ากับเงินที่ท่านจ่ายไป ($= 4.11$) , สถานที่ท่องเที่ยวมีความหลากหลาย เช่น ร้านอาหาร ร้านกาแฟ ร้านขายของ โรงแรมโฮมสเตย์ ($= 3.77$) และมีกิจกรรมการท่องเที่ยวที่หลากหลาย เช่น กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงนิเวศน์ กิจกรรมท่องเที่ยวชมวัฒนธรรมประเพณี กิจกรรมเดินป่า ชมน้ำตก ($= 3.75$)

ด้านราคา (Price) อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ คุณภาพของสถานที่ท่องเที่ยวเหมาะสมกับราคา ($= 3.96$), คุณภาพของสถานที่พัก เช่น โรงแรม รีสอร์ท โฮมสเตย์ มีความเหมาะสมกับราคาที่ท่านจ่ายไป ($= 3.92$), สินค้าและบริการต่างๆ เช่น ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เกลือสินเฮาว์ มีราคาที่เหมาะสม ($= 3.89$) และร้านอาหารมีราคาเหมาะสม ($= 3.72$)

ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Place) อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ สามารถชำระเงินในการซื้อสินค้าและบริการทางการท่องเที่ยวได้หลายช่องทาง ทั้งเงินสด การโอนผ่านบัญชี สแกน QR code ($= 3.96$), สถานที่ท่องเที่ยว/ที่พัก เปิดให้บริการจองล่วงหน้าผ่านทางโทรศัพท์หรือผ่านระบบ Internet ที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ($= 3.87$), การซื้อสินค้าและบริการสามารถดำเนินการได้โดยไม่จำกัดเวลา



ผู้ขายมีความพร้อมในการให้ข้อมูลทางด้านราคา และรายละเอียดสินค้า เช่น การจองที่พักและ สอบถามข้อมูลผ่าน Facebook (= 3.81) และ สินค้าและบริการทางการท่องเที่ยว เช่น ที่พักมี การจำหน่ายหรือจองผ่านทางตัวแทน (Travel Agent) ที่หลากหลาย สะดวกในการซื้อ (= 3.73)

ด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion) อยู่ในระดับมากที่สุด โดย เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ สถานที่ท่องเที่ยว รวมถึงที่พัก/โรงแรม ร้านอาหาร มีการ โฆษณา ผ่านสื่อออนไลน์ (= 3.85), มีการ ประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่างๆเกี่ยวกับกิจกรรมการ ท่องเที่ยวตลอดปี (= 3.82), ชุมชนมีส่วนร่วมใน การให้ ข้อมูล การท่องเที่ยว และการ ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวให้กับนักท่องเที่ยว (= 3.75) และมีการจัดโปรโมชั่นพิเศษ รายการ ส่งเสริมการขายตามฤดูกาล (= 3.62)

ด้านบุคลากร (People) อยู่ในระดับ มากที่สุด โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไป น้อย ดังนี้ พนักงานในโรงแรม/ที่พัก มีความ สุภาพเรียบร้อย และให้ข้อมูลเกี่ยวกับที่พักและ การท่องเที่ยวให้กับลูกค้าได้ครบถ้วน (= 4.18), คนในชุมชนมีมนุษยสัมพันธ์ดี มีความเป็นกันเอง และเป็นมิตรกับนักท่องเที่ยว (= 4.17), คนใน ชุมชนมีการเอาใจใส่ระหว่างกาให้บริการ นักท่องเที่ยว (= 4.13) และคนในชุมชนมี ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว

อย่างดี และสามารถให้คำอธิบายได้เป็นอย่างดี (= 4.09)

ด้านกระบวนการ (Process) อยู่ใน ระดับมากที่สุด โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจาก มากไปน้อย ดังนี้ ขั้นตอนในการจองโรงแรม/ที่ พัก มีความสะดวก รวดเร็ว (= 3.95), การ ให้บริการด้านที่พักมีความถูกต้องตรงกับความ ต้องการของนักท่องเที่ยว (= 3.89) ขั้นตอนการ จองตั๋วเครื่องบินหรือพาหนะที่ใช้เดินทางอื่นๆ มี ความสะดวก รวดเร็ว (= 3.82) และพาหนะ สาธารณะที่ใช้เดินทาง เช่น เครื่องบิน รถเมย์ รถ สองแถว มีความสะดวก รวดเร็ว และถึงที่หมาย อย่างถูกต้อง ปลอดภัย (= 3.53)

ด้านลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence) ประเด็นที่อยู่ในระดับมากที่สุดคือ อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน มีสภาพแวดล้อม และมีบรรยากาศที่สวยงามเหมาะสำหรับการ ท่องเที่ยวและพักผ่อน (= 4.25) และประเด็นที่ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมาก ไปน้อย ดังนี้ สถานที่ท่องเที่ยวมีการแบ่งสัดส่วน พื้นที่สำหรับการค้าขาย ร้านค้า ร้านอาหาร โรงแรม ได้เป็นอย่างดี (= 3.91), รูปแบบการ ตกแต่งที่เป็นเอกลักษณ์และแตกต่างจากที่อื่น (= 3.77) และสิ่งอำนวยความสะดวกด้านต่าง ๆ เช่น ห้องสุขา ถึงขยะ ป้ายบอกทางจุดพักรถ ที่ จอดรถ ร้านสะดวกซื้อ โรงพยาบาล สถานีตำรวจ ตามจุดต่าง ๆ เพียงพอและชัดเจน (= 3.67)



ด้านการบอกต่อเชิงบวก (Positive Word of Mouth) อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ มีความประทับใจและยินดีที่จะบอกเล่าสิ่งดีๆ ในอำเภอนี้แก่ผู้อื่น (= 4.16), บอกต่อผู้อื่นให้มาท่องเที่ยว เช่น ที่พัก ร้านอาหาร ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เป็นต้น (= 4.16) และแนะนำให้กับบุคคลที่ต้องการคำแนะนำ เช่น ที่พัก ร้านอาหาร ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เป็นต้น (= 4.14)

ด้านการกลับมาท่องเที่ยวซ้ำ (Revisiting) ประเด็นที่อยู่ในระดับมากที่สุด คือ โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ ยินดีวางแผนจะมาท่องเที่ยวเกี่ยวกับเพื่อน ญาติ พี่น้อง หรือคนรู้จักในครั้งต่อไป (= 4.27) ถ้ามีโอกาสจะกลับมาเที่ยวอำเภอบ่อเกลืออีกครั้ง (= 4.21) และประเด็นที่อยู่ในระดับมาก คือ เมื่อไปท่องเที่ยวจังหวัดน่านอีก อำเภอนี้เป็นตัวเลือกอันดับต้นในการเดินทางครั้งต่อไป (= 4.14)

ด้านการมีส่วนร่วมในการปกป้อง (Share of Wallet) อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ ยินดีที่จะช่วยรักษาภาพพจน์ที่ดี (= 4.09), ยินดีที่จะให้ข้อมูลในสิ่งที่ตนได้รับจากประสบการณ์ที่ดี (= 4.05) และ จะปกป้องหรือโต้แย้งเมื่อผู้อื่นกล่าวถึงสิ่งที่ไม่ถูกต้องของอำเภอ (= 3.98)

ด้านความเชื่อมั่น (Trust) อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ มีความเชื่อมั่นต่อการมาท่องเที่ยว (= 4.11), มีความไว้วางใจว่าจะได้รับสินค้าและ

บริการที่มีคุณภาพ (= 4.10) และมีความเชื่อมั่นในการให้บริการของพนักงานหรือเจ้าหน้าที่หรือคนในชุมชน (= 4.05)

ด้านความพึงพอใจ (Satisfaction) อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ มีความพึงพอใจต่อสินค้าและบริการ (= 4.07), มีความพึงพอใจต่อความคุ้มค่ากับการใช้เงินเพื่อการท่องเที่ยว (= 4.06) และมีความพึงพอใจต่อการบริการข้อมูลด้านการท่องเที่ยว (= 4.04)

ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ระหว่างตัวแปรส่วนประสมทางการตลาดและตัวแปรความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยว อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในระหว่างตัวแปรต้นส่วนประสมทางการตลาดและตัวแปรตามความจงรักภักดีต่อตราสินค้า แต่ละด้านมีค่าอยู่ระหว่าง .319 – .813 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 พบว่าเป็นความสัมพันธ์น้อยสุด คือ ด้านผลิตภัณฑ์ (Product) และด้านความพึงพอใจ (Satisfaction) ความสัมพันธ์มากที่สุด คือ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Place) และด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion)

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์การถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ระหว่างตัวแปรส่วนประสมทางการตลาดและตัวแปรความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยว



ส่วนประสมทางการตลาดที่มีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงกับความจงรักภักดีต่อตราสินค้าด้านการบอกต่อเชิงบวก (Positive Word of Mouth) มี 2 ตัวแปร คือ บุคลากร (People) และลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence) มีอิทธิพลต่อตัวแปรตามความจงรักภักดีต่อตราสินค้าด้านการบอกต่อเชิงบวก (Positive Word of Mouth) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ส่วนประสมทางการตลาดที่มีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงกับความจงรักภักดีต่อตราสินค้าด้านการกลับมาท่องเที่ยวซ้ำ (Revisiting) มี 2 ตัวแปร คือ บุคลากร (People) และลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence) มีอิทธิพลต่อตัวแปรตามความจงรักภักดีต่อตราสินค้าด้านการบอกต่อเชิงบวก (Positive Word of Mouth) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ส่วนประสมทางการตลาดที่มีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงกับความจงรักภักดีต่อตราสินค้าด้านการมีส่วนร่วมในการปกป้อง (Share of Wallet) มี 3 ตัวแปร คือ การส่งเสริมการตลาด (Promotion), บุคลากร (People) และกระบวนการ (Process) มีอิทธิพลต่อตัวแปรตามความจงรักภักดีต่อตราสินค้าด้านการมีส่วนร่วมในการปกป้อง (Share of Wallet) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ส่วนประสมทางการตลาดที่มีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงกับความจงรักภักดีต่อตราสินค้าด้านความเชื่อมั่น (Trust) มี 3 ตัวแปร คือ การ

ส่งเสริมการตลาด (Promotion), บุคลากร (People) และกระบวนการ (Process) มีอิทธิพลต่อตัวแปรตามความจงรักภักดีต่อตราสินค้าด้านความเชื่อมั่น (Trust) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ส่วนประสมทางการตลาดที่มีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงกับความจงรักภักดีต่อตราสินค้าด้านความพึงพอใจ (Satisfaction) มี 2 ตัวแปร คือ การส่งเสริมการตลาด (Promotion) และกระบวนการ (Process) มีอิทธิพลต่อตัวแปรตามความจงรักภักดีต่อตราสินค้าด้านความพึงพอใจ (Satisfaction) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

ผลวิเคราะห์ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยว พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักท่องเที่ยวเพศหญิง เกิดในช่วง Generation Y ที่มีอายุระหว่าง 23 – 40 ปี ทำอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน สถานภาพโสด และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001 – 30,000 บาท

ผลการวิเคราะห์ส่วนประสมทางการตลาดของนักท่องเที่ยว พบว่า มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาดโดยรวม อยู่ในระดับมาก ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ (Product), ราคา (Price), ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Place), ด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion), ด้าน



บุคลากร (People), กระบวนการ (Process) และลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence)

ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยว เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าทั้งหมดอยู่ในระดับมาก ได้แก่ การบอกต่อเชิงบวก (Positive Word of Mouth), การกลับมาท่องเที่ยวซ้ำ (Revisiting), การมีส่วนร่วมในการปกป้อง (Share of Wallet), ความเชื่อมั่น (Trust) และความพึงพอใจ (Satisfaction)

ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ระหว่างตัวแปรส่วนประสมทางการตลาดและตัวแปรความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยว สรุปได้ดังนี้

ส่วนประสมทางการตลาดที่สามารถร่วมกันพยากรณ์ความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยวด้านการบอกต่อเชิงบวก (Positive Word of Mouth) ประกอบด้วย 2 ปัจจัย โดยปัจจัยด้านบุคลากร (People) เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงสุด รองลงมา คือ ปัจจัยด้านลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence)

ส่วนประสมทางการตลาดที่สามารถร่วมกันพยากรณ์ความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยวด้านการกลับมาท่องเที่ยวซ้ำ (Revisiting) ประกอบด้วย 2 ปัจจัย โดยปัจจัยด้านบุคลากร (People) เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงสุด รองลงมา คือ ปัจจัยด้านลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence)

ส่วนประสมทางการตลาดที่สามารถร่วมกันพยากรณ์ความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยวด้านการมีส่วนร่วมในการปกป้อง (Share of Wallet) ประกอบด้วย 3 ปัจจัย โดยการส่งเสริมการตลาด (Promotion) เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงสุด รองลงมา คือ ปัจจัยด้านกระบวนการ (Process) และปัจจัยด้านบุคลากร (People) ตามลำดับ

ส่วนประสมทางการตลาดที่สามารถร่วมกันพยากรณ์ความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยวด้านความเชื่อมั่น (Trust) ประกอบด้วย 3 ปัจจัย โดยกระบวนการ (Process) เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงสุด รองลงมา คือ ปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion) และปัจจัยด้านบุคลากร (People) ตามลำดับ

ส่วนประสมทางการตลาดที่สามารถร่วมกันพยากรณ์ความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยวด้านความพึงพอใจ (Satisfaction) ประกอบด้วย 2 ปัจจัย โดยปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion) เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงสุด รองลงมา คือ ปัจจัยด้านกระบวนการ (Process)

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยวด้านการบอกต่อเชิงบวก (Positive Word of Mouth) มากที่สุด คือ ด้านบุคลากร (People) เนื่องจาก



บุคลากรในองค์กร หรือพนักงานที่ทำงานในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีหน้าที่ส่งมอบคุณค่าและการบริการให้กับลูกค้า บุคลากรจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จขององค์กร (ธธีรธร ชีระวิชญโรจน์, 2556, จักรพันธ์ กิตตินรรัตน์, 2558) เพราะคุณภาพการให้บริการและคุณภาพความสัมพันธ์ที่ดีที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ให้บริการและผู้ให้บริการหรือพนักงานก่อให้เกิดความพึงพอใจ ความไว้วางใจ และความเชื่อมั่นต่อผู้ให้บริการซึ่งมีผลต่อความภักดีเกิดการบอกต่อ (Word of Mouth: WOM) การบอกเล่าข้อมูลหรือประสบการณ์ที่ได้รับแก่ผู้อื่น รองลงมา คือ ด้านลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence) (ธนพร มหัทธัญญาณิชย์, เกษฎา วงศ์แสนสุขเจริญ, สมบูรณ์ สาระพัด, 2561) เนื่องจากความพึงพอใจในส่วนประสมทางการตลาดด้านลักษณะทางกายภาพ มีอิทธิพลต่อความจงรักภักดีต่อการแนะนำผู้อื่นด้านลักษณะทางกายภาพที่ทำให้ลูกค้าเห็นถึงสินค้าและบริการอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อสร้างคุณค่าให้กับลูกค้า (Philip Kotler, 2012)

ส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยวด้านการกลับมาท่องเที่ยวซ้ำ (Revisiting) มากที่สุด คือ ด้านบุคลากร (People) (จักรพันธ์ กิตตินรรัตน์, 2558) กล่าวคือ คุณภาพความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างลูกค้าและพนักงานจะทำให้ลูกค้าเกิดความประทับใจในการบริการซึ่งส่งผลต่อความภักดีโดยที่ลูกค้ามีความตั้งใจในการ

กลับมาใช้บริการเดิมอีกครั้งหนึ่ง รองลงมา คือ ด้านลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence) (นภาพร จันทรฉาย, รุ่งโรจน์ เย็นชัยพฤกษ์, สุชาติ อภิรัตน์, พิมพ์นตร มากทรัพย์, 2560) เนื่องจากบรรยากาศและวิวทิวทัศน์ที่มีความสวยงามน่าประทับใจ สิ่งก่อสร้างและการตกแต่งสถานที่สวยงามและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เป็นสิ่งดึงดูดใจที่มีผลต่อความภักดีของนักท่องเที่ยวและมีแนวโน้มที่จะกลับมาเที่ยวซ้ำในอนาคต

ส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยวด้านการมีส่วนร่วมในการปกป้อง (Share of Wallet) มากที่สุด คือ ด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion) และด้านกระบวนการ (Process) (จักรพันธ์ กิตตินรรัตน์, 2558) เพราะภาพลักษณ์ของผู้ให้บริการผ่านการประชาสัมพันธ์ก่อให้เกิดการรับรู้และเกิดภาพลักษณ์ที่ดีอยู่ในใจลูกค้าและคุณภาพการให้บริการ ต้องตอบสนองทุกความต้องการใช้บริการของลูกค้าให้เป็นไปตามที่คาดหวังไว้ ทำให้ลูกค้าเกิดความพึงพอใจ และไว้วางใจในการบริการ ส่งผลต่อความภักดี ทำให้เกิดการพูดถึงแต่ในทางที่ดี (Lazarevic & Petrovic, 2007) และพร้อมจะออกปากปกป้องเมื่อผู้อื่นต่อว่าผู้ให้บริการของตน (Lim, Widdows, & Park, 2006) รองลงมา คือ ด้านบุคลากร (People) (จักรพันธ์ กิตตินรรัตน์, 2558) ทั้งนี้เพราะความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ให้บริการกับผู้ให้บริการส่งผลต่อความภักดีทำให้ลูกค้าเกิดความไว้วางใจ (ธนพร มหัทธัญญาณิชย์, เกษฎา



วงศ์แสนสุขเจริญ, สมบูรณ์ สารพัด, 2561) กล่าวคือสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อลูกค้าจะช่วยให้ลูกค้าเกิดความจงรักภักดี ทำให้เกิดการพูดถึงแต่ในทางที่ดี (Lazarevic & Petrovic, 2007) และพร้อมจะออกปากปกป้องเมื่อผู้อื่นต่อว่าผู้ให้บริการของตน (Lim, Widdows, & Park, 2006)

ส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยวด้านความเชื่อมั่น (Trust) มากที่สุด คือ ด้านกระบวนการ (Process) อันได้แก่ ขั้นตอนในการจองโรงแรม/ที่พักและขั้นตอนการจองตั๋วเครื่องบินหรือพาหนะที่ใช้เดินทางอื่นๆ มีความสะดวก รวดเร็ว (เศรษฐวิษฐ์ พรหมสิทธิ์, 2559) เพราะปัจจัยที่สำคัญอันดับแรกที่จะสร้างความประทับใจและก่อให้เกิดความภักดีต่อการท่องเที่ยวคือ ประสิทธิภาพการจัดการโลจิสติกส์การท่องเที่ยว (Liang, et al., 2007) (อุษณกร สุพรรณเกษข, 2555) เนื่องจากเมื่อลูกค้าเกิดความพึงพอใจ ก็ทำให้มีความเชื่อมั่นต่อผู้ให้บริการ เป็นความประทับใจโดยรวมเกี่ยวกับตัวผู้ให้บริการที่เกิดขึ้นในใจของลูกค้า (จักรพันธ์ กิตตินรรัตน์, 2558) รองลงมา คือ ด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion) (เพียงใจ เบญจาทูพรารักษ์, 2552) เนื่องจากผู้บริโภคส่วนใหญ่จะตัดสินใจใช้บริการผ่านการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น ทิว อินเทอร์เน็ต โดยได้รับคำแนะนำชักชวน จากเพื่อนร่วมงาน ทำให้ความน่าเชื่อถือภาพลักษณ์ที่ดีและสร้างชื่อเสียงให้แก่องค์กร

ก่อให้เกิดความเชื่อมั่นในการใช้บริการ (จักรพันธ์ กิตตินรรัตน์, 2558) น้อยที่สุด คือ ด้านบุคลากร (People) (ศศิธร ถนอมานนท์, อุษณีย์ สักใหญ่, 2552) เนื่องจากหากบุคลากรมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี รวมถึงการที่องค์กรมีภาพลักษณ์และชื่อเสียงที่ดี จึงก่อให้เกิดความน่าเชื่อถือ และความเชื่อมั่นในสินค้าและบริการ

ส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อความจงรักภักดีต่อตราสินค้าของนักท่องเที่ยวด้านความพึงพอใจ (Satisfaction) มากที่สุด คือ ด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion) และด้านกระบวนการ (Process) (เพียงใจ เบญจาทูพรารักษ์, 2552) เพราะว่าผู้บริโภคส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น ทิว อินเทอร์เน็ต ที่ทำให้องค์กรเกิดภาพลักษณ์ที่ดีและสร้างชื่อเสียงให้แก่องค์กร และเมื่อลูกค้ามาใช้บริการ คุณภาพการบริการต้องตอบสนองทุกความต้องการใช้บริการของลูกค้าให้เป็นไปตามที่คาดหวังไว้ ก่อให้เกิดการรับรู้และทัศนคติที่ดีต่อการบริการ ทำให้ลูกค้าเกิดความพึงพอใจ

ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยนี้เป็นการศึกษาในมุมมองของนักท่องเที่ยวโดยการใช้แบบสอบถาม ในการวิจัยครั้งต่อไปผู้วิจัยเห็นสมควรในการทำวิจัยศึกษาเชิงคุณภาพทั้งในฝ่ายของผู้ประกอบการ ผู้นำชุมชน คนในชุมชน ภาครัฐ ภาคเอกชน นักท่องเที่ยว รวมถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกภาค



ส่วน อาจใช้การสัมภาษณ์ เพื่อศึกษาถึงข้อมูลเชิงลึก ปัญหาที่เกิดขึ้น ความต้องการ วิธีที่จะสนองความต้องการทั้งของนักท่องเที่ยว และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ เพื่อการวางแผนทางการพัฒนาส่วนประสมทางการตลาด การบริหารจัดการด้านความต้องการซื้อ (อุปสงค์) และความต้องการขาย (อุปทาน) ในตลาดให้เกิดความสมดุล ทำให้ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และเกิดการนำทรัพยากรธรรมชาติและทรัพยากรแหล่งท่องเที่ยวมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

Reference

- Aaker, D. A. (1991). **Managing brand equity: Capitalizing on the value of a brand name**. New York: Free Press.
- Cohen, J. (1988). **Statistical power analysis for the behavioral sciences**. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associate.
- Department of Tourism. (2019). **Dusit Thani freehold and leasehold real estate investment trust (DREIT)**. Retrieved June 10, 2020, from <https://market.sec.or.th/public/ipos/1POSGetFile.aspx?TransID=251523&TransFileSeq=44>.
- Jakkapat Kittinorrarat. (2015). Customer loyalty to mobile phone service companies among students in higher education institutions in Bangkok. **Journal of Economics and Management Strategy**, 2(1), 25-42.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). **Marketing Management**. (2012). **Marketing management**. (14th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Lazarevic, V., & Petrovic-Lazarevic, S. (2008). Increasing brand loyalty of generation Y for the future marketers. In **Proceedings of the 3rd Biennial Conference of the Academy of World Business, Marketing and Management Development: Managing and Marketing Organizations in an Era of Global Complexity** (pp. 731-740). Perth WA, Australia: Academy of World Business, Marketing and Management Development.
- Leimstoll, U., Corbitt, B., & Peszynki, K. (2008). Impacts of logistics service performance through it on overall tourist satisfaction and loyalty. In **European Conference on Information System (ECIS) 2008 Proceedings** (pp. 1-13). Galway, Ireland: ECIS.
- Liang, N. H., Corbitt, B. J., & Peszynski, K. J. (2007). **Impact of logistics service Performance though it on Overall Tourist Satisfaction and Loyalty**. Melbourne: Royal Melbourne Institute of Technology University.
- Lim, H., Widdows, R., & Park, J. (2006). **M-loyalty: winning strategies for mobile**



- carriers. **Journal of Consumer Marketing**, 23(4), 208-218.
- Ministry of Tourism and Sports. (2018). **Situation of Thai tourists**. Retrieved June 15, 2020, from <https://market.sec.or.th/public/ipos/1POSGetFile.aspx?TransID=251523&TransFileSeq=44>
- Ministry of Tourism and Sports. (2019). **The second Thailand national tourism development plan (2017 - 2021)**. Retrieved June 10, 2020, from https://www.mots.go.th/more_news_new.php?cid=66.
- Napaporn Janchai, Rungroj Yenchaipruk, Suchada Aphirat and Pimnet Marksap. (2017). **Influential factors on tourist loyalty for floating market** (Research report). Bangkok: Suan Dusit University.
- Phiangjai Benjaputtarak. (2009). **Factors affecting customers' choice of multi-purpose loan of the Krungthai bank public company limited in Mueang District, Chiang Mai Province** (Master's thesis). Chiang Mai University. Chiang Mai.
- Sasitorn Kathananon, Aussanee Sakyai. (2009). Study of Personal Qualities and Market Factors Affecting Behavior and confidence level of users of private hospital weight loss centers in Bangkok. **Master of Business Administration**. Naresuan University.
- Schiffman, L. G.; & Kanuk, L. L. (2007). **Consumer behavior**. (9th ed). Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Sedtawat Prommasit. (2016). Approaches to development of tourism logistic system in Bangkok metropolis. **Journal of Southern Technology**, 9(1), 37-43.
- Siriwan Sereerat, Parin Laksitanon, and Suporn Sereerat. (1998). **Marketing management**. Bangkok: Thammasarn.
- Statistical Office Nan Province. (2019). **Tourism situation in Nan**. Retrieved June 7, 2020, from http://nan.nso.go.th/index.php?option=com_content&view=category&id=111&Itemid=510
- Tateetorn Teerakwanroj. (2013). **Service marketing**. (14th ed.). Bangkok: S. Asia Press.
- Thanaporn Mahattanyawanich, Jedsada Wongsansukcharoen and Somboon Sarapad. (2018). Service marketing mix and customers' perceived value influence to customer loyalty of healthy food restaurant Chon Buri Province. **Journal of Administration and Management**, 8(1), 69-82.
- The World Economic Forum. (2019). **Travel & tourism competitiveness report 2019**. Retrieved June 7, 2020, from <https://www.weforum.org/>.



Usanakorn Supanpaeshast. (2012). Factors Affecting Tourists' Satisfaction and Loyalty Toward The 119 year-old Chetsamian Market, Ratchaburi Prvince. **Thesis M.A. in Hotel and Tourism Management.** Naresuan University.



ความสัมพันธ์ระหว่าง โภชนบัญญัติ 9 ประการ กับการตัดสินใจสั่งอาหารผ่าน

แอปพลิเคชันออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่

ศุภพล เมธีเสริมสกุล¹, จอมขวัญ สุวรรณรักษ์², จุฑามาศ ไพร์พัชร³

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร^{1,2,3}

E-mail: supapol-m@rmutp.ac.th¹

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ศึกษาระดับความสำคัญของโภชนบัญญัติ 9 ประการ ที่ส่งผลต่อการสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างโภชนบัญญัติ 9 ประการ กับกระบวนการตัดสินใจสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 กรุงเทพมหานคร ที่เคยใช้บริการซื้ออาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ อย่างน้อย 1 ครั้ง จำนวน 400 คน โดยวิธีแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ผลการวิเคราะห์ระดับความสำคัญของโภชนบัญญัติ 9 ประการ ที่ส่งผลต่อการสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่ โดยภาพรวม พบว่า มีความสำคัญในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมาก 7 ข้อ อยู่ในระดับน้อย 1 ข้อ และอยู่ในระดับน้อยที่สุด 1 ข้อ สำหรับผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างโภชนบัญญัติ 9 ประการ กับกระบวนการตัดสินใจสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่ พบว่า โดยภาพรวม มีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ ในทิศทางตรงกันข้าม เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ เป็นไปในทิศทางเดียวกัน จำนวน 4 ข้อ ดังนี้ ด้านกินอาหารที่สะอาดปราศจากการปนเปื้อน รองลงมาคือ ด้านกินพืชผักให้มาก และกินผลไม้เป็นประจำ ด้านกินปลา เนื้อสัตว์ไม่ติดมัน ไข่ และถั่วเมล็ดแห้ง และด้านกินอาหารที่มีไขมันแต่พอควร และมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ เป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม จำนวน 5 ข้อ ดังนี้ 1.ด้านหลีกเลี่ยงการกินอาหารรสหวานจัด และเค็มจัด 2.ด้านกินอาหารครบ 5 หมู่ แต่ละหมู่ให้หลากหลาย

เน้นความเป็นวิจัย ปรัชญาของคณาจารย์ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



และหมั่นดูแลน้ำหนักตัว 3.ด้านคิมนมให้เหมาะสมตามวัย 4.ด้านงดหรือลดเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์
5. ด้านกินข้าวเป็นอาหารหลักสลับกับอาหารประเภทแป้งเป็นบางมื้อ ตามลำดับ

คำสำคัญ : โภชนบัญญัติ 9 ประการ, กระบวนการตัดสินใจสั่งอาหาร, แอปพลิเคชันออนไลน์, ฐานวิถีชีวิตใหม่, กทม.



The Correlation Between Food-Based Dietary Guidelines and Food Ordering Decisions through Online Applications of High School Students in the Secondary Educational Service Area Office 1, under the New Normal

Supapol Mateesermsakul¹, Jomkhwun Suwannarak², Chutamas Peeraphatchara³

Faculty of Home Economics Technology, Rajamangala University of Phra Nakhon^{1,2,3}

E-mail: supapol-m@rmutp.ac.th¹

ABSTRACT

This research studies the importance of levels of Food-Based Dietary Guidelines affecting food ordering through online applications, and the relationship between Food-Based Dietary Guidelines and the food ordering decision process through online applications of high school students in the Secondary Educational Service Area Office 1 under the new normal. This study entailed quantitative research. The sample was 400 high school students at an extremely large secondary school under the Secondary Educational Service Area Office 1, Bangkok. The sample ordered food at least once through online applications. A questionnaire was used as a research instrument for data collection. The sample was selected based on a stratified random sampling. Data were then analyzed using statistics, including mean, standard deviation, and Pearson's correlation coefficient. The analytic results indicated that the overall importance level of Food-Based Dietary Guidelines affecting food ordering through online applications under new normal was at the moderate level. When individual aspects were considered, seven items were at the high level, one item was at the low level, and one item was at the lowest level. The results of analyzing the relationships between Food-Based Dietary Guidelines and the food ordering decision process through online applications indicated that two variables had low level negative relationships. When individual aspects were considered, four items had low level positive relationships, namely consumption of



clean, uncontaminated food, followed by consumption of a lot of vegetables, regular consumption of fruits, consumption of fish, lean meats, eggs and legumes, and proper consumption of fat-containing foods. Five items with negative low level relationships included 1) avoidance of very sweet and salty foods, 2) consumption of a wide variety of nutritious foods from the five groups and body weight control, 3) proper milk drinking to meet milk requirements at each age, 4) abstaining or reducing alcohol-containing beverages, and 5) eating rice as the main food with carbohydrate foods for some meals.

Keywords: Food-Based Dietary Guidelines, Food Ordering Decision Process, Online Application, New Normal, BKK



บทนำ

จากสถานการณ์โรคอุบัติใหม่ที่ระบาดในปี 2020 ซึ่งองค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ประกาศชื่อที่เป็นทางการสำหรับใช้เรียกโรคทางเดินหายใจที่เกิดจากเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ว่า โรคโควิด-19 โดยพบการระบาดครั้งแรกเมื่อวันที่ 31 ธันวาคม 2562 ในนครอู่ฮั่น เมืองหลวงของมณฑลหูเป่ย์ สาธารณรัฐประชาชนจีน ต่อมาได้พบการระบาดไปยังหลายประเทศทั่วโลก จึงทำให้องค์การอนามัยโลกได้ประกาศเป็นภาวะฉุกเฉินด้านสาธารณสุขระหว่างประเทศ ในวันที่ 30 มกราคม 2563 และประกาศให้เป็นภาวะการระบาดใหญ่ (Pandemic) ในวันที่ 11 มีนาคม 2563 เนื่องจากมีจำนวนผู้ป่วย และผู้เสียชีวิตทั่วโลกเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมากภายในเวลาอันรวดเร็วโดยอัตราการเสียชีวิตจากโรคประมาณ ร้อยละ 4.6 กลุ่มผู้ป่วยที่มีอาการรุนแรงส่วนมากเป็นผู้สูงอายุ และผู้ที่มีโรคประจำตัว เช่น โรคหัวใจ โรคเบาหวาน โรคปอด และโรคระบบทางเดินหายใจ เป็นต้น (กรมควบคุมโรค, 2563) สอดคล้องกับกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (2564) ได้เปิดเผยสถิติสำคัญเกี่ยวกับโรคโควิด-19 ในแต่ละประเทศทั่วโลก ข้อมูล ณ วันที่ 25 มกราคม 2564 พบว่า มีผู้ติดเชื้อสะสมทั่วโลกกว่า 100 ล้านคน โดยประเทศที่มีผู้ติดเชื้อมากที่สุดของโลกคือ ประเทศสหรัฐอเมริกา ยอดผู้ป่วยยืนยันสะสมอยู่ที่ 25.70 ล้านคน และยอดสะสมผู้เสียชีวิตอยู่ที่ 4.28 แสนคน และใน

ขณะเดียวกันสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในประเทศไทยประจำวันวันที่ 25 มกราคม 2564 พบว่า มีผู้ป่วยรายใหม่จำนวน 187 ราย ยอดผู้ป่วยยืนยันสะสมจำนวน 13,687 ราย รักษาหายแล้วจำนวน 10,662 ราย และยอดสะสมผู้เสียชีวิตจำนวน 75 ราย (ศูนย์บริหารสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019, 2564)

กระทรวงศึกษาธิการจึงเสนอคณะรัฐมนตรีเลื่อนการเปิดภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 และอาศัยอำนาจตามความในข้อ 9 วรรคหนึ่ง (4) ของระเบียบกระทรวงศึกษาธิการ ว่าด้วยปีการศึกษาการเปิดและการปิดสถานศึกษา พ.ศ. 2549 ซึ่งแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2558 จึงให้สถานศึกษาทุกแห่งของรัฐและของเอกชนทั้งในระบบและนอกระบบ ซึ่งอยู่ในสังกัดและกำกับของกระทรวงศึกษาธิการ ปิดเรียนด้วยเหตุพิเศษ ตั้งแต่วันพุธที่ 18 มีนาคม 2563 เป็นต้นไป จนกว่าจะมีการเปลี่ยนแปลง ในระหว่างที่สถานศึกษาต้องปิดภาคเรียนด้วยเหตุพิเศษดังกล่าว หากมีความจำเป็น ให้ส่วนราชการต้นสังกัดกำหนดแนวทางแก้ปัญหา ทั้งนี้ให้สถานศึกษาจัดให้มีการเรียนการสอนด้วยการไม่ต้องเข้าชั้นเรียน โดยปรับการเรียนการสอนเป็นทางออนไลน์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563)

การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ยังสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับวิถีชีวิตในยุคปัจจุบัน จนอาจกลายเป็นฐานวิถีชีวิตใหม่ (New Normal) กับสังคมไทย เช่น การเว้นระยะห่าง



ทางสังคม (Social Distancing) ให้ความสำคัญกับการบริโภคอาหารที่ถูกสุขลักษณะ และมีประโยชน์ต่อร่างกาย การใส่ใจดูแลสุขภาพ ลดการเดินห้างสรรพสินค้า และหันมาซื้อสินค้าและบริการทางออนไลน์มากขึ้น (กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2563)

นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่อยู่ในช่วงวัยเรียนและวัยรุ่น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงหลายด้านทั้งทางร่างกาย อารมณ์ และสังคม ทำให้ร่างกายต้องการสารอาหารต่าง ๆ เพิ่มขึ้น วัยนี้จึงมีความอยากอาหารมากขึ้น กินจุบ กินจิบ ตลอดเวลา และไม่ค่อยสนใจเรื่องคุณค่าทางโภชนาการ ทำให้ได้รับสารอาหารไม่เพียงพอ การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวมีผลต่อพฤติกรรมบริโภคอาหารของเด็กวัยเรียน และวัยรุ่นอย่างมาก จึงพบว่าเด็กช่วงวัยนี้มีปัญหาทั้งการขาดสารอาหาร และภาวะโภชนาการเกิน ปัญหาดังกล่าวจะทำให้เด็กร่างกายอ่อนแอ มีภูมิคุ้มกันโรคต่ำ เจ็บป่วยบ่อย เหนื่อยง่าย เหม่อลอย ความสามารถในการเรียนรู้ต่ำ ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนต่ำ และสมรรถภาพในการทำกิจกรรม และการเล่นกีฬาต่ำ ในขณะที่เดียวกันปัญหาภาวะโภชนาการเกิน และโรคอ้วนก็ทวีความรุนแรงเพิ่มขึ้นเป็นลำดับ ดังนั้น จึงควรส่งเสริมให้เด็กวัยนี้ได้กินอาหารที่ถูกต้องตามหลักโภชนาการ ทั้งปริมาณ และสัดส่วนที่พอเหมาะกับความต้องการของร่างกาย และการประกอบกิจกรรม รวมทั้งส่งเสริมให้มี

การเล่นกีฬาหรือออกกำลังกายเป็นประจำ และพักผ่อนอย่างเพียงพอ เพราะการที่เด็กมีภาวะโภชนาการที่ดีย่อมส่งผลต่อ ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนที่ดีขึ้น (ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย, 2560) สอดคล้องกับสุชาติ โสมประยูร (2541) กล่าวว่า ปัญหาโภชนาการของวัยรุ่นนั้น ส่วนหนึ่งมีสาเหตุมาจากพฤติกรรมบริโภคที่ไม่เหมาะสม เช่น ทำให้มีปัญหาทั้งโภชนาการเกินและโภชนาการขาด รวมทั้ง สนันทา ยังวนิชเศรษฐ และ ศศิธร พุ่มดวง (2561) ที่กล่าวว่า นักเรียน นักศึกษา และบุคลากรวัยทำงานอาชีพต่าง ๆ นิยมดื่มเครื่องดื่ม เช่น น้ำหวาน น้ำอัดลม ชาเย็น กาแฟเย็น และเครื่องดื่มบรรจุขวดชนิดต่าง ๆ มากมาย ซึ่งเป็นการกระแสนิยมในการบริโภค ที่อาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพในอนาคต โดยที่บางคนอาจรู้เท่าไม่ถึงการณ์ การดื่มเครื่องดื่มที่มีส่วนผสมของน้ำตาลเป็นประจำ ส่งผลกระทบต่อสุขภาพของผู้บริโภคอย่างมาก และเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดโรคอ้วน โรคเบาหวาน โรคหัวใจ และโรคความดันโลหิตสูง อีกทั้งทำให้แก่เกินวัย และเสียชีวิตก่อนวัยอันควร

จากการรายงานของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561) เรื่อง ผลสำรวจการใช้ ICT ของเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2561 (ไตรมาส 4) พบว่า เป็นเด็กและเยาวชน ที่มีอายุระหว่าง 6 - 24 ปี ประมาณ 16.5 ล้านคน เป็นเพศชาย 8.4 ล้านคน (ร้อยละ 50.8) และเพศหญิง 8.1 ล้านคน (ร้อยละ 49.2) และเมื่อเปรียบเทียบการใช้คอมพิวเตอร์และ



อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน อายุ 6 - 24 ปี พบว่า มีการใช้คอมพิวเตอร์ลดลง จากร้อยละ 64.7 เป็นร้อยละ 58.6 แต่มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 78.8 เป็นร้อยละ 84.0 โดยใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น และคาดว่าใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มเด็กและเยาวชนนี้ น่าจะมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ โดยกลุ่มเด็กและเยาวชน มักใช้อินเทอร์เน็ต ค้นหาข้อมูลทั่วไป/สินค้าหรือบริการมากที่สุด ร้อยละ 79.6 เล่นเกมส์ดาวน์โหลดเกมส์ ร้อยละ 65.4 อ่านข่าวสารหนังสือพิมพ์ แม็กกาซีนต่าง ๆ ร้อยละ 57.4 ดาวน์โหลดหนัง เพลง ดูทีวี วิดีโอ ฟังวิทยุ ร้อยละ 56.4 รับ-ส่งอีเมลล์ ร้อยละ 55.9

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และครูผู้ดูแลงานอาหารและโภชนาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 1 กรุงเทพมหานคร จึงสนใจที่ศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่าง โภชนบัญญัติ 9 ประการ กับการตัดสินใจสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่ การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่ เพื่อที่จะนำผลการศึกษามาเป็นข้อมูลสำหรับครูผู้ดูแลงานอาหาร และโภชนาการของโรงเรียนมัธยมศึกษา ในการวางแผนจัดกิจกรรมให้ความรู้ทางด้านโภชนบัญญัติ 9 ประการ และ

ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภคอาหารให้เหมาะสมตามพัฒนาการช่วงวัย เพื่อให้นักเรียนสามารถดูแลตนเองได้อย่างถูกต้องเหมาะสมเมื่อเกิดภาวะโรคระบาดในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับความสำคัญของโภชนบัญญัติ 9 ประการ ที่ส่งผลต่อการสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่

2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างโภชนบัญญัติ 9 ประการ กับการตัดสินใจสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงระดับความสำคัญของโภชนบัญญัติ 9 ประการ ความตระหนักรู้ และพฤติกรรมการตัดสินใจก่อนเลือกใช้บริการสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมตามหลักโภชนาการ

2. นำผลที่ได้จากการวิจัยมาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน/การเผยแพร่ความรู้ด้านโภชนบัญญัติ 9 ประการ/กิจกรรมของโรงเรียนในระดับมัธยมศึกษา เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภคอาหารให้ดียิ่งขึ้นเมื่อประสบภาวะโรคระบาดในอนาคต



ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 กรุงเทพมหานคร 18 แห่ง ที่มีอายุระหว่าง 16 - 18 ปี จำนวน 29,671 คน ข้อมูล ณ วันที่ 10 มิถุนายน 2563 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 , 2563) จำแนกตามสังกัดกลุ่มโรงเรียน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 กรุงเทพมหานคร ที่เคยใช้บริการซื้ออาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ อย่างน้อย 1 ครั้ง จำนวน 400 คน จากการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) โดยมีการดำเนินการดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดตัวอย่างโดยใช้เกณฑ์จากตารางสุ่มของ เครจซี และมอร์แกน (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2560) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ระดับความคลาดเคลื่อน +5% ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน

ขั้นที่ 2 เลือกโรงเรียนจากสังกัดกลุ่มโรงเรียน กลุ่มละ 1 โรงเรียน ได้จำนวน 6 โรงเรียน

ขั้นที่ 3 แบ่งจำนวนนักเรียนแต่ละระดับชั้นปีที่ศึกษาโดยคำนวณหาสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่าง

ด้วยวิธีการเทียบอัตราส่วน จากนั้นใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire)

การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ดำเนินการสร้างแบบสอบถามฉบับร่างจากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการนำมาสร้างข้อคำถามของแบบสอบถาม โดยกำหนดประเด็นและขอบเขตของคำถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามฉบับร่างที่สร้างขึ้นพร้อมแบบประเมินไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบสอบถาม จากนั้นนำแบบประเมินมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาหรือวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของข้อคำถามไม่ต่ำกว่า 0.50 ตามเกณฑ์มาตรฐาน (ค่า $IOC \geq 0.50$) โดยที่ได้มีค่าอยู่ที่ 0.93 จากนั้นดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามให้เป็นไปตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามฉบับจริงไปใช้ในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวนทั้งสิ้น 400 คน



การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2. ผู้วิจัยนำหนังสือจากสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนเพื่อขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 กรุงเทพมหานคร ที่เคยใช้บริการซื้ออาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ อย่างน้อย 1 ครั้ง จำนวน 400 คน ในช่วงเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2563 ถึงเดือนตุลาคม พ.ศ. 2563

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ระดับความสำคัญของโภชนบัญญัติ 9 ประการ ที่ส่งผลต่อการสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่ ใช้วิธีหาค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างโภชนบัญญัติ 9 ประการ กับกระบวนการตัดสินใจสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชัน ออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่ โดยใช้การวิเคราะห์สถิติค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างโภชนบัญญัติ 9 ประการ กับการตัดสินใจสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่ ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ปรากฏดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาระดับความสำคัญของโภชนบัญญัติ 9 ประการ ที่ส่งผลต่อการสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่ จากผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความสำคัญของโภชนบัญญัติ 9 ประการ ที่ส่งผลต่อการสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่ โดยภาพรวม พบว่า มีความสำคัญในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ามีความสำคัญในระดับมาก 7 ข้อ เรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ กินอาหารที่สะอาดปราศจากการปนเปื้อน ($\bar{X} = 4.14$) กินพืชผักให้มาก และกินผลไม้เป็นประจำ ($\bar{X} = 4.02$) กินอาหารครบ 5 หมู่ แต่ละหมู่ให้หลากหลายและหมั่นดูแลน้ำหนักตัว ($\bar{X} = 3.94$) กินข้าวเป็นอาหารหลัก สลับกับอาหารประเภทแป้งเป็นบางมื้อ ($\bar{X} = 3.78$) กินอาหารที่มีไขมันแต่พอควร ($\bar{X} = 3.62$) ดื่มนมให้เหมาะสมตามวัย



($\bar{X} = 3.61$) และ กินปลา เนื้อสัตว์ไม่ติดมัน ไข่ และถั่วเมล็ดแห้ง ($\bar{X} = 3.51$) อยู่ในระดับน้อย 1 ข้อ คือ หลีกเลี่ยงการกินอาหารรสหวานจัด และ

เค็มจัด ($\bar{X} = 1.91$) และอยู่ในระดับน้อยที่สุด 1 ข้อ คือ งดหรือลดเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ ($\bar{X} = 1.43$) แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความสำคัญของโภชนบัญญัติ 9 ประการ ที่ส่งผลต่อการสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่

โภชนบัญญัติ 9 ประการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความสำคัญ
1. กินอาหารครบ 5 หมู่ แต่ละหมู่ให้หลากหลาย และหมั่นดูแลน้ำหนักตัว	3.94	0.65	มาก
2. กินข้าวเป็นอาหารหลักสลับกับอาหารประเภท แป้งเป็นบางมื้อ	3.78	0.76	มาก
3. กินพืชผักให้มาก และกินผลไม้เป็นประจำ	4.02	0.70	มาก
4. กินปลา เนื้อสัตว์ไม่ติดมัน ไข่ และถั่วเมล็ดแห้ง	3.51	0.72	มาก
5. ดื่มนมให้เหมาะสมตามวัย	3.61	0.86	มาก
6. กินอาหารที่มีไขมันแต่พอควร	3.62	0.95	มาก
7. หลีกเลี่ยงการกินอาหารรสหวานจัด และเค็มจัด	1.91	0.83	น้อย
8. กินอาหารที่สะอาดปราศจากการปนเปื้อน	4.14	0.53	มาก
9. งดหรือลดเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์	1.43	0.77	น้อยที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	3.33	0.38	ปานกลาง

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างโภชนบัญญัติ 9 ประการ กับกระบวนการตัดสินใจสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่ จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างโภชนบัญญัติ 9 ประการ กับกระบวนการ

ตัดสินใจสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่ โดยใช้การวิเคราะห์สถิติค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน พบว่า โดยภาพรวม มีระดับความสัมพันธ์ในระดับต่ำ และเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน

เน้นความเป็นวัช ปลูกฝังองค์ความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



พบว่า มีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ เป็นไปในทิศทางเดียวกัน จำนวน 4 ข้อ ดังนี้ ด้านกินอาหารที่สะอาดปราศจากการปนเปื้อน ($r=0.16^{**}$, $\text{sig.} = 0.00$) รองลงมาคือ ด้านกินพืชผักให้มาก และกินผลไม้เป็นประจำ ($r=0.15^{**}$, $\text{sig.} = 0.00$) ด้านกินปลา เนื้อสัตว์ไม่ติดมัน ไข่ และถั่วเมล็ดแห้ง ($r=0.05$, $\text{sig.} = 0.30$) และด้านกินอาหารที่มีไขมันแต่พอควร ($r=0.02$, $\text{sig.} = 0.69$) และมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ เป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม จำนวน 5 ข้อ ดังนี้

ด้านหลีกเลี่ยงการกินอาหารรสหวานจัด และเค็มจัด ($r=-0.05$, $\text{sig.} = 0.31$) ด้านกินอาหารครบ 5 หมู่ แต่ละหมู่ให้หลากหลาย และหมั่นดูแลน้ำหนักตัว ($r=-0.07$, $\text{sig.} = 0.16$) ด้านดื่มนมให้เหมาะสมตามวัย ($r=-0.11^*$, $\text{sig.} = 0.02$) ด้านงดหรือลดเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ ($r=-0.12^*$, $\text{sig.} = 0.01$) และด้านกินข้าวเป็นอาหารหลักสลับกับอาหารประเภทแป้งเป็นบางมื้อ ($r=-0.18^{**}$, $\text{sig.} = 0.00$) ตามลำดับ แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างโภชนบัญญัติ 9 ประการ กับกระบวนการตัดสินใจสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ภายใต้วินิจฉัยชีวิตใหม่

โภชนบัญญัติ 9 ประการ	กระบวนการตัดสินใจสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์			
	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	ทิศทาง	ระดับความสัมพันธ์
1. กินอาหารครบ 5 หมู่ แต่ละหมู่ให้หลากหลาย และหมั่นดูแลน้ำหนักตัว	-0.07	0.16	ตรงกันข้าม	ต่ำ
2. กินข้าวเป็นอาหารหลักสลับกับอาหารประเภทแป้งเป็นบางมื้อ	-0.18 ^{**}	0.00	ตรงกันข้าม	ต่ำ
3. กินพืชผักให้มาก และกินผลไม้เป็นประจำ	0.15 ^{**}	0.00	เดียวกัน	ต่ำ
4. กินปลา เนื้อสัตว์ไม่ติดมัน ไข่ และถั่วเมล็ดแห้ง	0.05	0.30	เดียวกัน	ต่ำ
5. ดื่มนมให้เหมาะสมตามวัย	-0.11 [*]	0.02	ตรงกันข้าม	ต่ำ



6. กินอาหารที่มีไขมันแต่พอควร	0.02	0.69	เดียวกัน	ต่ำ
7. หลีกเลี่ยงการกินอาหารรสหวานจัด และเค็มจัด	-0.05	0.31	ตรงกันข้าม	ต่ำ
8. กินอาหารที่สะอาดปราศจากการปนเปื้อน	0.16**	0.00	เดียวกัน	ต่ำ
9. งดหรือลดเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์	-0.12*	0.01	ตรงกันข้าม	ต่ำ
รวม	-0.05	0.32	ตรงกันข้าม	ต่ำ

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

1. ระดับความสำคัญของโภชนบัญญัติ 9 ประการ ที่ส่งผลต่อการสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่ โดยภาพรวม พบว่า มีความสำคัญในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีความสำคัญในระดับมาก 7 ข้อ เรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ กินอาหารที่สะอาดปราศจากการปนเปื้อน กินพืชผักให้มาก และกินผลไม้เป็นประจำ กินอาหารครบ 5 หมู่ แต่ละหมู่ให้หลากหลายและหมั่นดูแลน้ำหนักตัว กินข้าวเป็นอาหารหลักสลับกับอาหารประเภทแป้งเป็นบางมื้อ กินอาหารที่มีไขมันแต่พอควร ดื่มนมให้เหมาะสมตามวัย และ กินปลา เนื้อสัตว์ไม่ติดมัน ไข่ และถั่วเมล็ดแห้ง อยู่ในระดับน้อย 1 ข้อ คือ หลีกเลี่ยงการกินอาหารรสหวานจัด และเค็มจัด และอยู่ในระดับน้อยที่สุด 1 ข้อ คือ งดหรือลดเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ ซึ่งสอดคล้อง

กับงานวิจัยของมโนลี ศรีเปารยะ เพ็ญพงษ์ (2559) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการบริโภคอาหารของกลุ่มนักเรียนและนักศึกษาในจังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า พฤติกรรมการบริโภคอาหารของกลุ่มนักเรียนและนักศึกษาพบว่า ส่วนใหญ่รับประทานอาหารครบ 3 มื้อ เข้ากลางวัน เย็น มากที่สุด รองลงมา คือ เลือกซื้ออาหารโดยพิจารณาความสะอาดของร้านและผู้ขายมากกว่าความอร่อย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ได้ก่อให้เกิดปรากฏการณ์ New Normal ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมด้านการบริโภคอาหารของผู้คนในสังคมที่น่าสนใจ โดยศิริโรจน์ ผลพันธิน และ ชนะศึก นิขานนท์ (2563) ที่กล่าวว่า การปรับเปลี่ยนแนวคิดการบริโภคอาหารเพื่อป้องกันการรับเชื้อโรคเข้าสู่ร่างกาย จากเดิมที่เคยได้รับการยอมรับและปฏิบัติกันอย่างแพร่หลายในอดีตก็คือ “กินร้อน ช้อนกลาง ล้างมือ” กลายเป็น “กินร้อน ช้อนเรา ล้างมือ



ทั้งระยะห่างกัน” อีกทั้งคุณภาพของวัตถุดิบที่นำมาใช้ในการประกอบอาหารก็ได้มีการคัดเลือกอย่างพิถีพิถันมากขึ้น การเลือกกินอาหารของคนไทยจึงเลือกกันที่ความเชื่อถือของผู้บริโภคที่มีต่อผู้ผลิตอาหารว่าผลิตอาหารได้ตามมาตรฐานการผลิต และใช้วัตถุดิบที่มีคุณภาพมากน้อยเพียงใด วัตถุดิบจึงกลายเป็นหัวใจสำคัญของการผลิตอาหารในปัจจุบัน ซึ่งในระหว่างการขนส่งหรือเคลื่อนย้ายอาหารหากไม่มีการควบคุมดูแลทางด้านสุขลักษณะและความปลอดภัยในการเก็บอาหารที่ถูกต้อง ก็อาจจะทำให้มีปัจจัยหลายประการที่ทำให้เกิดการปนเปื้อนของอาหารได้ เช่น การปนเปื้อนจากเชื้อโรคหรือสารพิษที่มีอยู่ในตัวของอาหารเอง ปนเปื้อนจากภาชนะบรรจุระหว่างการเก็บหรือปนเปื้อนจากพาหนะที่ใช้ในการขนส่ง ตลอดจนขั้นตอนต่าง ๆ ระหว่างการรับ-ส่งอาหารเป็นต้น ดังนั้นเพื่อลดและป้องกันการปนเปื้อนของอาหาร ระหว่างกระบวนการดังกล่าวจึงต้องปฏิบัติตามหลักสุขลักษณะที่ถูกต้อง

2. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างโภชนบัญญัติ 9 ประการ กับกระบวนการตัดสินใจสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 1 ภายใต้งานวิจัยชีวิตใหม่ โดยทดสอบสมมติฐานโดยสถิติค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 หรือที่นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

0.05 พบว่า โดยภาพรวม มีระดับความสัมพันธ์ในระดับต่ำ และเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยแต่ละด้านมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ เป็นไปในทิศทางเดียวกัน จำนวน 4 ข้อ ดังนี้ ด้านกินอาหารที่สะอาดปราศจากการปนเปื้อน รองลงมาคือ ด้านกินพืชผักให้มาก และกินผลไม้เป็นประจำ ด้านกินปลา เนื้อสัตว์ไม่ติดมัน ไข่ และถั่วเมล็ดแห้ง และด้านกินอาหารที่มีไขมันแต่พอควร ส่วนมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ เป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ ด้านหลีกเลี่ยงการกินอาหารรสหวานจัด และเค็มจัด ด้านกินอาหารครบ 5 หมู่ แต่ละหมู่ให้หลากหลาย และหมั่นดูแลน้ำหนักตัว ด้านดื่มนมให้เหมาะสมตามวัย ด้านงดหรือลดเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ และด้านกินข้าวเป็นอาหารหลักสลับกับอาหารประเภทแป้งเป็นบางมื้อ ดังที่สุชาติา เชื้อสะอาด (2556) ชี้ว่า นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับโภชนบัญญัติ 9 ประการในทุกเนื้อหาอยู่ในระดับดี แต่เมื่อศึกษาเรื่องของการปฏิบัติตามหลักโภชนบัญญัติ 9 ประการของนักเรียน พบว่ามีการปฏิบัติตามอยู่ในระดับต่ำ จึงทำให้ไม่มีความสัมพันธ์ ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับโภชนบัญญัติ 9 ประการดีแต่ไม่มีการนำความรู้นั้นมาใช้ในการรับประทานอาหารที่ถูกต้อง จึงทำให้ความรู้และการปฏิบัติตามหลักโภชนบัญญัติ 9 ประการไม่มีความสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ ภัฏฐณีชา วรณมณี และ นันทภัส เพ็ชรสุวรรณ (2562) ยังเสนอว่า นักเรียน



ส่วนใหญ่จะมีการรับรู้ที่ดีต่อการบริโภคอาหารตามหลักโภชนบัญญัติ 9 ประการ และมีกิจกรรมทางกาย แต่นักเรียนนั้นกลับมีการปฏิบัติที่ไม่ดีในการบริโภคอาหาร (ร้อยละ 72.13) และการปฏิบัติที่ไม่ดีในการมีกิจกรรมทางกาย (ร้อยละ 52.51) คล้ายกับมโนลี ศรีเปารยะ เพ็ญพงษ์ (2559) ที่บรรยายว่า ด้านความสัมพันธ์จากพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหาร พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์ส่งผลต่อสุขภาพ นั่นคือ จากพฤติกรรมบริโภคอาหารในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ได้ส่งผลต่อสุขภาพ โดยกลุ่มอายุ 15-21 ปี พบว่าระดับดัชนีมวลกายอยู่ในระดับปกติ ร้อยละ 50 ซึ่งมีจำนวนที่มากที่สุด แต่ยังมีประเด็นที่น่ากังวลของกลุ่มวัยนี้ พบว่า มีน้ำหนักน้อยกว่ามาตรฐานถึง ร้อยละ 24 และจำนวนที่เหลือเป็นน้ำหนักที่มากกว่าปกติ เนื่องมาจาก พฤติกรรมของเด็กกลุ่มนี้จะกังวลในรูปร่าง ตามกระแสนิยมในปัจจุบัน คือ รูปร่างผอม ดังนั้น เด็กวัยนี้ยังคงมีพฤติกรรมรับประทานอาหารที่ไม่ถูกหลักโภชนาการ นอกจากนี้ปัญหาน้ำหนัก นิสิตินทรีย์ และ วราภรณ์ อุดมทรัพย์ (2560) ยังบรรยายอีกว่า พฤติกรรมการบริโภคอาหารของวัยรุ่นไทยเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตอย่างมาก ซึ่งปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคประกอบด้วย ปัจจัยด้านความรู้ ด้านความเชื่อและค่านิยม ด้านเศรษฐกิจ และด้านสื่อ โดยปัจจัยด้านความเชื่อและค่านิยมถือว่ามีผลอย่างยิ่งส่งผลให้วัยรุ่นไทยมีพฤติกรรมการบริโภคอาหารที่ไม่ถูกต้อง ดังนั้น แนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหานี้

เนื่องมาจากการมีพฤติกรรมการบริโภคอาหารที่ไม่ถูกต้องของวัยรุ่นไทย จึงเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง ทั้งนี้ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกัน ทั้งบุคลากรทางสุขภาพ ตัวของวัยรุ่นเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม โดยการเสริมสร้างความตระหนักถึงสาเหตุและผลกระทบ การให้ความรู้เกี่ยวกับการเลือกบริโภค การโน้มน้าวให้ใช้เหตุผลในการตัดสินใจบริโภค และการสนับสนุนให้มีการบริโภคตามหลัก “โภชนบัญญัติ 9 ประการ” อันจะส่งผลให้วัยรุ่นไทยเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพสมบูรณ์แข็งแรงและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นตามมา

ข้อเสนอแนะ

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างโภชนบัญญัติ 9 ประการ กับกระบวนการตัดสินใจสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 1 ภายใต้ฐานวิถีชีวิตใหม่ อยู่ในระดับต่ำนั้น แสดงให้เห็นถึงนักเรียนส่วนมากให้ความสำคัญกับโภชนบัญญัติ 9 ประการแต่ไม่สามารถนำความรู้ดังกล่าวไปใช้ประกอบการตัดสินใจเลือกใช้บริการสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ จึงทำให้การปฏิบัติตามหลักโภชนบัญญัติ 9 ประการไม่มีความสัมพันธ์กัน ดังนั้น สถานศึกษาซึ่งเป็นหน่วยงานในกำกับของรัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการปรับหลักสูตรเนื้อหาวิชาโดยเพิ่มเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้องกับโภชนบัญญัติ 9 ประการหรือจัดการ



เรียนการสอนให้มีการบูรณาการ เช่น ออกแบบสื่อการสอน คู่มือการบริโภคอาหารตามโภชนบัญญัติ 9 ประการของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา แบบประเมินภาวะโภชนาการด้วยตนเองของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา อีกทั้งควรเสริมความรู้ในเรื่องพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารให้ถูกต้องตามโภชนบัญญัติ 9 ประการแก่นักเรียนที่มีพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารไม่ถูกต้อง โดยพบว่านักเรียนยังมีการบริโภคอาหารที่มีรสหวานจัดและเค็มจัด และบางส่วนยังบริโภคเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์เป็นส่วนผสมซึ่งส่งผลเสียต่อสุขภาพ ตลอดจนกำกับติดตามเฝ้าระวังกลุ่มที่มีภาวะโภชนาการไม่ปกติอย่างต่อเนื่อง เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารให้ดีขึ้นเมื่อประสบภาวะโรคระบาดในอนาคต

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการขยายขอบเขตการวิจัยให้กว้างขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มตัวอย่าง ไปยังกลุ่มอื่นๆ เช่น นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 2 หรือ อื่น ๆ รวมถึงนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา เป็นต้น เพื่อยืนยันผลการศึกษาและสามารถนำผลการศึกษาที่ได้ไปกำหนดแนวทางในการส่งเสริมให้ตระหนักถึงการปฏิบัติตามโภชนบัญญัติ 9 ประการ และนำมาปรับใช้ในการตัดสินใจเลือกใช้บริการสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ในฐานะวิถีชีวิตใหม่ เพื่อการรับประทานอาหารที่ถูกต้อง ซึ่งจะส่งผลให้วัยรุ่นไทยเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพ

สมบูรณ์ แข็งแรง และมีคุณภาพชีวิตที่ดีแม้ในสถานการณ์วิกฤติจากโรคระบาดในอนาคต

References

- Centre for the Administration of the Situation due to the Outbreak of the Communicable Disease Coronavirus 2019. (2021). **Situation of Coronavirus 2019 (COVID-19) in Thailand**. Retrieved January 25, 2021, from <http://www.moicovid.com/>.
- Department of Disease Control. (2020). **Names and major symptoms of dangerous communicable diseases 2020**. Retrieved April 15, 2020, from <https://dc.moph.go.th/viralpneumonia/index.php>.
- Manolee Sripaoraya Penpong. (2016). Food consumption behavior of students in Suratthani Province. **Journal of Management Sciences**, 3(1), 109-126.
- Ministry of Education. (2020). **Educational institutions under and under supervision of the ministry of education closed classes due to special reasons**. Retrieved April 15, 2020, from <https://www.moe.go.th/>.



- Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation. (2021). **Number of people infected (COVID-19) worldwide**. Retrieved January 25, 2021, from <https://www.mhesi.go.th/>.
- Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation. (2020). **New Normal**. Retrieved June 14, 2020, from <https://www.mhesi.go.th/>.
- National Statistical Office of Thailand. (2018). **Statistics of the using the ICT of children and youth in 2018**. Retrieved September 1, 2018, from <http://www.nso.go.th/sites/2014/Pages/News/2561/N25-07-61-2.aspx>
- Nattanicha Wannamanee and Nunnaphat Petsuwan. (2019). Factors related to health behaviors and nutritional status of elementary students in Mueang District, Songkhla Province. In **10th Hatyai National and International Conference** (pp. 764-778). Hatyai: Hatyai University.
- Paveenapat Nithitantiwa and Warangkana Udomsapay. (2017). **Food consumption behavior among Thai adolescents, impacts, and solutions**. **Journal of Phrapokklao Nursing College**, 28(1), 122-128.
- Sirote Pholpuntin and chanasuek Nichanon. (2020). **Food consumption in the era of "New Normal"**. Retrieved January 5, 2020, from <https://web.facebook.com/suandusitdelivery/photos/pcb.128115908876321/128115485543030/>.
- Suchada Chuersa-Ard. (2013). **Nutritional Status knowledge and practice on food-based dietary guidelines for Thais of high school students, Regina Coeli college** (Master's thesis). Chiang Mai University. Chiang Mai.
- Suchart Somprayoon. (1998). **Teaching health education**. (3rd ed.). Bangkok: Thai Watana Panich.
- Sunundha Youngwanichsetha and Sasitorn Phumdoung. (2018). **Effects health of drinking nectar, iced tea, iced coffee, and the other beverages mixing the sugar and fructose**. Retrieved June 9, 2020, from <https://rdo.psu.ac.th/index.php/recommend/1099-2018-08-02-07-52-23>.
- Tanin Silpjaru. (2017). **Statistical research**



and analysis with SPSS and and
AMOS. (17 th edition).
Nonthaburi:S.R. Printing Mass
Products Co., Ltd.

The Royal College of Pediatricians of
Thailand. (2017). **Parent guide for
publishing the knowledge about
care and development children.**
Retrieved April 15, 2021, from

[http://www.thaipediatrics.org/Media/
media-20171010123138.pdf](http://www.thaipediatrics.org/Media/media-20171010123138.pdf).

The Secondary Educational Service Area
Office 1. (2020). **Information on the
number of high school students
semester 1, academic year 2020.**
Retrieved June 10, 2020, from
[https://Eservice.sesao1.go.th/info/m
aps/student](https://Eservice.sesao1.go.th/info/maps/student).



Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University

Vol. 13 No.1 (January–June) 2021

ศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางส่งเสริมการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ในเชิงวิทยาศาสตร์ ของผลิตภัณฑ์อาหารชุมชนในเขตภาคกลางตอนบน

ดาวธรา วีระพันธ์¹, ศศมล ผาสุข², ปิ่นนรภัศ ฤกษ์ภักดี³, จิตารัตน์ กุลณัฐรวงศ์⁴

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี^{1,2,3}

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี⁴

E-mail: Daorathar@vru.ac.th¹

บทคัดย่อ

วิจัยนี้ศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางส่งเสริมการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในเชิงวิทยาศาสตร์ของผลิตภัณฑ์อาหารชุมชนในเขตภาคกลางตอนบน ผู้รู้ประกอบด้วย 1) กลุ่มแม่บ้านพัฒนาบ้านแม่ลา จังหวัดสิงห์บุรี 2) กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรบ้านท่าข้าวโพด จังหวัดชัยนาท 3) กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรหมู่ 2 จังหวัดลพบุรี 4) กลุ่มปลาร้าบ้านลำ จังหวัดสระบุรี 5) กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรบ้านรีพัฒนา จังหวัดอ่างทอง 6) กลุ่มชุมชนแปรรูปพัฒนารวมใจ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 60 คน ลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่ม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาโดยนำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนา สรุปผลการศึกษาดังนี้ สภาพปัญหาการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในเชิงวิทยาศาสตร์ของผลิตภัณฑ์อาหารชุมชน ไม่มีการรวบรวมเผยแพร่อย่างเป็นระบบ ถ่ายทอดโดยการบอกเล่าในครัวเรือน ผู้ถ่ายทอดไม่ทราบถึงหลักการและทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ของการถนอมอาหารแต่มีการสืบทอดบอกเล่าปฏิบัติต่อ ๆ กันมาอย่างต่อเนื่อง จากประสบการณ์โดยตรง ชาวชนในชุมชนสนใจลดน้อยลงที่จะรับการถ่ายทอดเนื่องจากเข้ามาทำงานประจำในเมือง แนวทางส่งเสริมการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ควรมีการเผยแพร่และปรับเปลี่ยนวิธีการถ่ายทอดให้เป็นระบบที่ทันสมัยสามารถเข้าถึงข้อมูลและเรียนรู้ได้ตลอดเวลา เสนอแนวทางดังนี้ ถ่ายทอดโดยใช้รูปแบบเดิมและรูปแบบใหม่ผสมผสานกันสอดแทรกอธิบายหลักการความรู้เชิงวิทยาศาสตร์เข้าไปผสมผสานกับภูมิปัญญา เรียนรู้ด้วยวิธีการลงมือปฏิบัติโดยการสาธิตกระบวนการผลิตและสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดเป็นตัวกลางเชื่อมโยงเข้าสู่เว็บแอปพลิเคชันและผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริงจากสตีกเกอร์ตราผลิตภัณฑ์ นำเสนอข้อมูลในรูปแบบวิดีโอและสื่อมัลติมีเดียแสดงผลในรูปแบบภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

คำสำคัญ : สภาพปัญหา, ภูมิปัญญาท้องถิ่นเชิงวิทยาศาสตร์, การถ่ายทอดภูมิปัญญา

เน้นความเป็นวิจัย ปรัชญาของความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



A Study of Problem States and Guidelines for the Dissemination of Scientific Local Wisdom of Community Food Products in the Upper Central Region

Daorathar Weerapan¹, Sasamol Phasuk²

Pannraphat Takolpuckdee³, Thidarat Kulnattarawong⁴

Science Education Department, Valaya Alongkorn Rajabhat University Under the Royal Patronage^{1,2,3}

Faculty of Technical Education, Rajamangala University of Technology Thanyaburi⁴

E-mail: daorathar@vru.ac.th¹

ABSTRACT

The research examined problem states and guidelines for disseminating scientific local wisdom regarding community food products in the upper central region. The experts were 60 participants, including 1) Pattana Baan Mae La housewife group, Sing Buri province; 2) Tah Kaopod farmer housewife group, Chai Nat province; 3) Farmer housewife group, Moo 2, Lopburi province; 4) Ban Lum pickled fish group, Saraburi province; 5) Ri Phattana farmer housewife group, Ang Thong province; and 6) Ruamjai Pattana processing community, Phra Nakorn Si Ayutthaya. Data were collected by in-depth interviews and focus group discussions. Content analysis was employed to analyze the data and provide descriptive information. The results revealed that the problematic state of scientific local wisdom dissemination of community food products was the lack of knowledge gathering and transferring in systematic way. The local wisdom was disseminated by teaching the families. Disseminators did not know the scientific principles and theories of food preservation. They were told to practice and gained direct experience by continually passing down the knowledge from generation to generation. Young people in the community were less interested in gaining local wisdom due to their full-time jobs in town. The guidelines for promoting local wisdom should entail the adjustment of dissemination methods which can be accessed and learned at all times. It is suggested to combine the traditional way with the modern way that explains the principles of science knowledge together with local wisdom. Learning should be achieved through demonstrating the production processes and self-studying through QR code technology as a media linking to web applications and through virtual technology



from brand product stickers. The information should be presented in video and multimedia displayed in Thai and English.

Keywords: problem state, scientific local wisdom, local wisdom dissemination



บทนำ

ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญต่อการพัฒนาชุมชนเป็นอย่างมากและภูมิปัญญาท้องถิ่นช่วยให้คนในชุมชนสามารถดำรงตนตลอดทั้งช่วยส่งเสริมการพัฒนาอาชีพของคนในชุมชนให้มีรายได้เลี้ยงครอบครัว รัฐบาลจึงมีแนวทางส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการสร้างงาน สร้างชุมชนให้เข้มแข็งสามารถพึ่งตนเองได้อย่างยั่งยืน Tinnaluck (2004) กล่าวว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นคือความรู้ที่เป็นวัฒนธรรมประเพณีที่สืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษโดยถูกเก็บสะสมไว้กับบุคคลที่นำเอาความรู้ไปใช้และมีความอาวุโสในชุมชน มีการถ่ายทอดภูมิปัญญาโดยปากต่อปากซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตในชุมชนและวิระพษ์ แสง-ชูโต (2559) ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นองค์ความรู้ ทักษะ วิธีการต่าง ๆ ที่เกิดจากสติปัญญาและความสามารถของคนในท้องถิ่น เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาการดำเนินชีวิตของคนในท้องถิ่นรวมทั้งความสามารถในการประสานความรู้ใหม่ ๆ กับความรู้ดั้งเดิมในท้องถิ่นใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยมีลักษณะเป็นเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นนั้นประสาธ เนืองเฉลิม (2546) ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีการผสมผสานความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งวิทยาศาสตร์เป็นทั้งตัวความรู้และกระบวนการที่นำไปสู่ความรู้ โดยอาศัยข้อเท็จจริงจากธรรมชาติ การนำภูมิปัญญาของแต่ท้องถิ่นมาสอดแทรกในกระบวนการเรียนรู้จึงเป็นการบูรณาการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาผ่านกระบวนการถ่ายทอดความรู้อย่างเป็นระบบ

จากที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสลงพื้นที่บริการวิชาการและทำงานร่วมกับชุมชนหลายปีที่ผ่านมาในเขตภาคกลางตอนบนประกอบด้วย 6 จังหวัดได้แก่ ชัยนาท พระนครศรีอยุธยา

ลพบุรี สิงห์บุรี สระบุรี และ อ่างทอง (ประกาศคณะกรรมการนโยบายการบริหารงานจังหวัดและกลุ่มจังหวัดแบบบูรณาการ, 2560) ได้มีโอกาสร่วมสนทนากับชุมชนถึงเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ก่อเกิดและสืบทอดกันมาในชุมชน ส่วนใหญ่นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาต่อยอดโดยนำทรัพยากรและวัตถุดิบที่มีอยู่ในชุมชนและความรู้จากภูมิปัญญาที่สั่งสมและบอกต่อกันมา นำมาใช้ในการต่อยอดพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่เป็นจุดเด่นของชุมชน โดยเฉพาะภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านอาหารของภาคกลางนับได้ว่าเป็นภาคที่มีความอุดมสมบูรณ์มากกว่าภาคอื่น ๆ ถือเป็นอู่ข้าวอู่น้ำที่สำคัญของประเทศไทย เช่นจากการศึกษาของ Wattanuruk et al., (2020) ได้มีการนำข้าวมีสีมาพัฒนาเป็นข้าวหมากซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดกันมาเพื่อแปรรูปข้าวซึ่งเป็นภูมิปัญญาทางด้านอาหารและเนื่องด้วยสภาพทางภูมิประเทศเป็นที่ราบลุ่มมีแม่น้ำลำคลอง หนอง บึง มากมาย จึงทำให้ภาคกลางเป็นแหล่งผลิตอาหารที่สำคัญของประเทศ แต่ปัญหาส่วนหนึ่งที่สะท้อนจากชุมชนพบว่า การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมอันเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับสังคมสมัยใหม่ส่งผลต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำให้สิ่งประดิษฐ์หรือระบบทางสังคมที่เกิดขึ้นจากภูมิปัญญาของชุมชนในอดีตบางอย่างไม่สามารถแข่งขันกับสิ่งประดิษฐ์หรือระบบที่เกิดขึ้นใหม่ในปัจจุบันได้ ภูมิปัญญาบางอย่างได้ สูญหายไปเพราะไม่มีการปฏิบัติสืบทอด ต่อยอด อนุรักษ์ และเผยแพร่ ถึงแม้ว่าบางชุมชนมีการอนุรักษ์แต่ก็มีน้อยลงนอกจากนี้ เอกชัย พุ่มดวง (2551) ภูมิปัญญาท้องถิ่นส่วนหนึ่งในปัจจุบันได้สูญหายไปหรือ



ไม่ได้นำมาใช้ในการแก้ปัญหาการดำเนินชีวิตประจำวัน เนื่องจากสาเหตุต่าง ๆ เช่น การหวงวิชาความรู้ของผู้รู้ การขาดการบันทึกอย่างเป็นระบบ การขาดการถ่ายทอดความรู้ออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร และขาดการสืบทอดอย่างต่อเนื่อง

แนวทางสำคัญประการหนึ่งที่จะมีส่วนช่วยให้ชุมชนเกิดความเข้มแข็งท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมได้นั้น ควรมีการส่งเสริมให้ชาวบ้านหรือผู้รู้ได้ถ่ายทอดภูมิปัญญาผ่านการเรียนรู้และการจัดการความรู้ในชุมชน ทั้งนี้การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นจะทำให้เกิดคุณค่าและได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องไม่ให้สูญหาย สามารถนำไปใช้ในวิถีชีวิตได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัย (ถวัลย์ มาศจรัส, 2546) ทั้งนี้เพื่อเป็นการอนุรักษ์ ภูมิปัญญาไม่ให้สูญหายไปตามกาลเวลา เนื่องด้วยสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ควรมีการส่งเสริมให้ท้องถิ่นร่วมกันอนุรักษ์รวมถึงส่งเสริมการถ่ายทอดและเผยแพร่ภูมิปัญญาเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ และปรับขยายองค์ความรู้เดิม เชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับวิทยาศาสตร์สามารถอธิบายเหตุผลทางวิทยาศาสตร์และภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าไว้ด้วยกัน จากที่ได้ร่วมสนทนาชุมชนมีความสนใจที่จะเรียนรู้ในเรื่องของการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นให้กับคนรุ่นใหม่แต่ยังไม่มีกรรวบรวมภูมิปัญญาท้องถิ่นและการถ่ายทอดไว้เป็นระบบให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน เพื่อเป็นการส่งเสริมให้ชุมชนเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่จะสูญหาย ผู้วิจัยจึงมีความต้องการที่จะศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางส่งเสริมการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในเชิงวิทยาศาสตร์ของผลิตภัณฑ์อาหารชุมชน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา

รูปแบบการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในเชิงวิทยาศาสตร์ของผลิตภัณฑ์ ทั้งนี้เพื่อเป็นการส่งต่อให้คนรุ่นหลังได้อนุรักษ์สืบต่อไป การจะทำให้ชุมชนเข้มแข็งนั้นชุมชนจะต้องมีกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องโดยการสืบทอด ภูมิปัญญาเดิมปรับประยุกต์การถ่ายทอดให้ทันสมัย ทำให้ผู้ที่สนใจสามารถศึกษาได้ตลอดเวลาเพื่อเป็นการส่งเสริมให้ได้เรียนรู้ภูมิปัญญาสืบต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในเชิงวิทยาศาสตร์ของผลิตภัณฑ์อาหารชุมชนในเขตภาคกลางตอนบน
2. เพื่อศึกษาแนวทางส่งเสริมการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในเชิงวิทยาศาสตร์ของผลิตภัณฑ์อาหารชุมชนในเขตภาคกลางตอนบน

ระเบียบวิธีวิจัย

1. รูปแบบของการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม
2. ผู้รู้และกลุ่มเป้าหมายที่ให้ข้อมูล คือกลุ่มวิสาหกิจชุมชนประเภทผลิตภัณฑ์อาหาร ในเขตพื้นที่ภาคกลางตอนบนของประเทศไทยแบ่งตามประกาศคณะกรรมการนโยบายการบริหารงานจังหวัดและกลุ่มจังหวัดแบบบูรณาการประกอบด้วยทั้งหมด 6 จังหวัดได้แก่ ชัยนาท พระนครศรีอยุธยา ลพบุรี สิงห์บุรี สระบุรี และอ่างทอง ที่ขึ้นทะเบียนผู้ผลิตวิสาหกิจชุมชนกับกรมส่งเสริมการเกษตร

ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกโดยวิธีการเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นการเลือกโดยกำหนดคุณสมบัติในการเลือกเพื่อให้ได้ตามความ



เหมาะสมเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้รับคำแนะนำจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ซึ่งมีความรอบรู้และประสบการณ์โดยตรงกับกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ประกอบด้วย เจ้าหน้าที่สำนักงานเกษตรจังหวัด และเจ้าหน้าที่สำนักงานเกษตรอำเภอทั้งหมด 6 จังหวัด ดังนี้ พระนครศรีอยุธยา ชัยนาท ลพบุรี สิงห์บุรี สระบุรี และอ่างทอง ผู้วิจัยมีหลักเกณฑ์ในการเลือกตามคุณสมบัติที่กำหนดดังนี้ 1) เป็นวิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์ประเภทอาหารที่ขึ้นทะเบียนกับกรมส่งเสริมการเกษตร 2) เป็นกลุ่มผลิตภัณฑ์ประเภทอาหารที่มีภูมิปัญญาท้องถิ่น 3) กลุ่มมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง และ 4) มีความยินดีให้ข้อมูลกับผู้วิจัย ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด มีดังนี้ 1) กลุ่มแม่บ้านพัฒนาบ้านแม่ลาอำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี 2) กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรบ้านท่าข้าวโพด อำเภอเมือง จังหวัดชัยนาท 3) กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรหมู่ 2 อำเภอเมืองลพบุรี จังหวัดลพบุรี 4) กลุ่มปลาร้าบ้านลำ อำเภอวิหารแดง จังหวัดสระบุรี 5) กลุ่มชุมชนแม่บ้านเกษตรกรบ้านริพัฒนาอำเภอเมือง จังหวัดอ่างทอง 6) กลุ่มชุมชนแปรรูปพัฒนารวมใจ อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวนรวมทั้งสิ้น 60 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยศึกษา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เอกสารหลักการสัมภาษณ์เชิงลึก และกำหนดประเด็นเกี่ยวกับสภาพปัญหาในการถ่ายทอดภูมิปัญญาและแนวทางส่งเสริมการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในเชิงวิทยาศาสตร์ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาเป็นกรอบแนวความคิด กำหนด

ขอบเขตที่จะศึกษา เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างข้อคำถาม การสร้างแบบสัมภาษณ์ใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อใช้เป็นการรอบของคำถามในการสัมภาษณ์ที่เหมือนกันของแต่ละคนหรือกลุ่มกำหนดประเด็นคำถามไว้เป็นแนวทางอย่างชัดเจน (ณรงค์ โพธิ์พุกษานันท์, 2557) เพื่อให้ตรงกับประเด็นที่ต้องการทราบข้อมูลและครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาจากนั้นร่างข้อคำถามแบบสัมภาษณ์ซึ่งเป็นลักษณะข้อคำถามแบบปลายเปิด มีความยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์และเข้าใจง่ายในการสัมภาษณ์ แบ่งออกเป็น 5 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับภูมิปัญญาของผลิตภัณฑ์อาหารชุมชน ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับสภาพปัญหาการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นทางวิทยาศาสตร์ผลิตภัณฑ์อาหารชุมชน ตอนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับแนวทางการส่งเสริมและถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นทางวิทยาศาสตร์ผลิตภัณฑ์อาหารชุมชน ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

3.2 นำแบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น นำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อพิจารณาตรวจสอบแก้ไขและให้ข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากนั้นนำแบบสัมภาษณ์ที่ปรับแล้วไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และความครอบคลุมตรงประเด็นที่ต้องการสัมภาษณ์ (Zikmund et al., 2013) รวมถึงความถูกต้องเหมาะสมของคำถาม และภาษาที่ใช้ จากนั้นนำแบบสัมภาษณ์ไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และวิเคราะห์ตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence :



IOC) (Supparerkchaisakul et al., 2017) โดย การพิจารณาค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ผลการวิเคราะห์ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ทั้งหมดที่ได้รับการพิจารณาแบบสัมภาษณ์เป็น รายข้อ พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อ คำถามทุกข้อมีค่าอยู่ระหว่าง 0.80 - 0.1 ซึ่งค่า ดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่าข้อ คำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การ วิจัย และสามารถนำมาใช้ได้

3.3 นำแบบสัมภาษณ์ไปทดลองใช้ โดยผู้วิจัยได้ทดลองใช้แบบสัมภาษณ์กับกลุ่ม ทดลองที่มีคุณสมบัติเดียวกันกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดยใช้ผู้สัมภาษณ์จำนวน 3 คน จากนั้นนำข้อมูลสัมภาษณ์มาหาค่าความเชื่อมั่น ด้วยวิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนของฮอยท์ (Hoyt's Analysis of Variance) โดยการแปล ผลการสัมภาษณ์ของผู้สัมภาษณ์มาเป็นคะแนน ที่ได้แล้วนำมาแจกแจงเป็นตารางระหว่างผู้ สัมภาษณ์กับผู้ให้สัมภาษณ์ วิเคราะห์ความ แปรปรวนและหาค่าความเชื่อมั่น (สมชาย วรกิจ เกษมสกุล, 2554) แบบสัมภาษณ์มีค่าความ เชื่อมั่นเท่ากับ 0.83 จากนั้นผู้วิจัยจึงนำแบบ สัมภาษณ์ไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายที่ให้ ข้อมูลต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยลงพื้นที่ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล โดยดำเนินการดังนี้

4.1 ขั้นที่ 1 ก่อนลงพื้นที่ ผู้วิจัยจัดทำ หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ผู้วิจัย ได้รับความอนุเคราะห์จากเจ้าหน้าที่สำนักงาน เกษตรจังหวัดและสำนักงานเกษตรอำเภอ ซึ่ง เป็นผู้ที่มีความรอบรู้ ความชำนาญและ ประสบการณ์โดยตรงกับกลุ่มผู้ผลิตวิสาหกิจ

ชุมชนเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ประเภทอาหารที่ขึ้น ทะเบียน โดยเจ้าหน้าที่ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่ม ผู้รู้ตามคุณสมบัติที่ผู้วิจัยกำหนดเพื่อให้ได้ กลุ่มเป้าหมายที่ให้ข้อมูลที่มีความเหมาะสมและ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากข้อมูล ที่ได้รับจากเจ้าหน้าที่ผู้วิจัยได้นำมาคัดเลือกให้ได้ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลตามคุณสมบัติที่กำหนด

4.2 ขั้นที่ 2 การลงพื้นที่ผู้วิจัยขอ หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการสัมภาษณ์เพื่อ เก็บข้อมูล จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จากนั้นผู้วิจัยได้ลงพื้นที่จริงเพื่อศึกษาบริบทเก็บ รวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกตามกลุ่ม ตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเป็น ทางการและไม่เป็นทางการผสมผสานกัน มีการ นัดแนะ เวลา สถานที่แน่นอนไว้ก่อน และมีการ สัมภาษณ์โดยการพบปะส่วนตัว โดยมีการ สัมภาษณ์พูดคุยเป็นกันเองอย่างเป็นธรรมชาติ ก่อนเริ่มพูดคุยสัมภาษณ์ ผู้วิจัยมีการแนะนำ ตนเองและบอกจุดมุ่งหมายในการสัมภาษณ์ โดย ผู้วิจัยมีการเตรียมแนวคำถามการสัมภาษณ์ไว้ ล่วงหน้าเพื่อจะได้ตรงประเด็นและขอบเขตที่ ต้องสัมภาษณ์ใช้ลักษณะคำถามแบบปลายเปิด สามารถยืดหยุ่นได้ เน้นความเป็นธรรมชาติเพื่อ เป็นการลดช่องว่างให้มีความคุ้นเคยกันมากขึ้น ระหว่างผู้วิจัยกับผู้ถูกสัมภาษณ์ ผู้ถูกสัมภาษณ์ สามารถตอบคำถามได้อย่างเปิดกว้างไม่จำกัด คำตอบเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ได้ ถ่ายทอดความรู้ได้อย่างเต็มที่ครบถ้วนและเป็น จริงมากที่สุด นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจาก การสังเกต และบันทึกเสียงของผู้ให้ข้อมูลในการ สัมภาษณ์ ซึ่งผู้วิจัยทำการขออนุญาตใช้เครื่อง บันทึกเสียงเพื่อเก็บรายละเอียดของข้อมูลให้ได้ มากที่สุด



นอกจากนี้ในการดำเนินการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยใช้วิธีผสมผสานแบบบูรณาการโดยการจัด สอนทากลุ่มเป็นอีกกิจกรรมที่มีความสำคัญ มีการทำสนทนากลุ่มร่วมกับสมาชิก โดยผู้วิจัยมีการนัดแนะ เวลา สถานที่ไว้ก่อน เชิญผู้ให้ข้อมูล มาประชุมร่วมกันเพื่อพูดคุย ซักถามเก็บข้อมูล ต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยเปิด โอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลทั้งหมดได้แสดงความคิดเห็น และซักถามได้อย่างอิสระและบรรยากาศเป็น กันเอง โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสังเกต และมีการจดบันทึก

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการ วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และการ นำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ใช้หลักการตรวจสอบแบบสามเส้า (triangulation) (Johnson, 2008) โดยการ ตรวจสอบด้านข้อมูลซึ่งใช้แหล่งข้อมูลจากหลาย ชุมชน การตรวจสอบสามเส้าด้านทฤษฎี ตรวจสอบด้านวิธีการรวบรวมข้อมูล จากการ สัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม การบันทึกเสียง ซึ่งเป็นการตรวจสอบความแม่นยำของข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของผู้ตอบ แบบสอบถามโดยการแจกแจงความถี่เป็น จำนวนร้อยละ จัดกลุ่มประเด็นข้อความจากการ สนทนากลุ่ม การสัมภาษณ์ ถอดเทปบันทึกเสียง นำมาทำการตีความสรุป โดยแบ่งเป็น 2 ประเด็น คือ สภาพปัญหาและแนวทางส่งเสริมการ ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในเชิงวิทยาศาสตร์ ของผลิตภัณฑ์อาหารชุมชนเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา รูปแบบการถ่ายทอดภูมิปัญญาต่อไป

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

ข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลสมาชิก ส่วนใหญ่เป็นคนภายในชุมชนเดียวกัน เป็นเพศ หญิงมากกว่าเพศชาย เพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 83.33 มีอายุระหว่าง 50-55 ปี คิดเป็นร้อยละ 61.67 ส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับชั้น ประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 81.67 ระยะเวลาที่ เข้าเป็นสมาชิกของกลุ่มส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 2-3 ปี คิดเป็นร้อยละ 51.67 สมาชิกกลุ่มโดยส่วน ใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรกรรม รับจ้างทั่วไป และค้าขาย และรายได้เฉลี่ยอยู่ระหว่าง 5,000 - 10,000 บาท ต่อเดือน

ผลการศึกษาสภาพปัญหาและแนวทาง ส่งเสริมการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในเชิง วิทยาศาสตร์ของผลิตภัณฑ์อาหารชุมชน สรุปผล ดังนี้

1. สภาพปัญหาการถ่ายทอดภูมิ ปัญญาท้องถิ่นในเชิงวิทยาศาสตร์ของผลิตภัณฑ์ อาหาร ในสมัยอดีตที่ผ่านมาบรรพบุรุษไม่ทราบ ทฤษฎีและหลักการทางวิทยาศาสตร์ในการ ถนอมอาหารแต่มีการสืบทอดบอกเล่าปฏิบัติ ต่อ ๆ กันมาอย่างต่อเนื่องด้วยวิธีการบอกเล่า จากประสบการณ์ตรง โดยวิธีการสาธิตผ่าน คำพูดและลงมือปฏิบัติเป็นตัวอย่างคนใน ครอบครัวมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดภูมิ ปัญญา ลักษณะการถ่ายทอดไม่เป็นทางการ ถ่ายทอดโดยการบอกเล่าโดยตรงส่วนใหญ่ ถ่ายทอดในครัวเรือน พ่อแม่ ญาติพี่น้องและ บรรพบุรุษได้ถ่ายทอดความรู้ไปสู่ลูกหลานใน ครัวเรือน สืบทอดกันมาจนถึงปัจจุบันจากรุ่นสู่ รุ่นอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้มีการถ่ายทอดให้กับ คนภายในชุมชนเดียวกันด้วย เนื้อหาในการ ถ่ายทอดเป็นเรื่องราวความรู้เกี่ยวกับขั้นตอน



กระบวนการ และวัตถุดิบ ทุกอย่างล้วนมาจาก
ประสบการณ์ที่สั่งสมมา ปัจจุบันการถ่ายทอด
ถึงแม้จะมีการปรับประยุกต์วิธีการใหม่ให้
สอดคล้องตามการเปลี่ยนแปลงของสังคม มีการ
เผยแพร่บันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษรแต่ไม่ได้
รวบรวมเผยแพร่อย่างเป็นระบบ จึงไม่ได้อธิบาย
เหตุผลหลักการทางวิทยาศาสตร์ของภูมิปัญญาที่
เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์อาหาร เพราะคนรุ่นหลังที่
ได้รับการถ่ายทอดก็ใช้ประสบการณ์ที่ได้รับการ
สืบทอดมาจากบรรพบุรุษเช่นเดียวกัน
เยาวชนสมัยใหม่ในชุมชนมีความสนใจลดน้อยลง
ที่จะรับการถ่ายทอดเนื่องจากการเปลี่ยนแปลง
ของวิถีชีวิตและอาชีพจากยุคเกษตรกรรมสู่ยุค
อุตสาหกรรม เข้ามาศึกษาต่อและทำงานประจำ
ในเมือง ปัจจุบันมีการรวมกลุ่มกันพัฒนา
ผลิตภัณฑ์โดยใช้แรงงานในชุมชนเป็นหลัก
ส่วนมากเป็นวัยทำงานที่ว่างจากอาชีพ
เกษตรกรรม และ รับจ้างทั่วไป มารวมกลุ่มเพื่อ
สร้างเป็นอาชีพเสริมเพิ่มรายได้ให้กับครอบครัว
และสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน โดยมี
หน่วยงานภาครัฐเข้ามาสนับสนุนให้ความรู้ใน
การพัฒนาผลิตภัณฑ์ ทางกลุ่มมีการพัฒนาต่อ
ยอดผลิตภัณฑ์ให้ตรงกับความต้องการของลูกค้า
ปรับปรุงผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลาย
ออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าให้ทันสมัย
ดึงดูดใจผู้บริโภค และได้นำสื่อสังคมออนไลน์
เข้ามาสนับสนุนเพื่อขยายช่องทางการจำหน่าย
ออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไทยตำบล และออก
ร้านจำหน่ายตามสถานที่ราชการ และงาน
ประจำปีของหน่วยงานต่าง ๆ

ข้อมูลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์
พบว่าผลิตภัณฑ์ของทางกลุ่มมีความเกี่ยวข้องกับ
ภูมิปัญญาเนื่องจากอาหารเป็นปัจจัย 4 เป็น
พื้นฐานการดำเนินชีวิตอยู่คู่กับคนไทยมาตั้งแต่

บรรพบุรุษ ซึ่งภูมิปัญญาเป็นองค์ความรู้ที่เรียนรู้
และสร้างขึ้นจากประสบการณ์จริง ในอดีตการ
ถนอมอาหารใช้กรรมวิธีที่ไม่มีขั้นตอนและ
กระบวนการที่ยุ่งยาก เช่น การหมักเกลือ การ
ดอง การตากแดด และการย่าง โดยอาศัย
ธรรมชาติในการถนอมรักษาอาหาร วัตถุดิบที่
นำมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์อาหารนำมาจาก
ทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นเป็นหลัก แต่บางชนิด
ได้นำมาจากแหล่งอื่นเนื่องจากปัจจุบันการ
เปลี่ยนแปลงของธรรมชาติและ ความ
อุดมสมบูรณ์ทำให้สภาพแวดล้อมของชุมชน
เปลี่ยนแปลงไป แต่ชุมชนยังคงพัฒนาผลิตภัณฑ์
ให้เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

2. แนวทางส่งเสริมการถ่ายทอดภูมิ
ปัญญาท้องถิ่นในเชิงวิทยาศาสตร์ของผลิตภัณฑ์
อาหารชุมชน เพื่อไม่ให้ภูมิปัญญาสูญหาย และ
ส่งเสริมเผยแพร่ภูมิปัญญาการถนอมอาหาร
ให้กับ คนรุ่นหลัง ควรมีการเผยแพร่และ
ถ่ายทอดให้เป็นระบบปรับเปลี่ยนวิธีการ
ถ่ายทอดให้ทันสมัย สามารถเข้าถึงและเรียนรู้ได้
ตลอดเวลา สรุปแนวทางดังนี้

1) ถ่ายทอดผ่านเทคโนโลยีคิวอาร์
โค้ด(Quick Response Code หรือ QR Code)
เป็นตัวกลางเชื่อมโยง โดยใช้สมาร์ทโฟนสแกน
ผ่านคิวอาร์โค้ดเพื่อเข้าสู่เว็บไซต์แอปพลิเคชันซึ่ง
ออกแบบเป็น Responsive Web Design
สามารถแสดงผลรองรับได้ทุกอุปกรณ์ นำเสนอ
เกี่ยวกับขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใน
รูปแบบของวิดีโอ และสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบ
ต่าง ๆ เกี่ยวกับภูมิปัญญาของผลิตภัณฑ์
แสดงผลในรูปแบบสองภาษาทั้งภาษาไทยและ
ภาษาอังกฤษ

2) ถ่ายทอดผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง
(Augmented reality หรือ AR) โดยผ่าน



สตีกเกอร์ตราผลิตภัณฑ์ของแต่ละผลิตภัณฑ์ เพื่อเชื่อมโยงไปยังขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในรูปแบบของวิดีโอซึ่งจะแสดงผลในรูปแบบสองภาษา คือ ภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ

3) เนื้อหาสาระการถ่ายทอดเกี่ยวกับขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ สอดแทรกอธิบายหลักการเชิงวิทยาศาสตร์เข้าไปผสมผสานกับภูมิปัญญาให้มีความน่าสนใจ

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาสภาพปัญหาการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในเชิงวิทยาศาสตร์ของผลิตภัณฑ์อาหารชุมชนในเขตภาคกลางตอนบนพบว่า ปัจจุบันการถ่ายทอดได้มีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร แต่ไม่ได้รวบรวมเผยแพร่อย่างเป็นระบบทำให้บุคคลทั่วไปที่มีความสนใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาทางด้านอาหารของท้องถิ่นไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ เพราะคนรุ่นหลังที่ได้รับการถ่ายทอดก็ใช้วิธีการเดียวกัน คือ ใช้ประสบการณ์ที่ได้รับมาสืบทอดต่อมาจากพ่อแม่ ญาติพี่น้องและบรรพบุรุษส่วนมากถ่ายทอดความรู้ไปสู่ลูกหลานในครัวเรือน โดยวิธีการสาธิต และลงมือปฏิบัติเป็นตัวอย่าง สุชาติ น้าใจดี (2561) บรรยายว่าการถ่ายทอดภูมิปัญญาโดยสื่อบุคคลเป็นผู้ถ่ายทอดจากหัวหน้าครอบครัว พ่อแม่ บรรพบุรุษ ปู่ย่าตายาย ผู้รับการถ่ายทอด คือ ลูกหลานในครัวเรือนและเพื่อนบ้านในชุมชน ผู้ถ่ายทอดไม่ทราบทฤษฎีและหลักการทางวิทยาศาสตร์ของการถนอมอาหาร แต่มีการสืบทอดบอกเล่าปฏิบัติต่อ ๆ กันมาอย่างต่อเนื่องจึงไม่ได้อธิบายเหตุผลหลักการทางวิทยาศาสตร์ของภูมิปัญญาที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์อาหารท้องถิ่น และตามที่สุดัญญา ไหมเครือแก้ว

และคณะ (2560) เสนอว่าจุดกำเนิดของภูมิปัญญาอาหารท้องถิ่นมาจากการบริโภคตามวิถีชีวิตดั้งเดิมในชุมชนที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษมีอายุนับร้อยปีขึ้นไป ถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นของครัวเรือนโดยอาศัยทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นเป็นหลัก รัชฎาพร เกตานนท์แนวแห่งธรรม (2560) อธิบายว่า ปัญหาปัจจุบันด้วยโครงสร้างทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงจากสังคมเกษตรกรรมเป็นสังคมอุตสาหกรรมทำให้ทอดทิ้งภูมิปัญญาท้องถิ่นไปเข้าสู่การเป็นแรงงานอุตสาหกรรมในโรงงานด้วยเห็นว่ามีรายได้ที่แน่นอน จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้ส่วนหนึ่งมีผู้สนใจในการสืบทอดและสานต่ออาชีพภูมิปัญญาท้องถิ่นลดน้อยลง และจากการศึกษาของ สุภรัตน์ อินทรเทพ และคณะ (2560) ได้ศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนาการถ่ายทอดภูมิปัญญาการใช้สมุนไพรพื้นบ้าน ในการดำรงชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมในชุมชน จังหวัดสระแก้ว พบว่าปราชญ์ในชุมชนมุ่งถ่ายทอดให้เฉพาะคนในครอบครัวและญาติเท่านั้น ทำให้มีจำนวนผู้รู้ที่สามารถใช้สมุนไพรในชีวิตประจำวันในชุมชนมีน้อย ไม่มีการบันทึกข้อมูลภูมิปัญญาไว้เป็นลายลักษณ์อักษร ขาดผู้นำและหน่วยงานสนับสนุนในการถ่ายทอด ส่วนคนรุ่นใหม่ไม่นิยมสืบทอดภูมิปัญญาการอนุรักษ์และการใช้สมุนไพรวิธีการถ่ายทอดของปราชญ์ใช้การบอกเล่าและฝึกปฏิบัติขาดความเป็นระบบ ปัจจุบันเยาวชนสมัยใหม่ในชุมชนมีความสนใจลดน้อยลงที่จะรับการถ่ายทอดเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตจากอาชีพเกษตรกรรมสู่อาชีพอุตสาหกรรมทำให้ทอดทิ้งภูมิปัญญาท้องถิ่นไปเพราะการทำงานประจำมีรายได้ที่สม่ำเสมอ ส่งผลให้กับการสืบทอดและสานต่ออาชีพภูมิปัญญาลดลงถึงแม้ปัจจุบันมีการรวมกลุ่มกันพัฒนาผลิตภัณฑ์



โดยใช้แรงงานในชุมชนเป็นหลัก ส่วนมากเป็นวัยทำงานที่ว่างจากอาชีพเกษตรกรรม และรับจ้างทั่วไปส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในท้องถิ่นเป็นหลักมารวมกลุ่มเพื่อสร้างเป็นอาชีพเสริม

2. ผลการศึกษาแนวทางส่งเสริมการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในเชิงวิทยาศาสตร์ของผลิตภัณฑ์อาหารชุมชนในเขตภาคกลางตอนบน ควรมีการเผยแพร่และถ่ายทอดให้เป็นระบบปรับเปลี่ยนวิธีการถ่ายทอดให้ทันสมัยสามารถเข้าถึงและเรียนรู้ได้ตลอดเวลา สรุปแนวทางดังนี้

1) ถ่ายทอดโดยใช้รูปแบบเดิมและรูปแบบใหม่ผสมผสานกัน เรียนรู้ด้วยวิธีการลงมือปฏิบัติโดยการสาธิตกระบวนการผลิตและสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดเป็นตัวกลางเชื่อมโยงเข้าสู่เว็บแอปพลิเคชัน และเทคโนโลยีเสมือนจริงผ่านสติกเกอร์ตราผลิตภัณฑ์ ซึ่งนำเสนอเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์อาหารทั้งในรูปแบบของวิดีโอและสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบต่าง ๆ แสดงผลในรูปแบบสองภาษาคือ ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ 2) เนื้อหาสาระการถ่ายทอดมีการสอดแทรกอธิบายหลักการความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์เข้าไปผสมผสานกับภูมิปัญญาเพื่อเพิ่มความน่าสนใจเนื่องจากปัจจุบันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ทำให้การแสวงหาความรู้ของเยาวชนสมัยใหม่เปลี่ยนแปลงใหม่ เพราะฉะนั้นการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นผู้ถ่ายทอดต้องหากลยุทธ์และวิธีการให้กลุ่มเยาวชนสนใจ ดังที่ประสัท เนืองเฉลิม (2546) ได้ศึกษาเรื่องวิทยาศาสตร์ศึกษากับภูมิปัญญาท้องถิ่น สรุปไว้ว่าสามารถเชื่อมโยงระหว่างภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิทยาศาสตร์เข้าด้วยกันทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และองค์ความรู้

ที่เหมาะสมกับบริบทของท้องถิ่น การประยุกต์ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เข้ากับการเรียนรู้ที่เป็นวิทยาศาสตร์นำมาสู่ความรู้ที่เป็นสากลและเป็นวิทยาศาสตร์มากขึ้น จะช่วยให้คนรุ่นหลังหรือผู้ที่อยากศึกษาภูมิปัญญาได้รู้คิด รู้ลึก ในความเป็นท้องถิ่นมากยิ่งขึ้น และเยาวพา นันตะภูมิ และคณะ (2563) สรุปว่าการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นตามกรอบแนวคิดวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี สังคม และสิ่งแวดล้อม สามารถพัฒนามโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งครูวิทยาศาสตร์และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อจะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ที่สูงขึ้นได้และจากการศึกษาของ Sutheebanjar & Premchaiswadi (2010) กล่าวไว้ว่าการใช้คิวอาร์โค้ด เป็นหนึ่งในวิธีที่น่าสนใจที่สุดในการเชื่อมต่อผู้บริโภคกับอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือเนื่องจากโทรศัพท์มือถือกลายเป็นสิ่งจำเป็นพื้นฐานของทุกคน Scholz & Duffy (2018) สะท้อนว่าเทคโนโลยีเสมือนจริงมีศักยภาพในการปรับรูปแบบประสบการณ์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่และสร้างความสัมพันธ์กับผู้บริโภคได้มากขึ้นและ Mungmachon (2012) ได้ศึกษาเรื่อง ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น: ชุมทรัพย์ของชุมชน สรุปไว้ว่าปัญหาอันเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าของยุคปัจจุบันอิทธิพลที่เข้ามาและแพร่กระจายภายในชุมชนทำให้ความรู้และภูมิปัญญาดั้งเดิมชุมชนมีปัญหา ชุมชนมีความต้องการที่จะศึกษาปัญหาและหาแนวทางแก้ไขปัญหาร่วมกันเพื่อฟื้นฟูภูมิปัญญาดั้งเดิมและบูรณาการความรู้ใหม่เพื่อให้ภูมิปัญญาอยู่กับชุมชน



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. บุคคลที่สนใจสามารถนำแนวทางส่งเสริมการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในเรื่องของการสวดเทวกรรมอธิบายหลักการเชิงวิทยาศาสตร์เข้าไปผสมผสานกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในกลุ่มอื่น ๆ นอกจากกลุ่มผลิตภัณฑ์ด้านอาหาร เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับเยาวชน

2. ชุมชนควรมีการจัดกิจกรรมการถ่ายทอดความรู้อย่างต่อเนื่องให้กับเยาวชนในชุมชนเพื่อเป็นการส่งเสริมให้มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาของท้องถิ่น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่นและเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว นำไปประยุกต์เป็นสื่อประกอบปรับเข้ากับการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาให้เยาวชนสนใจและเห็นคุณค่าของภูมิปัญญา

2. ควรมีการศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางส่งเสริมการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในเชิงวิทยาศาสตร์ของภูมิปัญญาท้องถิ่นในกลุ่มอื่น ๆ นอกจากกลุ่มผลิตภัณฑ์ด้านอาหาร

References

Announcement of the provincial administration policy committee and the integrated provincial cluster. (2017). **Royal Thai Government Gazette**. (Vol. 134, Spec.Pt. 281, Gnor 14-16).

Eakachai Pumduang (2008). Environmental education based indigenous knowledge management

for community learning. **Journal of Social Work**, 16(2), 94-104.

Johnson, A. P. (2008). **A short guide to action research**. (3rd ed.). Boston, MA: Pearson/ Allyn and Bacon.

Mungmachon, R. (2012). Knowledge and local wisdom: Community treasure. **International Journal of Humanities and Social Science**, 2(13), 174-181.

Narong Phopruksanan. (2014). **Research Methodology**. (9th ed.). Bangkok: Expernet.

Prasart Nuangchalem. (2003). Science education and local wisdom. **Academic Service Center Khon Kaen University Journal**, 11(1), 65-68.

Ratchadaporn Ketanon Neawheangtham. (2017). The guideline of the local wisdom product development for promote creative economy in Nakhon Pathom Province. **Veridian E- Journal Silpakorn University**, 10(1), 994-1013.

Scholz, J., & Duffy, K. (2018). We ARE at home: How augmented reality reshapes mobile marketing and consumer- brand relationships. **Journal of Retailing and Consumer Services**, 44, 11-23.

Somchay Worakitkasemsakul. (2011). **Research methods in behavioral**



- and social science. UdonThani: UdonThani Rajabhat University.
- Supparerkchaisakul, N., Mohan, K. P., & Fansler, K. (2017). Developing a Scale for University Citizenship Behavior: Thai and US Academic Contexts. **International Journal of Behavioral Science**, 12(2), 71-89.
- Sutheebanjard, P., & Premchaiswadi, W. (2010, November) . QR- code generator. In **2010 Eighth International Conference on ICT and Knowledge Engineering** (pp. 89-92). Bangkok: IEEE.
- Sukanya Maicaurkaew, Prawta Chantaro, Supaporn Apirattananusorn, and Pramonrat Sutum. (2017). Local food culture and its connection with area of Suratthani Province. **Area Based Development Research Journal**, 9(4), 274-296.
- Suchada Namjaidee(2018). Characteristics of personal media For transferring the local intelligence knowledge. **NRRU Community Research Journal**, 12(3), 1-13.
- Suparuch Interatep, Suwaree Sripuna and Pomhom Cherdgotha. (2017). State of problems and development of local herbs consumptionwisdom transfer for green livingin the community, Srakaew Province. **Journal of Humanities and Social Sciences Valaya Alongkorn**, 12(2), 275-285.
- Tinnaluck, Y. (2004). Modern science and native knowledge: collaborative process that opens new perspective for PCST. **Quark**, 32, 70-74.
- Thawan Masjarat. (2003). **Knowledge of Thai Wisdom**. Bangkok: Thai Watana Panich.
- Virapong Saeng-Xuto. (2016). **Philosophy of science in local wisdom**. Chiang Mai: Piromkit.
- Wattanuruk, D., Phasuk, S., Nilsang, P., & Takolpuckdee, P. (2020). Cytotoxicity activity of crude extracts of Leum Phua Khaow- Mak (Oryza Sativa L. variety Leum Phua) against fibroblast cell. **Journal of Food Health and Bioenvironmental Science**, 13(2) , 28-35.
- Yaowapa Nuntaphum, Yuttana Chaijalearn, and Anoda Ratchawet. (2020). The learning integrated to local wisdom based on science, technology, society and environment approach for the development of science conception for grade 6 students. **CMU Journal of Education**, 4(3), 15-28.
- Zikmund, W., Babin, B., Carr, J. & Griffin, M. (2013) . **Business Research Methods**. (9th ed) . Mason, OH: South-Western.



Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University

Vol. 13 No.1 (January–June) 2021

ความคิดเห็นของประชาชนต่อบทบาทของผู้ปกครองท้องที่ในการแก้ไขปัญหา การบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาทอง จังหวัดกาญจนบุรี

ชุตिकाญจน์ จุ้ยช่วย¹, อรณันท์ กลั่นทุระ²คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์^{1,2}E-mail: chutikan.ju@ku.th¹, oranankalan@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยศึกษาสภาพปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ พร้อมวัดระดับความคิดเห็นของประชาชนต่อบทบาทของผู้ปกครองท้องที่ เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของประชาชนต่อบทบาทของผู้ปกครองท้องที่ในการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ โดยจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล และค้นหาแนวทางการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาทอง จังหวัดกาญจนบุรี

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้ประชากรกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ตามสูตรของยามานะ โดยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ แจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ ปลัดอำเภอ กำนัน และผู้ใหญ่บ้าน จำนวน 4 ท่าน โดยใช้แบบสัมภาษณ์

ผลการวิจัยพบว่าสภาพปัญหาเกิดจากหลักเขตไม่ชัดเจน มีการโยกย้ายทำลายหมุดแนวเขตเจ้าหน้าที่มีการผลัดเปลี่ยนตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็น นายอำเภอ ปลัดอำเภอ ผู้ว่าราชการจังหวัด และกำนัน ผู้ใหญ่บ้านบางรายมีผลประโยชน์ในที่ดินดังกล่าวทำให้ชาวบ้านไม่ไว้วางใจ สอดคล้องกับระดับความคิดเห็นของประชาชนต่อบทบาทของผู้ปกครองท้องที่ในการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาทอง จังหวัดกาญจนบุรี โดยรวมอยู่ในระดับน้อยที่สุด จากการศึกษายังพบอีกว่าประชาชนในตำบลกลอนโด อำเภอด่านมะขามเตี้ย จังหวัดกาญจนบุรีที่มีอายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และระยะเวลาที่อาศัยอยู่ในตำบลต่างกัน มีความเห็นต่อบทบาทของผู้ปกครองท้องที่ในการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาทองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่คาดว่าจะเป็นตัวแปรสำคัญที่สามารถนำไปสู่การแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์บริเวณดังกล่าวอย่างยั่งยืน เช่น ควรทำการรังวัดแนวเขตให้ชัดเจน รวมถึงทำหนังสือแจ้งผู้ที่ครอบครองอยู่ให้ดำเนินการรื้อถอน หากพื้นที่ใดมีการออกโฉนดไปแล้วต้องเพิกถอนโฉนดแปลงนั้นและจัดที่ดินทำกินให้ชุมชนโดยไม่ให้กรรมสิทธิ์แต่อนุญาตให้เข้าทำประโยชน์เป็นกลุ่ม / ชุมชน / สหกรณ์ตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขที่ คทช. กำหนด

คำสำคัญ : บทบาทผู้ปกครองท้องที่, ที่ดินสาธารณประโยชน์, ประชาชนในตำบลกลอนโด, กาญจนบุรี



The Public Opinion toward the Role of Local Administration Officer to Encroachment Problems on Public Land in Khao Phu Thong, Kanchanaburi

Chutikan juychoay¹, Oranun Gluntapura²

Faculty of Social Sciences, Kasetsart University^{1,2}

E-mail: chutikan.ju@ku.th¹, oranankalan@gmail.com²

ABSTRACT

The research was to study encroachment problems on public land, including the evaluation of public opinion toward the role of local administration officer, comparing that opinion level to encroachment problems on public land by classifying them as personal factors and finding problem solutions of encroachment on public lands in Khao Phu Thong, Kanchanaburi.

The researcher used the method of quantitative and qualitative research. The sample group in this research was 400 people according to the Yamane formula by purposive sampling. The research tool was the questionnaire. The statistics used for data analysis were frequency, percentage, mean, standard deviation, t-test, One-Way ANOVA, and a test hypothesis with statistics by setting statistical significance at .05 levels. The qualitative research consisted of interviews of the Deputy District Chief, Subdistrict Headman and two Village Headmen.

The result found that the problems were caused by unclear boundaries. They were moved and the boundary pins destroyed. Furthermore, the officers, whether it was District Chief, Deputy District Chief, or Governor, had moved often. A Subdistrict Headman and Village Headmen had interests in the land that caused a level of suspicion among the villagers. Corresponding to public opinion levels toward the role of local administration officer and encroachment problems on public land in Khao Phu Thong, Kanchanaburi overall was at the lowest level. The study also found that people in Klon Do Subdistrict, Dan Makham Tia District, Kanchanaburi who were of different ages, educational levels, and length of residence in the district, had opinions toward the role of the local administration officer to encroachment problems on public land in Khao Phu Thong, Kanchanaburi. Differences were found with statistical significance at the .05 level. Together with the researcher, we also studied solutions that were expected to be



important variables that could lead to sustainable solutions for public land. For example, it should have set boundary surveys clearly, with notification letters to landowners of intended destruction. If the area had already been issued a title deed, it must be revoked, providing the land to the community without ceding ownership but nonetheless allowing it to be used by a group/community/co-operative in accordance with the criteria and conditions prescribed by the NLPC.

Keyword: The Role of Local Administration Officer, Public Land, People in Klon Do Subdistrict, Kanchanaburi



บทนำ

ที่ดินสาธารณประโยชน์ ถือว่าเป็นที่ดินของ รัฐประเภทหนึ่งเป็นสาธารณสมบัติของแผ่นดิน ตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ โดยสภาพจะเป็นที่ซึ่งประชาชนใช้ประโยชน์ร่วมกัน เช่น ที่ขายตลิง ทางน้ำ ทางหลวง ทะเลสาบ และรวมถึงทุ่งหญ้าเลี้ยงสัตว์ ห้วยหนองบึง ป่าช้า ที่ฝังศพ เป็นต้น ผู้ใดจะเข้ายึดถือครอบครองเพื่อประโยชน์แต่เฉพาะตนนั้นไม่ได้ เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากพนักงานเจ้าหน้าที่ตามที่ระเบียบ และกฎหมายกำหนดไว้โดยเฉพาะ (กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น, 2549)

ส่วนผู้ที่มีบทบาทในการดูแลรักษาและคุ้มครองป้องกันที่ดินอันเป็นสาธารณสมบัติของแผ่นดิน คือ กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ตามบทบัญญัติของกฎหมายที่เป็นสาระสำคัญเกี่ยวกับการดูแลรักษาและคุ้มครองป้องกันที่ดินอันเป็นสาธารณสมบัติของแผ่นดิน สำหรับพลเมืองใช้ร่วมกัน ตามนัยพระราชบัญญัติลักษณะปกครองท้องที่ พุทธศักราช 2457 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 11) พ.ศ. 2551 มาตรา 40 บัญญัติไว้มีใจความว่า กำนันต้องร่วมมือและช่วยเหลือนายอำเภอและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการดูแลรักษาและคุ้มครองป้องกันที่ดินอันเป็นสาธารณสมบัติของแผ่นดิน และสิ่งซึ่งเป็นสาธารณประโยชน์อื่นอันอยู่ในตำบลนั้น

ดังนั้น บทบาทของกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ในการดูแลรักษาที่ดินสาธารณประโยชน์ของแผ่นดิน สำหรับพลเมืองใช้ร่วมกัน ได้แก่ อำนาจในการ

ดูแลรักษาและคุ้มครองป้องกัน ระวังข้อพิพาท หรือดำเนินคดี ตรวจสอบข้อเท็จจริง พิจารณาให้ความเห็นเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ จัดให้มีหนังสือสำคัญสำหรับที่หลวง จัดให้มีทะเบียนที่สาธารณประโยชน์ รวมถึงระวางชี้แนวเขต และรับรองแนวเขตที่สาธารณประโยชน์ เป็นต้น โดยหากเกิดปัญหาการบุกรุกขึ้นมาจะมีแนวทางแก้ไขปัญหายังไง เพราะบางปัญหาก็อาจเกิดจากความบกพร่องของเจ้าหน้าที่รัฐเอง เช่น ไม่มีหลักเขตป้ายแสดงว่าเป็น ที่ ของสาธารณประโยชน์ แนวเขตไม่ชัดเจน หรือปล่อยปละละเลย จนมีการสร้างอาคารถาวร (นิติกรกัณหา, 2550)

ปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์เป็น ปัญหาที่มีมาอย่างยาวนานในประเทศไทยและพบในหลายจังหวัด หลายพื้นที่ หากแต่ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาในกรณีศึกษาของจังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งพบว่าหลายพื้นที่ของจังหวัดกาญจนบุรีได้ถูกนายทุนบุกยึดถือครอง บางคนนำไปออกเอกสารเป็น นส.3 หรือโฉนดที่ดินทับที่หลวงเป็นจำนวนมาก และหลายพื้นที่เผชิญปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ โดยในช่วงปี 2563 ที่ผ่านมามีพบว่าหนึ่งในจังหวัดกาญจนบุรี ที่เป็นประเด็นข่าวก็คือที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาภูทองตั้งอยู่บริเวณตำบลกลอนโต อำเภอด่านมะขามเตี้ย จังหวัดกาญจนบุรี โดยมีหนังสือสำคัญสำหรับที่หลวง (น.ส.ล.) ที่ออกโดยกรมที่ดินมีเนื้อที่จำนวน 6,982 ไร่ โดยระบุให้เป็นที่เลี้ยงสัตว์



สาธารณประโยชน์ พื้นที่ดังกล่าวเป็นหนึ่งในพื้นที่ที่มีการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์เป็นจำนวนมากกว่า 2 พันไร่ แบ่งออกจำนวนหลายแปลง ถิ่นนาไปออกเอกสารสิทธิ์โดยมิชอบด้วยกฎหมาย ผู้บุกรุกเข้าไปครอบครองเพื่อใช้ในการทำประโยชน์ด้านการเกษตร เช่น ปลูกมันสำปะหลัง ยูคาลิปตัส ยางพารา และอื่น ๆ จากกรณีที่มีกลุ่มนายทุนบุกรุกครอบครองที่ดินสาธารณะแห่งชาติซึ่งเป็นที่ดินสาธารณะที่ชาวบ้านในหลายหมู่บ้าน โดยเฉพาะชาวบ้าน หมู่ที่ 8 บ้านดอนสว่างใช้เป็นสถานที่เก็บหาของป่า เลี้ยงวัว และเตรียมที่จะทำฝายกักน้ำไว้ในฤดูแล้ง ชาวบ้านจึงรวมตัวร้องเรียนเพื่อต้องการความถูกต้องให้ที่ดินสาธารณประโยชน์กลับมาเป็นของส่วนรวมของชาวบ้านในหมู่บ้านและดำเนินการทวงถามเรื่องดังกล่าวมานานกว่า 2 ปี ตั้งแต่ปี 2561 ร้องเรียนขอความเป็นธรรมที่ศูนย์ดำรงธรรมจังหวัดกาญจนบุรี องค์การบริหารส่วนตำบลกลอนโต และอำเภอฯ แต่เรื่องก็เงียบหาย ทำให้ชาวบ้านเดือดร้อนไม่มีที่เลี้ยงวัว เข้าไปหาของป่า ชาวบ้านเตรียมทำโครงการสร้างฝายหรืออ่างเก็บน้ำไว้ใช้ เวลาฝนตกลงมาจะได้เก็บน้ำไว้ในฤดูร้อน ก็ไม่สามารถเข้าไปทำประโยชน์ได้ กลุ่มชาวบ้านสงสัยว่าที่ดินสาธารณประโยชน์ซึ่งเป็นของหลวง ทำไมหน่วยงานภาครัฐ โดยเฉพาะผู้ใหญ่บ้าน หรือกำนัน บางคน ปล่อยให้กลุ่มนายทุนเข้าไปบุกรุกครอบครองที่สาธารณะทำประโยชน์ส่วนตัว ถิ่นมีกรออกเอกสารสิทธิ์ได้ (สยามรัฐออนไลน์, 2563)

จากข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นในพื้นที่ดังที่ได้กล่าวมานั้นแล้ว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่อง “ความคิดเห็นของประชาชนต่อบทบาทของผู้ปกครองท้องที่ในการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาภูทอง ตำบลกลอนโต อำเภอด่านมะขามเตี้ย จังหวัดกาญจนบุรี” เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ และความคิดเห็นของประชาชนต่อบทบาทของผู้ปกครองท้องที่ในการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาภูทอง รวมถึงบทบาทของผู้ปกครองท้องที่ (กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน) ในการคุ้มครองป้องกันและแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่ดิน อีกทั้งแนวทางการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์เพื่อเป็นการลดการบุกรุก ลดความขัดแย้งและผลักดันนายทุนผู้บุกรุกออกจากเขตที่สาธารณประโยชน์ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการดูแลรักษาที่สาธารณประโยชน์ให้เป็นพื้นที่ส่วนรวมอยู่คู่กับคนในชุมชนตลอดไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาภูทอง
2. ระดับความคิดเห็นของประชาชนต่อบทบาทของผู้ปกครองท้องที่ในการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ ทุ่งเขาภูทอง
3. เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของประชาชนต่อบทบาทของผู้ปกครองท้องที่ในการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาภูทอง โดยจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล



4. ศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหการบุกรุก
ที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาภูทอง

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากร การศึกษาครั้งนี้
กลุ่มเป้าหมายคือ ประชาชนในตำบลกลอนโด
อำเภอตำบมะขามเตี้ย จังหวัดกาญจนบุรี ที่มี
อายุ 18 ปี ขึ้นไป จำนวน 4,435 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นการศึกษาสภาพ
ปัญหาและความคิดเห็นของประชาชนต่อ
บทบาทของผู้ปกครองท้องถิ่นในการแก้ไขปัญห
การบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาภูทอง
ตำบลกลอนโด อำเภอตำบมะขามเตี้ย จังหวัด
กาญจนบุรี

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา การศึกษาวิจัย
ครั้งนี้ใช้เวลาทำการศึกษตั้งแต่เดือนตุลาคม
พ.ศ. 2563 – พฤษภาคม พ.ศ. 2564 รวม
ระยะเวลา 8 เดือน

แนวคิดและทฤษฎี

บทบาทของกำนัน ผู้ใหญ่บ้านตามระเบียบ
กระทรวงมหาดไทย ว่าด้วยการดูแลรักษาและ
คุ้มครองป้องกันที่ดินอันเป็นสาธารณสมบัติของ
แผ่นดินบทบาทของกำนัน ผู้ใหญ่บ้านในการดูแล
รักษาที่ดินสาธารณประโยชน์ ตามระเบียบ
กระทรวงมหาดไทย ว่าด้วยการดูแลรักษาและ
คุ้มครองป้องกันที่ดินอันเป็นสาธารณสมบัติของ
แผ่นดินสำหรับพลเมืองใช้ร่วมกัน พ.ศ. 2553
(กระทรวงมหาดไทย, 2560)

1. อำนาจหน้าที่ในการดูแลรักษาและ
คุ้มครองป้องกันเป็นอำนาจของนายอำเภอ
ร่วมกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ตามกฎหมาย
ลักษณะปกครองท้องที่

2. ระเบียบข้อพิพาทหรือดำเนินคดี
เกี่ยวกับที่ดินสาธารณประโยชน์ โดยหากมีข้อ
พิพาทหรือคดีเกี่ยวกับที่ดินสาธารณประโยชน์ให้
องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเป็นผู้ดำเนินการ
ระเบียบข้อพิพาทหรือร้องทุกข์กล่าวโทษ ภายใน
30 วัน นับแต่รู้เหตุแห่งข้อพิพาทหรือคดีนั้น เว้น
แต่คดีจะขาดอายุความให้ร้องทุกข์ทันที หากไม่
ดำเนินการให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นแจ้ง
เหตุผลความจำเป็นให้นายอำเภอทราบภายใน 7
วันและให้นายอำเภอเป็นผู้ดำเนินการ หรือ
ร่วมกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นดำเนินการก็
ได้ แต่หากอำเภอจะดำเนินการฝ่ายเดียวก็
สามารถดำเนินการได้

3. ตรวจสอบข้อเท็จจริง เกี่ยวกับ
ประวัติความเป็นมาที่ตั้งขอบเขต สภาพปัญหา
และการแก้ไขปัญหที่สาธารณประโยชน์ ร่วมกับ
องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โดยมีสำนักงานที่ดิน
เป็นผู้สนับสนุน

4. พิจารณาให้ความเห็นเกี่ยวกับการใช้
ประโยชน์ในที่ดินสาธารณประโยชน์ตามประมวล
กฎหมายที่ดิน เช่น เรื่องขอใช้ตามมาตรา 9 แห่ง
ประมวลกฎหมายที่ดิน การถอนสภาพขึ้น
ทะเบียนเพื่อใช้ประโยชน์ในราชการ การเปลี่ยน
สภาพการใช้ประโยชน์จากการใช้ประโยชน์อย่าง
หนึ่งเป็นอีกอย่างหนึ่ง เป็นต้น โดยอำนาจในการ



อนุญาตจะเป็นไปตามประมวลกฎหมายที่ดิน และระเบียบว่าด้วยการนั้นกระทรวงมหาดไทย กำหนด ฯลฯ

5. จัดให้มีหนังสือสำคัญสำหรับที่หลวง โดยการออกหนังสือสำคัญสำหรับที่หลวงไม่ใช่หนังสือแสดงสิทธิในที่ดินเหมือนโฉนดที่ดิน เป็นเพียงหนังสือแสดงขอบเขตเนื้อที่ ที่ตั้ง การใช้ประโยชน์เท่านั้น ซึ่งภารกิจในการออกหนังสือสำคัญสำหรับที่หลวง เป็นภารกิจของกรมที่ดิน แต่ผู้มีอำนาจยื่นคำขอระวางชี้แนวเขต ยังเป็นอำนาจหน้าที่ของนายอำเภอร่วมกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นอยู่

6. จัดให้มีทะเบียนที่สาธารณประโยชน์ การจัดทำทะเบียนที่สาธารณประโยชน์เพื่อให้ทราบว่าในท้องที่หมื่น ตำบลนั้น อำเภอ นั้นมีที่สาธารณประโยชน์กี่แห่ง ตั้งอยู่ที่ใด เนื้อที่เท่าใด มีการสงวนหวงห้ามแต่เมื่อใด ใช้ประโยชน์ร่วมกันอย่างไร โดยให้นายอำเภอร่วมกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นดำเนินการจัดทำทะเบียนที่สาธารณประโยชน์ตามที่กระทรวงมหาดไทย กำหนด

7. ระวางชี้แนวเขต และรับรองแนวเขตที่สาธารณประโยชน์ ในกรณีราษฎรข้างเคียงรังวัด ออก แบ่งแยกหรือตรวจสอบโฉนดที่ดิน หรือ หนังสือรับรองการทำประโยชน์ ตามระเบียบกรมที่ดินว่าด้วยการเขียนข้างเคียง และรับรองแนวเขตที่ดิน (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2551 ให้นายอำเภอร่วมกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการลงชื่อรับรองแนวเขตด้านที่ติดกับที่สาธารณประโยชน์ตาม

หนังสือกรมการปกครอง ที่ มท 0310.1/ว 19233 ลงวันที่ 30 สิงหาคม 2559 โดยกำชับให้นายอำเภอ ควบคุมกำกับดูแลที่สาธารณประโยชน์อย่าให้มีการบุกรุกและให้มอบหมายปลัดอำเภอ หรือ หัวหน้าส่วนราชการระดับอำเภอร่วมกับกำนัน ผู้ใหญ่บ้านในการชี้ระวางและรับรองแนวเขต หากไม่สามารถดำเนินการได้ให้มอบกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน และคณะกรรมการหมู่บ้านผู้ทรงคุณวุฒิ 1 คนไป ร่วมชี้ระวางและรับรองแนวเขต โดยยึดหลักฐาน ราชการ เช่น ทะเบียนที่สาธารณประโยชน์ และ ใช้ความระมัดระวังด้วยความรอบคอบ รวมทั้ง ประสานหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น องค์กร ปกครองส่วนท้องถิ่นอย่างใกล้ชิด เพื่อให้การ ดำเนินการเป็นไปโดยถูกต้อง หากมีปัญหาหรือ ข้อพิรุณให้รายงานนายอำเภอทราบ เพื่อดำเนินการโดยเร็ว

ดังนั้น กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน จึงนับเป็นกลไก สำคัญที่ช่วยประสานงานระหว่างอำเภอ กับ ประชาชน และระหว่างหน่วยงานอื่น ๆ กับ อำเภอและประชาชน อีกทั้งเป็นผู้ใกล้ชิดและ คอยช่วยดูแลทุกข์สุขของประชาชน ดูแลที่หลวง หวงห้ามและที่สาธารณประโยชน์ต่าง ๆ ในเขต พื้นที่ดูแล เพื่อประโยชน์ส่วนรวมและตกทอดไป ยังลูกหลานสืบไป ทำให้ประชาชนในพื้นที่ได้รับความสุขและการดูแลคุ้มครองที่ดี

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พูกษา เครือแสง (2562) ได้ศึกษาเรื่อง ความรู้ความเข้าใจเพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหา



การบุกรุกที่สาธารณะขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผลการศึกษาพบว่า ปัญหาการบุกรุกที่สาธารณะในจังหวัดลำปางเป็นปัญหาเรื้อรังและโดยเฉพาะในเขตชนบทเกิดปัญหานี้เพิ่มขึ้น เพราะประชาชนยากจน ขาดที่ทำกินด้วยจำนวนประชากรที่เพิ่มขึ้นและพื้นที่ทำกินมีเท่าเดิม ปัญหาการบุกรุกที่สาธารณะขาดการดูแลและแก้ไขเนื่องด้วยปัจจัยหลายด้าน อาทิ เจ้าหน้าที่ขาดความรู้ทางด้านกฎหมายอย่างเพียงพอ ประชาชนขาดจิตสำนึก ไม่ให้ความร่วมมือในการช่วยกันแก้ไขปัญหา โดยอ้างว่าตนมีสิทธิเพราะอาศัยอยู่ในพื้นที่มาตั้งแต่บรรพบุรุษ และที่สำคัญประชาชนไม่ทราบกฎหมายเกี่ยวกับที่ดินอันเป็นปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อการบริหารจัดการราชการของหน่วยงานภาครัฐที่ดูแล ดังนั้นหากในท้องถิ่นมีการประชาสัมพันธ์ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างทั่วถึง เจ้าหน้าที่มีความรู้ความเข้าใจปัญหาและบทบาทของกฎหมายสามารถอธิบายแก่ประชาชนได้ และมีกฎหมายเฉพาะที่รวบรวมใช้บังคับกับท้องถิ่นได้เท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับกฎหมายหลักของประเทศเพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาและให้เกิดประสิทธิภาพของการบริหารจัดการภาครัฐ บรรเทาผลกระทบจากการดำเนินคดีในศาล สร้างบรรทัดฐานที่เป็นธรรมภายใต้หลักธรรมาภิบาล และประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา ร่วมกันดูแลรักษาคุ้มครองและป้องกันผลกระทบที่จะตามมาจากปัญหาการบุกรุกที่สาธารณะขณะที่ กล้วย พ่วงพลับ (2547)

ได้ศึกษาเรื่อง “บทบาทของกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน กรณีศึกษาอำเภอคลองหอยโข่ง จังหวัดสงขลา ผลการศึกษาพบว่า บทบาทด้านการปกครองและรักษาความสงบเรียบร้อยที่ปฏิบัติได้จริงในปัจจุบันโดยเฉลี่ยและรายด้านอยู่ในระดับปานกลางทั้งหมด ส่วนบทบาทที่ประชาชนคาดหวังโดยเฉลี่ย และรายด้านอยู่ในระดับมากทั้งหมด ยกเว้นการจัดการตามหมายสั่งให้ค้นหรือให้ยึดของเจ้าพนักงาน อยู่ในระดับปานกลาง บทบาทด้านการพัฒนาและส่งเสริมอาชีพ ที่ปฏิบัติได้จริงในปัจจุบันโดยเฉลี่ยและรายข้อส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง สำหรับบทบาทที่ประชาชนคาดหวัง โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก บทบาทด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ปฏิบัติได้จริงในปัจจุบันโดยเฉลี่ยและรายข้อส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง สำหรับบทบาทที่ประชาชนคาดหวัง โดยเฉลี่ยและรายข้อคำถามอยู่ในระดับมากทั้งหมด ด้านการทะเบียนต่าง ๆ ที่ปฏิบัติได้จริงในปัจจุบัน โดยเฉลี่ยและรายข้ออยู่ในระดับปานกลางทั้งหมด สำหรับบทบาทที่ประชาชนคาดหวัง โดยเฉลี่ยและรายข้ออยู่ในระดับมาก ด้านการป้องกันภัยฝ่ายพลเรือนที่ปฏิบัติได้จริงในปัจจุบันโดยเฉลี่ยและรายข้ออยู่ในระดับปานกลางทั้งหมด สำหรับบทบาทที่ประชาชนคาดหวัง โดยเฉลี่ยและรายข้ออยู่ในระดับมากทั้งหมด และด้านนโยบายเร่งด่วนอื่น ๆ ที่ปฏิบัติได้จริงในปัจจุบันโดยเฉลี่ยและรายข้ออยู่ในระดับปานกลางทั้งหมด สำหรับบทบาทที่ประชาชนคาดหวัง โดยเฉลี่ยและรายข้อ อยู่ใน



ระดับมากที่สุด และพบว่าการดำเนินการ
ป้องกันปราบปรามยาเสพติดมีคะแนนสูงสุด

กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรอิสระ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่

1. เพศ
2. อายุ
3. อาชีพ
4. ระดับการศึกษา
5. ระยะเวลาที่อาศัยอยู่ในตำบล

ตัวแปรตาม คือ บทบาทของผู้ปกครองท้องที่ใน
การแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่ดินสาธารณะประโยชน์
ได้แก่

1. บทบาทในการดูแลรักษาและคุ้มครอง
ป้องกัน
2. บทบาทในการระงับข้อพิพาทหรือ
ดำเนินคดี
3. บทบาทในการตรวจสอบข้อเท็จจริง
4. บทบาทในการระงับชี้แจงแนวเขต และรับรอง
แนวเขตที่ดินสาธารณะประโยชน์

สมมติฐานการวิจัย

1. ประชาชนที่มีเพศต่างกัน มีระดับความ
คิดเห็นต่อบทบาทของผู้ปกครองท้องที่แตกต่าง
กัน

Deviation) การวิเคราะห์เชิงอนุมาน (Inferential
Statistic) ใช้วิธีการทดสอบค่าที
(t-test) วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว
(One-Way Analysis of Variance) และการใช้

2. ประชาชนที่มีอายุต่างกัน มีระดับความ
คิดเห็นต่อบทบาทของผู้ปกครองท้องที่แตกต่าง
กัน

3. ประชาชนที่มีระดับการศึกษาต่างกัน
มีระดับความ
คิดเห็นต่อบทบาทของผู้ปกครองท้องที่แตกต่าง
กัน

4. ประชาชนที่มีอาชีพต่างกัน มีระดับความ
คิดเห็นต่อ
บทบาทของผู้ปกครองท้องที่แตกต่างกัน

5. ประชาชนที่มีระยะเวลาที่อาศัยอยู่ใน
ตำบลต่างกัน มีระดับความคิดเห็นต่อบทบาท
ของผู้ปกครองท้องที่แตกต่างกัน

วิธีการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณและวิธีการวิจัย
เชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณเป็นหลัก
โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บ
รวบรวมข้อมูลกับประชาชนที่อาศัยอยู่ในตำบล
กลอนโด อำเภอด่านมะขามเตี้ย จังหวัดกาญจนบุรี
มีประชากรจำนวน 4,435 คน โดยมีกลุ่มตัวอย่าง
ที่ใช้ในการวิจัยจำนวน 400 คน โดยสถิติที่ใช้ใน
การวิเคราะห์ ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ
(Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard

Deviation) การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อ
ตอบวัตถุประสงค์ด้านสภาพปัญหาและแนวทาง
ในการแก้ไขปัญหา วิจัยโดยการสัมภาษณ์ผู้
ปฏิบัติหน้าที่จำนวน 4 ท่าน ได้แก่ ปลัดอำเภอ



ด้านมะขามเตี้ย กำนันตำบลกลอนโด ผู้ใหญ่บ้าน หมู่ที่ 5 และหมู่ที่ 6 ซึ่งเป็นผู้เกี่ยวข้องโดยตรงกับ ปัญหา การวิเคราะห์จะใช้วิธีการพรรณนาเชิง เหตุและผล

ผลการวิจัย

สภาพปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่ง เขาภูทอง ตำบลกลอนโด อำเภอด่านมะขามเตี้ย จังหวัดกาญจนบุรี พบว่า เกิดจากหลักเขตไม่

ชัดเจน มีการโยกย้ายหลักเขต ทำลายหมุดแนวเขต เจ้าหน้าที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็น นายอำเภอ ปลัดอำเภอ ผู้ว่าราชการจังหวัด อีกทั้งกำนัน ผู้ใหญ่บ้านไม่สามารถใช้อำนาจที่มี อยู่ตามลักษณะปกครองท้องที่ในการดูแลรักษา และคุ้มครองป้องกัน ระบุข้อพิพาทหรือดำเนินคดี การตรวจสอบข้อเท็จจริงระวางชี้แนวเขตและ รับรองแนวเขตที่สาธารณประโยชน์ได้ และกำนัน ผู้ใหญ่บ้านบางรายแสวงหาประโยชน์และมีผลได้ เสียในที่ดินดังกล่าวทำให้ชาวบ้านไม่ไว้วางใจ

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของประชาชนตอบทบทวนผู้ปกครอง ท้องที่โดยรวม

ความคิดเห็นของประชาชนต่อ บทบาทของผู้ปกครองท้องที่	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านอำนาจในการดูแลรักษาและ คุ้มครองป้องกัน	1.664	0.416	น้อยที่สุด
2. ด้านการระงับข้อพิพาทหรือ ดำเนินคดี	1.333	0.306	น้อยที่สุด
3. ด้านการตรวจสอบข้อเท็จจริง	1.307	0.337	น้อยที่สุด
4. ด้านการระวางชี้แนวเขตและรับรอง แนวเขตที่สาธารณประโยชน์	1.161	0.296	น้อยที่สุด
ภาพรวม	1.366	0.166	น้อยที่สุด

ดังตารางที่ 1 พบว่า ระดับความคิดเห็นของ ประชาชนตอบทบทวนผู้ปกครองท้องที่ในการ แก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขา ภูทอง ตำบลกลอนโด อำเภอด่านมะขามเตี้ย จังหวัดกาญจนบุรี ในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมี ระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.366$, S.D. = 0.166) ($\bar{X} = 1.366$, S.D.

= 0.166) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ใน ระดับน้อยที่สุดทุกด้าน โดยเรียงลำดับจาก ค่าเฉลี่ยมากไปน้อย ดังนี้ ด้านอำนาจในการดูแล รักษาและคุ้มครองป้องกัน ($\bar{X} = 1.644$, S.D. = 0.416) ด้านการระงับข้อพิพาทหรือดำเนินคดี ($\bar{X} = 1.333$, S.D. = 0.306) ด้านการตรวจสอบ ข้อเท็จจริง ($\bar{X} = 1.307$, S.D. = 0.337) ด้านการ



ระวังชี แนวเขต และรับรองแนวเขตที่
สาธารณประโยชน์ ($\bar{X} = 1.161$, $S.D.=0.296$)

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย สรุปผลการวิจัย

ผลการเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของ
ประชาชนตอบทบทวนผู้ปกครองท้องที่ในการ
แก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขา
ทอง โดยจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า

สมมติฐานที่ 1 เพศแตกต่างกัน
มีระดับความคิดเห็นของประชาชนตอบทบทวน
ผู้ปกครองท้องที่แตกต่างกัน พบว่า เพศต่างกัน มี
ความคิดเห็นตอบทบทวนผู้ปกครองท้องที่โดยรวม
ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 อายุแตกต่างกัน
มีระดับความคิดเห็นของประชาชนตอบทบทวน
ผู้ปกครองท้องที่แตกต่างกัน พบว่า อายุต่างกัน มี
ความคิดเห็นตอบทบทวนผู้ปกครองท้องที่แตกต่าง
กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดย
ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุแตกต่างกันมีความ
คิดเห็นผลตอบทบทวนผู้ปกครองท้องที่แตกต่างกัน
โดยภาพรวม 2 คู่ ได้แก่

-กลุ่มที่มีอายุ 31-40 ปี เป็นกลุ่มที่มี
ความคิดเห็นผลตอบทบทวนผู้ปกครองท้องที่ต่าง
จาก กลุ่มที่มีอายุ 18-20 ปี

-กลุ่มที่มีอายุมากกว่า 51 ปี เป็น
กลุ่มที่มีความคิดเห็นผลตอบทบทวนผู้ปกครอง
ท้องที่ต่างจาก กลุ่มที่มีอายุ 18-20 ปี

สมมติฐานที่ 3 ระดับการศึกษา
แตกต่างกัน มีระดับความคิดเห็นของประชาชน

ตอบทบทวนผู้ปกครองท้องที่แตกต่างกัน พบว่า
ระดับการศึกษาต่างกันมีความคิดเห็นตอบทบทวน
ผู้ปกครองท้องที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทาง
สถิติที่ระดับ 0.05 โดย ผู้ตอบแบบสอบถามที่มี
ระดับการศึกษาแตกต่างกันมีความคิดเห็นผลต่อ
ทบทวนผู้ปกครองท้องที่แตกต่างกันโดยภาพรวม
4 คู่ ได้แก่

- กลุ่มที่มีระดับต่ำกว่าปริญญาตรี
เป็นกลุ่มที่มีความคิดเห็นผลตอบทบทวนผู้ปกครอง
ท้องที่ต่างจากกลุ่มที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี
- กลุ่มที่มีระดับการศึกษาอื่นๆเป็น
กลุ่มที่มีความคิดเห็นผลตอบทบทวนผู้ปกครอง
ท้องที่ต่างจากกลุ่มที่มีการศึกษาระดับต่ำกว่า
ปริญญาตรี

- กลุ่มที่มีระดับการศึกษาอื่นๆเป็น
กลุ่มที่มีความคิดเห็นผลตอบทบทวนผู้ปกครอง
ท้องที่ต่างจากกลุ่มที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี

- กลุ่มที่มีระดับการศึกษาอื่นๆเป็น
กลุ่มที่มีความคิดเห็นผลตอบทบทวนผู้ปกครอง
ท้องที่ต่างจากกลุ่มที่มีการศึกษาระดับสูงกว่า
ปริญญาตรี

สมมติฐานที่ 4 อาชีพแตกต่างกัน
มีระดับความคิดเห็นของประชาชนตอบทบทวน
ผู้ปกครองท้องที่แตกต่างกัน พบว่า อาชีพต่างกัน
มีความคิดเห็นตอบทบทวนผู้ปกครองท้องที่
แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
0.05 โดยผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอาชีพแตกต่าง
กันมีความคิดเห็นผลตอบทบทวนผู้ปกครองท้องที่
แตกต่างกันโดยภาพรวม 1 คู่ ได้แก่



-กลุ่มที่มีอาชีพอื่น ๆ เป็นกลุ่มที่มีความคิดเห็นผลต่อบทบาทผู้ปกครองท้องถิ่นที่ต่างจากกลุ่มที่มีอาชีพข้าราชการ

สมมติฐานที่ 5 ระยะเวลาที่อาศัยอยู่ในตำบลแตกต่างกัน มีระดับความคิดเห็นของประชาชนต่อบทบาทผู้ปกครองท้องถิ่นที่ต่างกัน พบว่า ระยะเวลาที่อาศัยอยู่ในตำบลต่างมีความคิดเห็นต่อบทบาทผู้ปกครองท้องถิ่นที่ต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีระยะเวลาที่อาศัยอยู่ในตำบลแตกต่างกันมีความคิดเห็นผลต่อบทบาทผู้ปกครองท้องถิ่นที่ต่างกันโดยภาพรวม 2 คู่ ได้แก่

- กลุ่มที่มีระยะเวลาที่อาศัยอยู่ในตำบล 11-15 ปี เป็นกลุ่มที่มีความคิดเห็นผลต่อบทบาทผู้ปกครองท้องถิ่นที่ต่างจากกลุ่มที่มีระยะเวลาที่อาศัยอยู่ในตำบล 1-5 ปี

- กลุ่มที่มีระยะเวลาที่อาศัยอยู่ในตำบลมากกว่า 20 ปีเป็นกลุ่มที่มีความคิดเห็นผลต่อบทบาทผู้ปกครองท้องถิ่นที่ต่างจากกลุ่มที่มีระยะเวลาที่อาศัยอยู่ในตำบล 1-5 ปี

ผลการวิเคราะห์แนวทางการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาภูทอง ตำบลกลอนโด อำเภอด่านมะขามเตี้ย จังหวัดกาญจนบุรี จากการสัมภาษณ์ พบว่า

4.1 แนวทางการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่ดินสาธารณประโยชน์ คือ ต้องทำการรังวัดแนวเขตที่สาธารณประโยชน์ให้ชัดเจนก่อนแล้วออกหนังสือสำคัญรับรองแนวเขตสำหรับที่หลวง

(น.ส.ล.) หลังจากนั้นทำหนังสือแจ้งทุกคนที่ครอบครองอยู่ให้ดำเนินการรื้อถอน

4.2 หากผู้บุกรุกไม่ยอมรับ ไม่ออก จะต้องเข้าสู่กระบวนการแจ้งความดำเนินคดี และหากพื้นที่ได้มีการออกโฉนดไปแล้วจะต้องเพิกถอนโฉนดแปลงนั้น

4.3 การจัดที่ดินทำกินให้ชุมชนอยู่ภายใต้คณะกรรมการนโยบายที่ดินแห่งชาติ (คทช.) การจัดโดยไม่ให้กรรมสิทธิ์แต่อนุญาตให้เข้าทำประโยชน์เป็นกลุ่ม / ชุมชน / สหกรณ์ตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขที่ คทช. กำหนด

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาความคิดเห็นของประชาชนต่อบทบาทผู้ปกครองท้องถิ่นในการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาภูทอง จังหวัดกาญจนบุรี สามารถสรุปประเด็นและอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้ การสัมภาษณ์และความคิดเห็นของประชาชนส่วนใหญ่เห็นว่าการ บุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาภูทอง ตำบลกลอนโด อำเภอด่านมะขามเตี้ย จังหวัดกาญจนบุรี ยังคงมีปัญหาย่อยต่อเนื่องยาวนานเนื่องจากสาเหตุหนึ่งคือบทบาทของกำนันผู้ใหญ่บ้านที่ไม่สามารถใช้อำนาจที่มีอยู่ตามลักษณะปกครองท้องถิ่นในการดูแลรักษาและคุ้มครองป้องกัน ระวังข้อพิพาทหรือดำเนินคดี การตรวจสอบข้อเท็จจริง ระวางชี้แนวเขต และรับรองแนวเขตที่สาธารณประโยชน์ได้เนื่องจากบางรายเกรงอันตราย และบางส่วนอาจมีส่วนได้เสียต่อ



ผลประโยชน์ในพื้นที่หรือส่งผลกระทบต่อ
การเมือง พบว่า การปฏิบัติหน้าที่ดังกล่าวหรือ
เพิกเฉยไม่บังคับใช้กฎหมายตามที่ได้อำนาจ
หน้าที่ไว้เป็นเหตุให้ประชาชนได้รับความ
เดือดร้อนหรือถูกรอนสิทธิย่อมถือว่าละเลยต่อ
หน้าที่ตามที่กฎหมายกำหนดให้ต้องปฏิบัติ
ซึ่งไม่สอดคล้องกับผลการศึกษาของ สุพรรณิ เกส
รินทร์ (2558) พบว่ากำนัน ผู้ใหญ่บ้าน
มีบทบาทเป็นที่พึ่งของชุมชนและการแก้ไขปัญหา
ให้แก่สมาชิกในชุมชน รวมถึงการดูแลทุกข์สุข
ความปลอดภัย และความสงบเรียบร้อยในชุมชน

จากผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของ
ประชาชนต่อบทบาทผู้ปกครองท้องที่ในการ
แก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขา
ทอง ตำบลกลอนโด อำเภอด่านมะขามเตี้ย จังหวัด
กาญจนบุรี พบว่า ประชาชนส่วนใหญ่มีความเห็น
ว่าผู้ปกครองท้องที่มีบทบาทในการการแก้ไข
ปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์อยู่ในระดับ
น้อยที่สุดทุกด้าน โดยพบว่า มีการบุกรุกที่
สาธารณประโยชน์และประชาชนได้ทำการ
ร้องเรียนหลายครั้งหลายหนแต่เรื่องดังกล่าวไม่มี
ความคืบหน้า และไม่พบว่าผู้ปกครองท้องที่มี
ติดตามอย่างต่อเนื่อง ทำให้การบุกรุกเรื้อรังมา
หลายปีก่อความเสียหายให้แก่ประชาชนดังเช่น
พฤษภา เครือแสง (2562) อภิปรายว่าปัญหาการ
บุกรุกที่สาธารณะในจังหวัดลำปางเป็นปัญหา
เรื้อรังและโดยเฉพาะในเขตชนบทเกิดปัญหานี้
เพิ่มขึ้น เพราะประชาชนยากจน

จากผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับ
ความคิดเห็นของประชาชนต่อบทบาทผู้ปกครอง
ท้องที่ในการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่
สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาทอง ตำบลกลอนโด
อำเภอด่านมะขามเตี้ย จังหวัดกาญจนบุรี โดย
จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า ประชาชนที่
มีอายุมากกว่า 50 ปี มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญา
ตรี อาชีพเกษตรกรและอาศัยอยู่ในตำบล
มากกว่า 20 ปี มีความคิดเห็นต่อบทบาท
ผู้ปกครองท้องที่ในการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่
สาธารณประโยชน์แตกต่างกัน โดยพบว่า
ประชาชนที่มีความเห็นต่างมีความผูกพันต่อ
กำนัน ผู้ใหญ่บ้านมานาน และเข้าใจว่ามีบทบาท
เป็นที่พึ่งของชุมชนและการแก้ไขปัญหาให้แก่
สมาชิกในชุมชน รวมถึงการดูแลทุกข์สุข ความ
ปลอดภัยและความสงบเรียบร้อยในชุมชนเป็นข้อ
ค้นพบของ สุพรรณิ เกสรินทร์ (2558)
ที่บรรยายว่ากำนัน ผู้ใหญ่บ้าน มีบทบาทเป็นที่
พึ่งของชุมชนและการแก้ไขปัญหาให้แก่สมาชิก
ในชุมชน รวมถึงการดูแลทุกข์สุข ความปลอดภัย
และความสงบเรียบร้อยในชุมชน กำนัน
ผู้ใหญ่บ้าน มีบทบาทในการแก้ไขความขัดแย้งใน
ชุมชน โดยเฉพาะการทำหน้าที่ประสานเพื่อให้
เกิดความเข้าใจที่ดี

ผลการวิเคราะห์แนวทางการแก้ไขปัญหา
การบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาทอง
ตำบลกลอนโด อำเภอด่านมะขามเตี้ย จังหวัด
กาญจนบุรี พบว่า ต้องทำการรังวัดแนวเขตที่
สาธารณประโยชน์ให้ชัดเจนก่อนแล้วออก



หนังสือสำคัญรับรองแนวเขตสำหรับที่ดินหลวง (น.ส.ล.) แล้วทำหนังสือแจ้งทุกคนที่ครอบครองอยู่ให้ดำเนินการรื้อถอน แต่หากผู้บุกรุกไม่ยอมรับหรือไม่ออกจะต้องเข้าสู่กระบวนการแจ้งความดำเนินคดี และถ้าพื้นที่ใดที่มีการออกโฉนดไปแล้วก็ต้องเพิกถอนโฉนดแปลงนั้น ส่วนการจัดที่ดินทำกินให้ชุมชนอยู่ภายใต้คณะกรรมการนโยบายที่ดินแห่งชาติ (คทช.) การจัดโดยไม่ให้กรรมสิทธิ์แต่อนุญาตให้เข้าทำประโยชน์เป็นกลุ่ม / ชุมชน / สหกรณ์ตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขที่ คทช. กำหนด โดยพบว่า การบุกรุกที่ดินดังกล่าวก่อให้เกิดปัญหามากมาย อาทิเช่น ปัญหาการซ้ำซ้อนของกฎหมายในเรื่องอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานที่มีอำนาจดูแลจัดการที่สาธารณสมบัติของแผ่นดิน และปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ของแผ่นดินโดยนายทุนภายนอกหรือนายทุนในท้องถิ่นบุกรุก เพื่อนำที่สาธารณประโยชน์ของแผ่นดินมาลงทุนในการดำเนินกิจการต่าง ๆ พบว่าแนวทางการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ทุ่งเขาหลวง ตำบลกลอนโด อำเภอด่านมะขามเตี้ย จังหวัดกาญจนบุรี จึงจำเป็นต้องใช้มาตรการทางกฎหมายในการป้องกัน ได้แก่ การจัดทำทะเบียนที่สาธารณประโยชน์ การออกหนังสือสำคัญสำหรับที่ดินหลวง (น.ส.ล.) การกำหนดอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานในการดูแลรักษาที่สาธารณประโยชน์ของแผ่นดินในประเทศไทยให้ชัดเจนกล่าวคือ จริตรัตน์ สร้อยเสริมทรัพย์ (2552) สะท้อนว่า

แนวนโยบายของรัฐในด้านที่ดินตามรัฐธรรมนูญ และมาตรการทางกฎหมายในการแก้ไข ได้แก่ มาตรการทางกฎหมาย คือ มาตรการตามประมวลกฎหมายที่ดิน มาตรการทางกฎหมายอาญา มาตรการทางกฎหมายแพ่ง มาตรการทางกฎหมายอื่น และมาตรการทางกฎหมายปกครอง มาตรการในการแก้ไขการบุกรุกสาธารณสมบัติของแผ่นดินโดยองค์กรฝ่ายปกครอง ได้แก่ คณะกรรมการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่ดินของรัฐ (กปร.) สำนักจัดการที่ดินของรัฐ กรมที่ดิน และการใช้กระบวนการควบคุมโดยองค์กรฝ่ายปกครองโดยคณะกรรมการสิทธิมนุษยชน และผู้ตรวจการแผ่นดิน และการใช้กระบวนการควบคุมโดยองค์การตุลาการ ได้แก่ ศาลยุติธรรม และศาลปกครอง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

ผลการศึกษาพบว่า บทบาทของกำนันผู้ใหญ่บ้าน ที่ไม่สามารถใช้อำนาจที่มีอยู่ตามลักษณะปกครองท้องที่ในการดูแลรักษาและคุ้มครองป้องกัน ระวังข้อพิพาทหรือดำเนินคดี การตรวจสอบข้อเท็จจริงระงับชี้แจงแนวเขต และรับรองแนวเขตที่สาธารณประโยชน์ได้ เนื่องจากเพราะบางคนเกรงอันตราย และบางส่วนอาจมีส่วนได้ส่วนเสียต่อผลประโยชน์ในพื้นที่หรือส่งผลกระทบทางการเมือง ดังนั้นภาครัฐควรกำหนดแนวทางในการปฏิรูปโครงสร้างการจัดระเบียบการปกครองท้องที่ที่มีความชัดเจนมากขึ้น



รวมถึงแนวทางทางการแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่
สาธารณประโยชน์ หุงหาญทอง ตำบลกลอนโด
อำเภอด่านมะขามเตี้ย จังหวัดกาญจนบุรี นอกจาก
การเร่งพิสูจน์ข้อเท็จจริงแล้ว ควรรีบดำเนินการ
รังวัดแนวเขตที่สาธารณประโยชน์ให้ชัดเจนไป
พร้อมกันเพื่อจะได้ดำเนินการออกหนังสือสำคัญ
รับรองแนวเขตสำหรับที่ดินหลวง (น.ส.ล.) หลังจากนั้น
นั้นทำหนังสือแจ้งทุกคนที่ครอบครองอยู่ให้
ดำเนินการรื้อถอน แต่หากผู้บุกรุกไม่ยอมรับ ไม่
ออกจะต้องเข้าสู่กระบวนการแจ้งความดำเนินคดี
ต่อไปมิให้เกิดความล่าช้า เพราะหากเกิดการ
ปรับเปลี่ยนผู้รับผิดชอบอีก ก็อาจทำให้การ
ดำเนินการแก้ไขปัญหาไม่ประสบความสำเร็จ
กลายเป็นปัญหาเรื้อรังอย่างที่เคยประสบมาใน
อดีต

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาเปรียบเทียบ ความคิดเห็นของ
ประชาชนต่อบทบาทผู้ปกครองท้องที่ในการ
แก้ไขปัญหาการบุกรุกที่สาธารณประโยชน์ใน
พื้นที่ใกล้เคียง เพื่อดูบทบาทผู้ปกครองท้องที่มี
การปฏิบัติที่แตกต่างหรือไม่ และควรศึกษา
เปรียบเทียบแนวทางแก้ไขปัญหาการบุกรุกที่
สาธารณประโยชน์ในพื้นที่ใกล้เคียงว่ามีแนวทาง
ปฏิบัติในทิศทางเดียวกันหรือไม่

References

Chaluay Puangplab. (2005). **The role of
sub-district headman and village
headman: Case study of Khlong Hoi
Khong District, Songkhla Province**

(Master's thesis). Burapha University.
Chonburi.

Community Development Danmakhamtia
District Office. (2020). **Amount of
population in 2020**. Kanchanaburi:
Author.

Department of Land. (2018). **Guidelines
for solving problems with the
public lands**. Bangkok: Author.

Department of Local Administration.
(2006). **Local Development plans
(strategies plan: three years
development and action plan)**.
Bangkok: Department of Local
Administration.

Jareerat Soisermasap. (2010). Legal
measures enforcement of public land
trespass in thailand. **Hatyai
Academic Journal**, 8(2), 75-84.

Kanha, N. (2007). **Operational manual
for the care and protection of
public land**. Bangkok: Department of
Lands.

Ministry of Interior. (2017). **Operational
guideline for lands of sub-district
headman and village headman**.
Bangkok: Author.

Phrueksa Krueasaeng, Worraya
Jatupatrungsri and Ponsawan
Maneethong. (2019). The study for
administrative managements to
problems of public domain
encroachment in Lampang's local



- municipality. **Journal of Thai Ombudsman**, 12(1), 22-45.
- Siamrathonline. (2020, 7 June). Don Sawang Villager, Dan Makham Tia district, Kanchanaburi invaded the district, demanding for accuracy about the capitalist pushes the public land. **Siamrath**. Retrieved June 16, 2020, from <https://siamrath.co.th/n/202816>.
- Somchai, B. (2005). **A study of solutions to solve the problem of public lands: a case study of the animal reserve at Kamala Village, Moo 3, Kamala Sub-district, Kathu District, Phuket Province** (Master's thesis). Burapha University. Chonburi.
- Supanee Ketsarin, Niwat Sawatkaew, Pornchai Likithumaroj, and Sarunruk Thepwarin. (2014). Comparison of headmen's educational level of conflict solution in community case study: Tung-Song District, Nakornsri-Thammarat. In **5th National and International Hatyai Conference** (pp. 576-585). Hatyai: Hatyai University.



ประเด็นปัญหาด้านกฎหมายเกี่ยวกับการทำสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ ของกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา กรณีศึกษากองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.)

มนเทียร แสงทิม¹, ชุตินา เปี้ยวไข่มุข²

วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต^{1,2}

E-mail: montean17@gmail.com¹, chutima@rsu.ac.th²

บทคัดย่อ

การศึกษานี้เน้นวิเคราะห์กระบวนการทำสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ของกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา พร้อมกับวิเคราะห์กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำสัญญากู้ยืมเงิน และสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน ประเด็นปัญหาทางด้านกฎหมายเกี่ยวกับการทำสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ และเพื่อนำเสนอแนวทางเพื่อลดปัญหาด้านกฎหมายเกี่ยวกับการทำสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ของกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาในอนาคต เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ โดยศึกษาจากเอกสาร งานวิจัย วารสาร วิทยานิพนธ์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ทางด้านกฎหมายและกฎหมายอิเล็กทรอนิกส์ ผู้บริหารกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษาที่รับผิดชอบงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านกฎหมาย ด้านการดำเนินคดีและการบังคับคดี รวมถึงผู้พิพากษาลอทรณ์

พบว่าการมีผลผูกพันและการบังคับใช้ทางกฎหมายของการทำสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ไม่เป็นปัญหา แต่การรับฟังและการชั่งน้ำหนักพยานหลักฐานที่อยู่ในรูปข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ การลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ของผู้กู้ยืม ผู้ปกครองและผู้ค้ำประกัน การระบุและการพิสูจน์ตัวตนทางอิเล็กทรอนิกส์ การรับรองความถูกต้องกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ยังคงเป็นปัญหาเกี่ยวกับการทำสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ของ กยศ. ดังนั้น จึงต้องมีเตรียมการในเรื่องของการตรวจสอบและการควบคุมการจัดการของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ การปฏิบัติตามหลักเกณฑ์มาตรฐานทางเทคโนโลยีที่เป็นมาตรฐานสากล รวมถึงการเตรียมความพร้อมด้านบุคลากรให้มีความรู้ความเชี่ยวชาญโดยเฉพาะด้านกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อรองรับการดำเนินการในอนาคต

คำสำคัญ : กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา, สัญญาอิเล็กทรอนิกส์, ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์, ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

เน้นความเป็นวิจัย ปูทางของความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



Legal Issues in Electronic Loan Agreements: A Case Study of Student Loan Funds

Montian Saengtim¹, Chutima Beokhaimook²

College of Digital Innovation Technology, Rangsit University^{1,2}

E-mail: montians17@gmail.com¹, chutima@rsu.ac.th²

ABSTRACT

The study focuses on analyzing the electronic contracting process of the Student Loan Fund, by investigating the various legal issues related to electronic loans and providing solutions to mitigate them for the Student Loan Fund Office in the future. This qualitative research was conducted by studying related research papers, journals, theses, and related laws and acts as well as interviewing experts in electronic transactions law, along with executives of the Student Loan Fund Office of the Information Technology Department, Legal Department, Litigation and Enforcement Department, and the judge of the Appeals Court.

It was found that the binding and enforcement of electronic loan agreement to borrowers was not a problem. On the other hand, the listening to and weighing of evidence in electronic form, the electronic signatures of borrowers, guardians, surety, and electronic identification and authentication, were still problems in the electronic contracting process under the electronic loan agreement of the Student Loan Fund. Therefore, the preparation that should be made involved auditing and management control of the information technology system as well as the compliance of the system with information technology standards. In addition, the preparation for personnel to have knowledge and expertise, especially in the field of electronic transaction law to support future operations was essential.

Keywords: Student Loan Fund, Electronic Contract, Electronic Data, Electronic Transaction



บทนำ

เป็นระยะเวลากว่า 20 ปี ที่กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.) ได้ดำเนินการให้กู้ยืมแก่นักเรียนและนักศึกษาที่ขาดแคลนทุนทรัพย์ และนักเรียนหรือนักศึกษาที่ศึกษาในสาขาวิชาที่เป็นความต้องการหลัก ผ่านระบบที่เรียกว่า “e-Student loan” (กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา, 2562) ที่ผ่านมาพบปัญหาว่าเอกสารสัญญากู้ยืมไม่ครบถ้วน สมบูรณ์ การตรวจสอบเอกสารสัญญาของธนาคารล่าช้า รวมถึงการไม่ได้รับสัญญากู้ยืมเงินภายหลังการโอนเงินในเดือนแรก เนื่องจากเอกสารสูญหายระหว่างการจัดส่ง จึงส่งผลให้ผู้กู้ยืมได้รับเงินค่าครองชีพล่าช้า หรือถูกระงับการโอนเงินค่าครองชีพ อีกทั้งปัญหาด้านการบริหารจัดการเอกสารและค่าใช้จ่ายในการจัดเก็บสัญญาและเอกสารประกอบต่าง ๆ ที่ผ่านมา กยศ. มีเอกสารสัญญา/แบบยืนยันที่ต้องจัดเก็บและนำฝากคลังเอกสารมากกว่า 5.61 ล้านฉบับ (ข้อมูล ณ วันที่ 30 มิถุนายน 2562) และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทุกปี เนื่องจากมีจำนวนผู้กู้ยืมรายใหม่เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 1.5 แสนรายต่อปี ด้วยเหตุนี้ กยศ. จึงมีแนวคิดในการปรับปรุงกระบวนการกู้ยืมใหม่ โดยนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้อย่างเต็มรูปแบบ และปรับเปลี่ยนกระบวนการทำสัญญากู้ยืมจากรูปแบบกระดาษมาเป็นการทำสัญญากู้ยืมแบบอิเล็กทรอนิกส์และการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงกำหนดกระบวนการพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางอิเล็กทรอนิกส์ของผู้กู้ยืมและผู้ค้ำประกัน (Electronic Know Your Customer: e-KYC) เพื่อให้การทำสัญญากู้ยืมอิเล็กทรอนิกส์มีผลผูกพันและบังคับใช้ทางกฎหมายได้เสมือนการทำสัญญากู้ยืมเงินเป็น

หนังสือ และการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีสถานะเสมือนการลงลายมือชื่อตามที่กฎหมายกำหนด

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้จึงมุ่งวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ และนำเสนอแนวทางเพื่อลดปัญหาด้านกฎหมายเกี่ยวกับการทำสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ในการฟ้องร้องและดำเนินคดีกับผู้กู้ยืมในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการทำสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ของกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา
2. เพื่อศึกษากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำสัญญากู้ยืมเงิน และสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน
3. เพื่อศึกษาประเด็นปัญหาทางด้านกฎหมายเกี่ยวกับการทำสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ของกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา
4. เพื่อนำเสนอแนวทางเพื่อลดปัญหาด้านกฎหมายเกี่ยวกับการทำสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ของกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการศึกษาวิจัยดังนี้

1. การศึกษาวิจัยจากเอกสาร (Documentary Research) โดยการศึกษาค้นคว้าพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544 และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ พ.ศ. 2535 และบทความ งานวิจัย หนังสือ วิทยานิพนธ์ วารสารที่



เกี่ยวกับการรับฟังและชี้แจงน้ำหนักพยานหลักฐานทางอิเล็กทรอนิกส์ และปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการรับฟังพยานหลักฐานอิเล็กทรอนิกส์เพื่อนำมากำหนดเป็นประเด็นคำถามเกี่ยวกับผลผูกพันและการบังคับใช้ทางกฎหมายของสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ การรับฟังและการชี้แจงน้ำหนักพยานหลักฐานในรูปข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ การลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ การระบุและพิสูจน์ตัวตนทางอิเล็กทรอนิกส์ และการรับรองความถูกต้องแท้จริงของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากการทำสัญญาอิเล็กทรอนิกส์จะต้องมีผลผูกพันทางกฎหมายเทียบเท่ากับสัญญาในรูปแบบกระดาษ และสามารถใช้เป็นหลักฐานในการฟ้องร้องดำเนินคดีกับผู้กู้ยืมในอนาคตได้

2. การสัมภาษณ์ (Interview) โดยการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย

- 1) ผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูง
- 2) ผู้บริหารด้านกฎหมาย
- 3) ผู้บริหารด้านคดีและบังคับคดี
- 4) ผู้บริหารด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 5) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
- 6) ผู้พิพากษา

โดยนำข้อมูลที่ได้รวบรวมมาวิเคราะห์ สรุปและอภิปรายผล รวมถึงนำเสนอแนวทางเพื่อลดปัญหาทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ของ กยศ.

ผลการวิจัย

1. การศึกษากระบวนการทำสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ของกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา

กระบวนการกู้ยืมและการทำสัญญากู้ยืมของ กยศ. ในปัจจุบัน กำหนดให้ผู้กู้ยืมดำเนินการกู้ยืมผ่านระบบ e-Student loan โดยเริ่มจากการลงทะเบียนและยื่นแบบคำขอกู้ยืมผ่านระบบ และเมื่อได้รับการอนุมัติการให้กู้ยืม ผู้กู้ยืมจะต้องทำการบันทึกสัญญากู้ยืมผ่านระบบและพิมพ์สัญญากู้ยืมให้ผู้เกี่ยวข้อง (ผู้กู้ยืม/ผู้ค้ำประกัน/ผู้ปกครอง) ลงนาม พร้อมทั้งนำส่งสัญญากู้ยืมและเอกสารประกอบให้กับสถานศึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและยืนยันข้อมูลในระบบ หลังจากที่สถานศึกษาได้ตรวจสอบและยืนยันข้อมูล และรวบรวมสัญญากู้ยืมพร้อมทั้งเอกสารประกอบการกู้ยืมและแบบลงทะเบียน/แบบยืนยันส่งให้กับทางธนาคาร ธนาคารจะตรวจสอบความถูกต้อง ครบถ้วน สมบูรณ์ของเอกสารสัญญา ผู้กู้ยืมจึงจะได้รับเงินค่าครองชีพ (กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา, 2562) ซึ่งในการดำเนินการที่ผ่านมาพบประเด็นปัญหาสำคัญ 3 ประเด็น คือ 1) ปัญหาด้านการบริหารจัดการเอกสารและค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการจัดเก็บสัญญากู้ยืมและเอกสารประกอบสัญญา เนื่องจากเอกสารสัญญามีจำนวนมาก และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทุกปี 2) ปัญหาการไม่สามารถดำเนินการทางกฎหมายกับผู้กู้ยืมและผู้ค้ำประกันได้ เนื่องจากเอกสารสัญญากู้ยืมสูญหายหรือไม่ได้รับเอกสารสัญญากู้ยืมของผู้กู้ยืมภายหลังการโอนเงิน 3) ปัญหาความล่าช้าในการตรวจสอบเอกสารสัญญาของธนาคาร ส่งผลให้นักเรียนนักศึกษาผู้กู้ยืมได้รับเงินค่าครองชีพล่าช้า หรือถูกระงับการโอนเงินในเดือนถัดไป จากประเด็นปัญหาข้างต้น กยศ. จึงมีแนวคิดในการปรับเปลี่ยนกระบวนการกู้ยืมและการทำสัญญากู้ยืมเงินเป็นแบบอิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบใหม่



ที่เรียกว่า “ระบบ Digital Student Loan Fund System (DSL)” โดยกำหนดให้ผู้กู้ยืมจะต้องยื่นแบบคำขอกู้ยืมผ่านระบบ DSL และเมื่อผู้กู้ยืมได้รับแจ้งผลการอนุมัติให้ผู้กู้ยืมแล้ว ผู้กู้ยืม/ผู้ปกครอง/ผู้ค้ำประกันสามารถทำการเลือกช่องทางในการยืนยันตัวตนและลงนามสัญญาได้ 2 ช่องทางคือ 1) ดำเนินการที่สาขาของธนาคาร โดยพิมพ์เอกสารคำขอกู้ยืมเงินและนำไปแสดงที่สาขาของธนาคาร เพื่อให้ธนาคารดำเนินการพิสูจน์และยืนยันตัวตน (KYC) จากนั้นผู้กู้ยืม/ผู้ปกครอง/ผู้ค้ำประกัน จะต้องกดรับรหัส OTP (One Time Password) จากโทรศัพท์มือถือ และนำรหัสมาใส่ในระบบเพื่อยืนยันการลงนามในสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ และ 2) ดำเนินการผ่าน Internet Banking ของธนาคาร โดยระบบบริการพิสูจน์ยืนยันตัวตนของธนาคาร (Bank’s Identification Service) จะส่งบริการมายังหน้าจอของผู้กู้ยืม/ผู้ปกครอง/ผู้ค้ำประกัน เพื่อให้ป้อนข้อมูลเพื่อยืนยันตัวด้วย Log-in Account และ Password ในระบบของธนาคาร เมื่อยืนยันตัวตนสำเร็จ ระบบก็จะกลับไปยังหน้าจอของระบบ DSL เพื่อดำเนินการในขั้นตอนลงนามสัญญา โดยการกดรับรหัส OTP จากโทรศัพท์มือถือ และนำรหัสมาใส่ในระบบเพื่อยืนยันการลงนามในสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ จากนั้นระบบจะทำการเข้ารหัส (Encryption) ในส่วนของรหัส OTP กับเอกสารสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ กลายเป็น “เอกสารสัญญากู้ยืมเงินที่ได้มีการลงนามโดยผู้กู้ยืม/ผู้ปกครอง/ผู้ค้ำประกัน” แล้วจัดเก็บในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ และแจ้งสถานะการลงนามเสร็จสิ้น ซึ่งข้อดีของระบบใหม่นี้จะช่วยแก้ปัญหาของ กยศ. ในเรื่องที่ไม่ได้รับสัญญากู้ยืมเงินของผู้กู้ยืมหลังจาก

การโอนเงิน และลดปัญหาความล่าช้าในการตรวจสอบเอกสารการกู้ยืมและการโอนเงินให้แก่ผู้กู้ยืม รวมทั้งยังช่วยลดค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการสัญญากู้ยืมในรูปแบบกระดาษของ กยศ. ในอนาคต

2. การศึกษากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำสัญญากู้ยืมเงินและสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ในปัจจุบัน

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำสัญญากู้ยืมเงินและสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ในปัจจุบัน ได้แก่ ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ (สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา, 2535) ซึ่งกำหนดลักษณะสำคัญของสัญญากู้ยืมว่าต้องมีหลักฐานเป็นหนังสือและจำเป็นต้องลงลายมือชื่อผู้ยืม จึงจะสามารถใช้เพื่อการฟ้องร้องบังคับคดีได้ และ พ.ร.บ. ว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544 และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม (พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544, 2544) ที่มีข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำเป็นหนังสือ การมีหลักฐานเป็นหนังสือ การลงลายมือชื่อ การเก็บรักษาเอกสารต้นฉบับ และการนำเสนอหลักฐาน เพื่อการจัดข้อขัดข้องหรืออุปสรรคทางกฎหมาย (Legal Obstacles) โดย มีรายละเอียด ได้แก่ การจัดทำข้อความขึ้นเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเข้าถึงและนำกลับมาใช้ได้โดยความหมายไม่เปลี่ยนแปลงให้ ถือว่าได้มีการทำเป็นหนังสือ และห้ามปฏิเสธความมีผลผูกพันและการบังคับใช้ทางกฎหมายเพียงเพราะข้อความนั้นอยู่ในรูปของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ห้ามปฏิเสธการรับฟังพยานหลักฐานที่เป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ การลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ สามารถมีผลทาง



กฎหมายเท่าเทียมกับการลงลายมือชื่อแบบปกติได้ หากใช้วิธีการที่สามารถระบุตัวเจ้าของลายมือชื่อด้วยวิธีการที่น่าเชื่อถือ และสามารถแสดงเจตนาของเจ้าของลายมือชื่อได้ การนำเสนอหรือเก็บรักษาข้อความในรูปแบบข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้เหมือนกับเอกสารต้นฉบับตามกฎหมายกำหนด ต้องใช้วิธีการที่เชื่อถือได้ในการรักษาความถูกต้องของข้อความตั้งแต่การสร้างข้อความเสร็จสมบูรณ์ สามารถแสดงข้อความนั้นในภายหลังได้ และมีการรับรองสิ่งพิมพ์ที่ออกโดยหน่วยงานที่มีอำนาจตามที่คณะกรรมการประกาศกำหนดแล้ว ให้ถือว่าสิ่งพิมพ์ออกดังกล่าวใช้แทนต้นฉบับได้ เป็นต้น

3. การศึกษาปัญหาทางด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำสัญญาอิเล็กทรอนิกส์

ผู้วิจัยได้รวบรวมประเด็นปัญหาด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ด้วยวิธีการศึกษาจากบทความงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบังคับใช้สัญญาอิเล็กทรอนิกส์ และพยานหลักฐานทางอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงตัวอย่างคำพิพากษาศาลฎีกาที่เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดประเด็นปัญหาดังต่อไปนี้

3.1 ปัญหาเกี่ยวกับผลผูกพันและการบังคับใช้ทางกฎหมายของสัญญาอิเล็กทรอนิกส์

การทำสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ของ กยศ. จะมีผลผูกพันและบังคับใช้ทางกฎหมายได้ ต้องพิจารณาว่า การทำสัญญาอิเล็กทรอนิกส์เป็นไปตามบทบัญญัติที่กฎหมายกำหนดหรือไม่ กล่าวคือ สัญญาที่ทำขึ้นในรูปแบบข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น ต้องสามารถ

เข้าถึงได้ นำกลับมาใช้ได้ และความหมายไม่เปลี่ยนแปลง และเมื่อพิจารณากระบวนการทำสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบ DSL ของ กยศ. ซึ่งกำหนดให้มีการบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ลงในระบบ และในขั้นตอนการทำสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ ระบบสามารถดึงข้อมูลที่ถูกบันทึกไว้ทั้งหมดขึ้นมาแสดงที่หน้าจอเพื่อให้ผู้กู้ยืมตรวจสอบและทำการลงนามโดยใช้รหัส OTP ที่ได้รับจากโทรศัพท์มือถือที่ลงทะเบียนไว้แล้ว ระบบจะทำการเข้ารหัส (Encryption) ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์กับรหัส OTP และจัดเก็บไว้ในฐานข้อมูล เมื่อพิจารณาองค์ประกอบของการเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่มีผลทางกฎหมายตามข้างต้นแล้ว จะเห็นได้ว่า ข้อมูลที่ระบบ DSL จัดเก็บและแสดงผลขึ้นมานั้น มีคุณลักษณะที่สามารถมีผลทางกฎหมายได้ คือ 1) สามารถอ่านได้ ตีความได้ หรือแปลความหมายให้เข้าใจได้ 2) ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น ถูกเก็บไว้ในระบบฐานข้อมูล (Database) ซึ่งสามารถเรียกดูภายหลังได้ และ 3) ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่จัดเก็บในระบบมีการเข้ารหัสข้อมูลร่วมกับรหัส OTP และสามารถพิสูจน์ได้ว่าข้อมูลนั้น ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ จึงถือได้ว่าการทำสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ของ กยศ. นั้น ได้มีหลักฐานเป็นหนังสือแล้ว และมีการลงลายมืออิเล็กทรอนิกส์โดยใช้ Username/Password และรหัส OTP ทำให้มีผลผูกพันเสมือนการทำสัญญาในรูปแบบกระดาษและมีผลบังคับใช้ในทางกฎหมายได้ ดังเช่นคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 8089/2556 กรณีการนำบัตรกดเงินสดไปถอนเงินที่ตู้เอทีเอ็ม โดยการใส่รหัสส่วนตัวเพื่อยืนยันการทำรายการพร้อมรับเงินสดและสลิปพิพากษาว่าการกระทำความผิดดังกล่าวถือเป็นหลักฐาน



การกู้ยืมเงินจากโจทก์ ประกอบกับคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 6757/2560 กรณีมีการส่งข้อความปลดหนี้ผ่านทางเฟสบุ๊คซึ่งปรากฏชื่อผู้ส่งนั้น ถือเป็น การแสดงเจตนาปลดหนี้โดยมีหลักฐานเป็น หนังสือแล้วเช่นกัน

ผลจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีความเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า การทำสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ของ กยศ. เป็นไปตามบทบัญญัติของกฎหมายธุรกรรมฯ ตามองค์ประกอบตามที่ กฎหมายกำหนดแล้ว จึงทำให้มีผลผูกพันและบังคับใช้ในทางกฎหมายได้ เมื่อเกิดกรณีผิดนัดชำระหนี้ของผู้กู้ยืมเงิน กยศ. สามารถฟ้องร้องดำเนินคดีต่อผู้กู้ยืมได้ตามที่กฎหมายกำหนด

3.2 ปัญหาเกี่ยวกับการรับฟังและการ ชั่งน้ำหนักพยานหลักฐานที่อยู่ในรูปข้อมูล อิเล็กทรอนิกส์

ปัจจุบันยังไม่มีกฎหมายที่กำหนด ลักษณะพยาน หลักฐานประเภทข้อมูล อิเล็กทรอนิกส์เอาไว้อย่างชัดเจน จึงอาจเป็นได้ ทั้งพยานเอกสารและพยานวัตถุ และยังไม่มี การบัญญัติถึงรายละเอียดในการนำสืบพิสูจน์ พยานหลักฐานในรูปข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ที่ชัดเจน แม้กฎหมายธุรกรรมฯ กำหนดให้การ ชั่งน้ำหนักของพยานหลักฐานที่เป็นข้อมูล อิเล็กทรอนิกส์ ให้พิจารณาถึงความน่าเชื่อถือ รวมทั้งพฤติการณ์ที่เกี่ยวข้องทั้งปวง และยังใช้ บังคับกับสิ่งพิมพ์ออกของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ด้วย แต่หลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในกฎหมาย ธุรกรรมฯ นั้น กำหนดไว้อย่างกว้าง ๆ ให้สามารถ รับฟังพยานหลักฐานที่เป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ได้ แต่ไม่ได้กำหนดว่าให้รับฟังในรูปแบบของ พยานหลักฐานประเภทใดและมีวิธีการอย่างไร

ศาลจึงไม่มีแนวทางหรือหลักเกณฑ์ในการรับฟัง และการให้น้ำหนักของพยานหลักฐานที่เป็น ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ จึงต้องขึ้นอยู่กับดุลยพินิจ ของผู้พิพากษาเป็นรายบุคคล

การทำสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ ของ กยศ. ถือได้ว่าข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถ รับฟังเป็นพยานหลักฐานได้ และถือเป็นเอกสาร ต้นฉบับตามที่กฎหมายกำหนดได้ กล่าวคือ 1) ใช้ วิธีการที่น่าเชื่อถือที่สามารถรักษาความถูกต้อง ของข้อมูลไว้ได้ตั้งแต่การสร้างข้อมูล โดยการใช้ เทคโนโลยีการเข้ารหัสข้อมูล (Encryption) และ มีกระบวนการรักษาความมั่นคงปลอดภัย ที่สามารถประกันได้ว่าข้อมูลที่ถูกสร้างขึ้นนั้น มีความถูกต้อง ครบถ้วน และไม่มีการ เปลี่ยนแปลงข้อความระหว่างทาง และ 2) ข้อมูล อิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นมานั้น สามารถแสดงใน ภายหลังได้นับจากวันที่สร้าง โดยมีการจัดเก็บ ข้อมูลไว้ในเครื่องแม่ข่าย และสามารถแสดงผล ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นได้ภายหลังเมื่อต้องการ เรียกดูหรือใช้งานข้อมูล ทั้งนี้ ในประเด็นของการ ให้น้ำหนักพยานหลักฐานที่เป็นสัญญากู้ยืม อิเล็กทรอนิกส์นั้น กยศ. จะต้องแสดงให้เห็น ว่า ขั้นตอน กระบวนการ หรือเทคโนโลยีที่ นำมาใช้ในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยข้อมูล สัญญากู้ยืมอิเล็กทรอนิกส์ที่ถูกสร้าง ส่ง ได้รับ และจัดเก็บโดยระบบ DSL นั้น มีความถูกต้อง ครบถ้วน และมีวิธีการรักษาความมั่นคงปลอดภัย ของระบบฮาร์ดแวร์ และระบบซอฟต์แวร์ รวมถึง กระบวนการต่าง ๆ ตั้งแต่วิธีการบันทึกข้อมูล เข้าสู่ระบบสามารถทำได้เสร็จสมบูรณ์ภายใน ระยะเวลาที่เหมาะสม (Reasonable Time) การ ประมวลผล การเก็บและรักษาข้อมูลให้มีความ พร้อมใช้ มีกระบวนการควบคุมและตรวจสอบ



ให้เป็นไปตามนโยบายการรักษาความมั่นคงปลอดภัยที่จะป้องกันไม่ให้มีการแก้ไขข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาตหรือมีการทำลายระบบข้อมูลได้นอกเหนือจากนี้จะต้องมีการจัดเก็บข้อมูลในส่วนที่ระบุถึงแหล่งกำเนิดต้นทาง และปลายทางของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ วันและเวลาที่ส่งหรือได้รับข้อความดังกล่าว ซึ่งเป็นไปตามหลักเกณฑ์ของกฎหมายธุรกรรมฯ ตลอดจนถึงขั้นตอนการพิมพ์ข้อมูลออกจากระบบ (Printout)

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญบางท่านมีความเห็นว่า การที่กฎหมายไม่ได้มีการบัญญัติเพื่อรองรับวิธีการนำสืบและการรับฟังพยานหลักฐานที่เป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้ชัดเจน อาจจะส่งผลต่อการพิจารณาคดีของ กยศ. ในอนาคตได้ ดังนั้น กยศ. จึงต้องมีการเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ เช่น การจัดเก็บเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ในระยะยาว และสามารถรองรับเรื่องของการจัดเก็บในระยะยาว (Long-term Archive) กล่าวคือ จะต้องมีการลงนามเอกสารอิเล็กทรอนิกส์นั้นใหม่ (Resign) ตามรอบอายุของใบรับรอง (Certification) ที่นำมาใช้ รวมถึงมีการเตรียมระบบรักษาความมั่นคงปลอดภัยที่มีมาตรฐาน และเตรียมหลักฐานอื่นเพิ่มเติมเพื่อใช้ประกอบการพิจารณาของศาล อาทิ หลักฐานการโอนเงินค่าครองชีพไปยังบัญชีของผู้กู้ยืม หลักฐานการลงทะเบียนเรียนจากสถานศึกษาที่ได้รับเงินค่าเล่าเรียน เป็นต้น

3.3 ปัญหาเกี่ยวกับลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ของผู้กู้ยืม ผู้ปกครอง และผู้ค้ำประกัน พ.ร.บ. ว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544 และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม ได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มี

ผลทางกฎหมายว่า จะต้องใช้วิธีการที่สามารถระบุตัวเจ้าของลายมือชื่อ และสามารถแสดงเจตนาของเจ้าของลายมือชื่อเกี่ยวกับข้อความในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ และเป็นวิธีการที่เชื่อถือได้ (มาตรา 9) ประกอบกับคำพิพากษาฎีกาที่ 8089/2556 ซึ่งสอดคล้องกับปัญหานี้คือ ศาลฎีกามีการวินิจฉัยว่า การที่จำเลยนำบัตรกดเงินสดควิกแคชไปถอนเงินและใส่รหัสส่วนตัวนั้นเสมือนเป็นการลงลายมือชื่อตนเอง เพื่อทำรายการถอนเงินและกดยืนยันทำรายการพร้อมรับเงินสดและสลิป ดังนั้น การกระทำดังกล่าวจึงถือเป็นหลักฐานการกู้ยืมเงินจากโจทก์ เมื่อพิจารณากระบวนการทำสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ของ กยศ. ในขั้นตอนของการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ เมื่อผู้กู้ยืม ผู้ปกครอง และผู้ค้ำประกันกดรับรหัส OTP จากโทรศัพท์มือถือ และนำรหัสมาใส่ในระบบเพื่อยืนยันการลงนามในสัญญาอิเล็กทรอนิกส์นั้น จึงถือว่าเป็นวิธีการที่สามารถยืนยันตัวตนเจ้าของลายมือชื่อและสามารถแสดงได้ว่าเจ้าของลายมือชื่อรับรองข้อความในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น และแสดงเจตนาผูกพันของเจ้าของลายมือชื่อตามที่กฎหมายกำหนด

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ให้ความเห็นว่า แม้มีการใช้รหัส OTP จากโทรศัพท์มือถือของผู้กู้ยืม ผู้ปกครอง และผู้ค้ำประกัน เพื่อยืนยันการลงนามในสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ของ กยศ. และจะถือว่าเป็นการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ตามมาตรา 9 ของ พ.ร.บ. ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ฯ แล้ว แต่ยังคงมีประเด็นที่จะต้องพิจารณาเพิ่มเติมว่า ผู้ที่ดำเนินการลงนามในสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์นั้น เป็นผู้กู้ยืม ผู้ปกครอง และ



ผู้ค้าประกันจริง ไม่ได้มีการแอบอ้างหรือให้สิทธิ์แก่บุคคลอื่นดำเนินการแทน ดังนั้น กยศ. ควรจะต้องมีการสอบทวน (Validation) ข้อมูลของผู้กู้ยืม ผู้ปกครอง และผู้ค้าประกัน เช่น มีการส่ง SMS กลับไปเพื่อยืนยันกับเจ้าของหมายเลขโทรศัพท์ที่ลงทะเบียนไว้ว่าเป็นผู้กู้ยืมเงิน ผู้ปกครอง และผู้ค้าประกัน รวมถึงมีกระบวนการตรวจสอบและยืนยันที่อยู่ (Address Validation & Verification) กับผู้กู้ยืม ผู้ปกครอง และผู้ค้าประกันอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง

3.4 ปัญหาเกี่ยวกับการระบุและการพิสูจน์ตัวตนทางอิเล็กทรอนิกส์

พ.ร.บ. ว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562 (พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562, 2562) ได้บัญญัติเพื่อรองรับการพิสูจน์และยืนยันตัวตนของบุคคลผ่านระบบการพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางดิจิทัลได้ ประกอบกับข้อเสนอแนะมาตรฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศฯ ว่าด้วยแนวทางการใช้ดิจิทัลไอดีสำหรับประเทศไทย-การลงทะเบียนและพิสูจน์ตัวตน และว่าด้วยแนวทางการใช้ดิจิทัลไอดีสำหรับประเทศไทย-การยืนยันตัวตน (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2561) จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางให้หน่วยงานนำไปใช้อ้างอิงในการพัฒนาระบบพิสูจน์และยืนยันตัวตนแบบออนไลน์ รวมถึงประกาศของธนาคารแห่งประเทศไทย (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2559, น.3) ที่กำหนดให้สถาบันการเงินจะต้องมีกระบวนการในการรู้จักลูกค้าผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-KYC) โดยที่การระบุและพิสูจน์ตัวตนของลูกค้าต้องมีความเทียบเท่ากับการพบเห็นลูกค้าต่อหน้า ซึ่งปัจจุบันธนาคารพาณิชย์หลายแห่งได้มีการ

ให้บริการเปิดบัญชีเงินฝากผ่านระบบออนไลน์ โดยใช้หลักการพิสูจน์ตัวตนของลูกค้าผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-KYC) ผู้ใช้บริการจะต้องลงทะเบียนเพื่อขอใช้บริการผ่านแอปพลิเคชันของธนาคาร ซึ่งต้องกรอกข้อมูลส่วนตัวโดยใช้เลขบัตรประชาชนหรือหนังสือเดินทาง สแกนใบหน้า (Facial recognition) ผู้ขอใช้บริการและกดยืนยันการเปิดบัญชีผ่านการรับรหัส OTP จึงจะสามารถเปิดบัญชีเสร็จสมบูรณ์

ในกรณีของ กยศ. หากพิจารณากระบวนการพิสูจน์และยืนยันตัวตนของผู้กู้ยืม ผู้ปกครอง และผู้ค้าประกันในการทำสัญญากู้ยืมอิเล็กทรอนิกส์ตามช่องทางและวิธีการที่กำหนด คือ 1) การพิสูจน์และยืนยันตัวตนผ่านสาขาของธนาคาร ซึ่งเป็นการพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางกายภาพ (Physical) โดยเจ้าหน้าที่ธนาคาร และ 2) การพิสูจน์และยืนยันตัวตนผ่านระบบ Internet Banking ของธนาคารที่เป็นลูกค้า เพื่อให้ธนาคารยืนยันว่าบุคคลดังกล่าวเป็นคนเดียวกับบุคคลที่เคยลงทะเบียนและพิสูจน์ตัวตนกับธนาคารมาแล้ว การใช้งานระบบ DSL ต้องได้รับการยืนยันจากระบบของธนาคารที่ผู้กู้เลือกใช้ก่อน ผู้กู้จึงจะสามารถดำเนินการในขั้นตอนการลงนามต่อไปได้ จากวิธีการที่กำหนดทั้ง 2 ข้อนั้น ถือว่าเป็นไปตามข้อกำหนดระดับความน่าเชื่อถือของการพิสูจน์ตัวตน (Identity Assurance Level : IAL) ระดับ 2 ตามข้อเสนอแนะมาตรฐานฯ ว่าด้วยการลงทะเบียนและพิสูจน์ตัวตน ซึ่งกำหนดว่าจะต้องมีการตรวจสอบหลักฐานแสดงตนกับแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือเพื่อยืนยันสิ่งที่ผู้ใช้บริการกล่าวอ้างว่ามีอยู่จริง และผู้ใช้บริการเป็นเจ้าของจริง และถือว่าเป็นไปตามข้อกำหนดระดับความน่าเชื่อถือของสิ่งที่ใช้ยืนยัน



ตัวตน (Authenticator Assurance Level: AAL) ระดับ 2 ของข้อเสนอแนะมาตรฐานฯ ว่าด้วยการยืนยันตัวตนที่กำหนดให้ผู้ให้บริการจะต้องยืนยันตัวตนด้วยสิ่งที่ใช้ยืนยันตัวตน 2 ปัจจัยที่แตกต่างกัน คือ การใช้รหัสผ่านควบคู่กับการใช้รหัส OTP ผ่านหมายเลขโทรศัพท์มือถือ

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้ให้ความเห็นว่า การระบุและการพิสูจน์ตัวตนทางอิเล็กทรอนิกส์ในกระบวนการกู้ยืมผ่านระบบ DSL ของ กยศ. เป็นไปตามข้อกำหนดระดับความน่าเชื่อถือของการพิสูจน์ตัวตน (IAL2) และสิ่งที่ใช้ยืนยันตัวตน (AAL2) แต่กระบวนการพิสูจน์และยืนยันตัวตนที่กำหนดขึ้นนั้น จะต้องเป็นไปตามหลักการของการไม่สามารถปฏิเสธความรับผิดชอบ (Non-repudiation) จึงจะให้ผลผูกพันทางกฎหมาย ดังนั้น กยศ. จึงควรกำหนดให้ผู้กู้ยืมต้องไปยืนยันตัวตนกับธนาคารที่ตนเป็นลูกค้าหรือเปิดบัญชีกับธนาคารนั้น เพราะบัญชีที่ธนาคารออกให้กับลูกค้าสามารถนำมาอ้างทางกฎหมาย และหากจะต้องมีการยืนยันตัวตนข้ามธนาคารอาจจะต้องพิจารณาใช้หลักการของ National Digital ID หรือเพิ่มระบบในการตรวจสอบเลขที่บัญชีระหว่างธนาคาร

3.5 ปัญหาเกี่ยวกับการรับรองความถูกต้องกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

ในประเด็นการรับรองความถูกต้องแท้จริงของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ หรือการพิสูจน์ความถูกต้องแท้จริงของพยานหลักฐานที่เป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ของศาลนั้น ปัจจุบันยังไม่มีข้อกำหนดหลักเกณฑ์ในการพิสูจน์ความถูกต้องแท้จริงของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่นำมาเป็นพยานหลักฐาน ดังนั้น การพิสูจน์ความถูกต้อง

แท้จริงของสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ก็ไม่ใช่แค่เพียงพิสูจน์ว่าสิ่งพิมพ์ออก (Print out) ที่ได้จากระบบคอมพิวเตอร์มีความถูกต้องเท่านั้น แต่จะต้องมีการพิสูจน์ให้เห็นว่า ระบบนั้นมีการควบคุมและป้องกัน เพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาด การพิสูจน์ความถูกต้องแท้จริงของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์จึงมีความเกี่ยวข้องกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศโดยตรง ซึ่ง กยศ. จะต้องแสดงให้เห็นถึงมาตรฐานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยที่ครอบคลุมการรักษาความลับ (Confidentiality) การรักษาความถูกต้องครบถ้วน (Integrity) และการรักษาสภาพพร้อมใช้งาน (Availability) ของระบบสารสนเทศและข้อมูลที่จัดเก็บในระบบ อาทิเช่น การกำหนดสิทธิในการใช้งานระบบสารสนเทศ การเก็บบันทึกข้อมูลการใช้งาน (log) ของผู้ใช้งานระบบสารสนเทศ การสำรองข้อมูลสารสนเทศ การบริหารจัดการและควบคุมระบบเครือข่ายเพื่อป้องกันภัยคุกคามต่าง ๆ การป้องกันข้อมูลสารสนเทศที่มีการสื่อสารหรือแลกเปลี่ยนในการทำธุรกรรมออนไลน์ เพื่อป้องกันมิให้มีการรับส่งข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์ หรือมีการรั่วไหลของข้อมูล หรือมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลง ถูกทำซ้ำใหม่ หรือถูกส่งซ้ำของข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต ดังนั้น หากการทำสัญญากู้ยืมอิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบ DSL ของ กยศ. ได้ดำเนินการตามมาตรฐานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศตามวิธีการแบบปลอดภัยในระดับเคร่งครัดตามที่กำหนดแล้วก็สามารถถือได้ว่าธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์นั้น ได้ทำตามวิธีการที่เชื่อถือได้ตามมาตรา 25 แห่ง พ.ร.บ. ว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544



จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้ให้ความเห็นว่า การรับรองความถูกต้องแท้จริงของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่นำมาใช้เป็นพยานหลักฐานในชั้นศาล จะต้องแสดงถึงกระบวนการต่าง ๆ ตั้งแต่การสร้างจนถึงการเก็บรักษา เพื่อให้ศาลเห็นว่าพยานหลักฐานนั้นมีความถูกต้องแท้จริง และเชื่อมั่นได้ว่าข้อมูลนั้นไม่ถูกแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงภายหลัง ดังนั้น หลักเกณฑ์ในการสร้างและจัดเก็บสัญญาที่ยืมอิเล็กทรอนิกส์ของ กยศ. ที่สอดคล้องกับ พ.ร.บ. ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ฯ จะต้องพิสูจน์ได้ว่า สัญญาที่ยืมถูกสร้างขึ้นจริง ณ ขณะนั้น มีเพียงฉบับเดียว ไม่สามารถทำซ้ำได้ นอกจากนี้ กยศ. ควรจะพิจารณาเพิ่มเติมในเรื่องของการใส่เวลา (Time Stamp) ในระบบ DSL เพื่อพิสูจน์ได้ว่าระบบไม่สามารถทำย้อนหลังได้ และหากระบบ Time Stamp นั้น ได้รับการรับรองจากหน่วยงานที่ให้การรับรองจะเพิ่มความน่าเชื่อถือให้พยานหลักฐานอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษากระบวนการทำสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ของกองทุนให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา การศึกษากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำสัญญาที่ยืมเงินและสัญญาที่ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน และการศึกษาประเด็นปัญหาทางด้านกฎหมายเกี่ยวกับการทำสัญญาที่ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ของกองทุนให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา สามารถสรุปผลการดำเนินการวิจัยได้ ดังนี้

1. ปัญหาเกี่ยวกับการผูกพันและการบังคับใช้ทางกฎหมายของสัญญาที่ยืมอิเล็กทรอนิกส์ ถือว่าไม่เป็นปัญหา เนื่องจากพระราชบัญญัติว่าด้วย

ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544 และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม ได้บัญญัติขึ้นเพื่อรับรองสถานะทางกฎหมายของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ไว้อย่างชัดเจน ประกอบกับคำพิพากษาฎีกาที่ 8089/2556 และ 6757/2560 ซึ่งเป็นตัวอย่างที่ศาลฎีกาได้วินิจฉัยวางหลักเกณฑ์ในการรับฟังหลักฐานในรูปแบบข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์และการทำธุรกรรมออนไลน์ รวมถึงผลการสัมภาษณ์ได้มีความเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า สัญญาที่ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์ของ กยศ. นั้น มีผลผูกพันตามกฎหมายและบังคับใช้ทางกฎหมายเทียบเท่ากับการทำสัญญาที่ยืมในรูปแบบกระดาษดังเช่น วิชุดา รัตนเพียร (2557) สรุปว่า สัญญาอิเล็กทรอนิกส์ไม่ต้องทำเป็นหนังสือ เพราะถือได้ว่าการรับรองสถานะทางกฎหมายของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้เสมอเหมือนกับการทำเป็นหนังสือหรือหลักฐานเป็นหนังสือในระบบกระดาษแล้ว

2. ปัญหาเกี่ยวกับการรับฟังและการชี้แจงน้ำหนักพยานหลักฐานที่อยู่ในรูปข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ถือว่ายังเป็นปัญหาสำหรับ กยศ. แม้ว่า พ.ร.บ. ว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ฯ (มาตรา 11) จะห้ามไม่ให้ศาลปฏิเสธการรับฟังข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่นำมาใช้เป็นพยานหลักฐานในกระบวนการพิจารณาตามกฎหมายแล้วก็ตาม แต่ยังคงมีประเด็น 1) ประเภทของพยานหลักฐานในรูปข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่ยังไม่มีการกำหนดไว้อย่างชัดเจน จึงเป็นได้ทั้งพยานเอกสารและพยานวัตถุ ทำให้ศาลมีวิธีการพิจารณาพยานหลักฐานที่แตกต่างกัน 2) หลักเกณฑ์ในการนำสืบและการรับฟัง รวมถึงการให้น้ำหนักของพยานหลักฐานที่เป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ก็ยังไม่มีความชัดเจน และ



ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้พิพากษาเป็นรายบุคคล และ 3) วิธีการรับรองและพิสูจน์ความถูกต้องแท้จริงของพยานหลักฐานอิเล็กทรอนิกส์ หรือสิ่งพิมพ์ออกที่นำมาใช้แทนต้นฉบับนั้น ยังไม่มีการกำหนดวิธีการรับรองที่ชัดเจนและอาจส่งผลต่อการให้น้ำหนักของพยานหลักฐานอิเล็กทรอนิกส์ได้ ซึ่งสรรเสริญ ศิริวรรณ (2554) ศุทธดา วัฒนวิเชียร (2554) และโกวิท หนูโยม (2551) บรรยายว่า กฎหมายยังไม่ได้มีการกำหนดสถานะและหลักเกณฑ์การนำเสนอและรับฟังพยานหลักฐานประเภทข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ไว้อย่างชัดเจน ควรปรับปรุงกฎหมายลักษณะพยานประเภทข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้มีความชัดเจน และเป็นประโยชน์ต่อการชั่งน้ำหนักพยานหลักฐานให้มีความน่าเชื่อถือมากขึ้น

3. ปัญหาเกี่ยวกับการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ของผู้กู้ยืม ผู้ปกครอง และผู้ค้ำประกัน ถือว่ายังคงเป็นปัญหาอยู่บ้าง แม้ว่ากฎหมายจะมีการรับรองการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้มีผลทางกฎหมายเทียบเท่ากับการลงลายมือชื่อบนเอกสารที่เป็นกระดาษแล้ว แต่กฎหมายก็ได้กำหนดเทคโนโลยีที่ใช้ในการลงลายมือชื่อไว้เป็นการเฉพาะเจาะจง ทำให้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์สามารถสร้างขึ้นให้อยู่ในรูปแบบใด ๆ ก็ได้ กยศ. จึงต้องพิจารณาวิธีการตรวจสอบบุคคลที่ดำเนินการตั้งแต่ขั้นตอนการลงทะเบียน การยื่นคำร้องขอกู้ยืม จนถึงขั้นตอนการทำสัญญาและลงนามในสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ว่าเป็นผู้กู้ยืม ผู้ปกครอง และผู้ค้ำประกันจริง ไม่ได้มีบุคคลอื่นแอบอ้างหรือมีการให้สิทธิบุคคลอื่นดำเนินการแทน ทั้งนี้ เพื่อไม่ให้เกิดการโต้แย้ง

หรือการปฏิเสธความรับผิดชอบ (Repudiation) ได้ภายหลัง

4. ปัญหาเกี่ยวกับการระงับและการพิสูจน์ตัวตนทางอิเล็กทรอนิกส์ ผู้เชี่ยวชาญก็ยังให้ความเห็นว่าผู้กู้ยืมที่ไปยืนยันตัวตนที่สาขาของธนาคาร หากมีการเปิดบัญชีหรือเป็นลูกค้าของธนาคารนั้นอยู่แล้ว จะทำให้มีผลผูกพันทางกฎหมายมากขึ้น เนื่องจากกระบวนการเปิดบัญชีของธนาคารจะต้องทำการระบุและพิสูจน์ตัวตนของธนาคารตามหลักเกณฑ์การรับฝากเงินหรือการรับเงินจากประชาชนตามประกาศธนาคารแห่งประเทศไทยกำหนด (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2559) ดังนั้น หากบุคคลนั้นไม่ได้มีการเปิดบัญชีกับธนาคารที่ไปแสดงตน ก็จะทำให้ไม่มีหลักฐานยืนยันได้แน่ชัดว่าเป็นว่าบุคคลคนเดียวกันจริง

5. ปัญหาเกี่ยวกับการรับรองความถูกต้องกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ประเด็นนี้เกี่ยวข้องกับโดยตรงกับการกำหนดความมั่นคงปลอดภัยให้กับระบบ DSL ที่กำลังพัฒนา ซึ่งนำไปสู่การพิสูจน์ความถูกต้องแท้จริงและความน่าเชื่อถือของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ กยศ. ต้องแสดงให้เห็นว่า แต่ละกระบวนการตั้งแต่การลงทะเบียนผู้ใช้งานจนถึงกระบวนการทำสัญญาและลงนามในสัญญากู้ยืมเงินอิเล็กทรอนิกส์นั้น มีระบบควบคุม ตรวจสอบ และสอบทาน (Verification & Validation) ที่รัดกุมเพียงพอ ตั้งแต่การสร้างจัดเก็บ และเข้าถึงข้อมูล รวมถึงแสดงให้เห็นว่าข้อมูลไม่สามารถเปลี่ยนแปลง แก้ไข ทำซ้ำ ข้อมูลในภายหลังได้ เพื่อประกันความถูกต้องของข้อมูลและป้องกันมิให้เกิดความผิดพลาดดังที่พิชิต พันธ์วัฒนา (2562) และ สรรเสริญ



สิริวรรณ (2554) ที่เสนอให้ควรมีการกำหนดหลักเกณฑ์มาตรฐานทางเทคโนโลยีที่สำคัญในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยเพื่อแก้ปัญหาในเรื่องของการพิสูจน์ความถูกต้องแท้จริงของสัญญาอิเล็กทรอนิกส์

ข้อเสนอแนะ

แนวทางในการลดปัญหาด้านกฎหมายและสร้างความน่าเชื่อถือให้แก่สัญญาอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่

1) ควรเตรียมการเรื่องการตรวจสอบและการควบคุมการจัดการของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT Audit) ที่ครอบคลุมทุกกระบวนการ ได้แก่ การกำหนดและตรวจสอบระดับความปลอดภัยของการกำหนดรหัสผ่าน (Password) ที่มีความซับซ้อนในระดับที่ยากแก่การคาดเดา การจำกัดจำนวนครั้งของการยืนยันตัวตนผิดพลาด การบริหารจัดการ Session ที่เหมาะสมสำหรับการยืนยันตัวตนซ้ำ (Re-authentication) ตามช่วงเวลาที่กำหนด การตรวจสอบและยืนยันความถูกต้องของข้อมูล (Validation & Verification) เช่น กำหนดจำนวน Digit และรูปแบบของเบอร์โทรศัพท์ที่มีการลงทะเบียน การตรวจสอบหมายเลขโทรศัพท์ การสำรองข้อมูล (Back up) เพื่อให้มั่นใจได้ว่าข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นสามารถเข้าถึงและนำกลับมาใช้ได้โดยความหมายไม่เปลี่ยนแปลง

2) กระบวนการยืนยันตัวตนของผู้กู้ยืม ผู้ปกครอง และผู้ค้ำประกัน ควรเพิ่มการบันทึกภาพบุคคล เพื่อเป็นหลักฐานในเรื่องการระบุและการพิสูจน์ตัวตนทางอิเล็กทรอนิกส์

3) กยศ. ควรให้ความสำคัญต่อกระบวนการจัดทำสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ทั้งในระบบ DSL และกระบวนการที่เป็น Manual Process ควรปฏิบัติตามหลักเกณฑ์มาตรฐานทางเทคโนโลยีที่เป็นมาตรฐานสากล และผ่านการพิจารณารับรองจากหน่วยงานที่ให้การรับรองหรือหน่วยงานมีอำนาจตามที่กฎหมายกำหนด

References

- Bank of Thailand. (2016, 6 July). **Regulations on Acceptance of Deposits or Money from the Customers** (Notification No. FPG. 7/2559). Bangkok: Author.
- Electronic Transactions Act, B.E. 2544. (2001). **Royal Gazette**. Vol.118 Part 112a, pp. 26.
- Electronic Transactions Act (No. 4), B.E. 2562. (2019). **Royal Gazette**. Vol.136 Part 67a, pp. 203.
- Electronic Transactions Development Agency. (2018). **ETDA recommendation on ICT standard for electronic transactions: Digital identity guideline for Thailand – Enrolment and identity proofing digital (version 1.0) and identity guideline for Thailand (authentication version 1.0)**. Bangkok: ETDA.
- Kovit Nhooyome. (2008). **Admissibility of electronic records as evidence in civil cases** (Master' s thesis) . Thammasat University. Bangkok.



Office of the Council of State. (1992). **Civil and Commercial Code, B.E. 2535, (1992)**. Royal Gazette. Vol.169 Part 42, 106-107.

Pitsarn Phanwattana. (2019). The reliability of an electronic document for witness evidence. **Journal of Criminology and Forensic Science**, 5(1), 142-161.

Sansern Siriwan. (2011) . Problem on admissibility of evidence in electronic contracts (Master’ s thesis). Bangkok University. Bangkok.

Student Loan Fund. (2019). **Student loan fund manual for academic year 2019**. Retrieved June 17, 2019, from <https://www.studentloan.or.th/>.

Suthada Watthanavichian. (2011). **Listening and weighing of evidence in electronic form**. Bangkok: National Justice Academy, Office of the Judiciary.

Vichuda Rattanapian. (2014) . **Legal trouble regarding the electronic contracts**. Bangkok: National Justice Academy, Office of the Judiciary.



Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University

Vol. 13 No.1 (January–June) 2021

การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ ด้วยอัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวัน สำหรับกลุ่มหมู่บ้านโพธิ์ อ.เมือง จ.นครราชสีมา

กิตติศักดิ์ ธรรมศักดิ์ชัย

คณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

Email: kittisak54630710@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ ด้วยอัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวัน สำหรับกลุ่มหมู่บ้านโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ผลการประเมินความพึงพอใจผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับที่ใช้อัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวันมาออกแบบ สำหรับกลุ่มหมู่บ้านโพธิ์ อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.06 และมีความพึงพอใจบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับที่ใช้อัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวันมาออกแบบ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.04 และผลจากการเปรียบเทียบความต้องการผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับแบบเดิม และ ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับที่ใช้อัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวันมาออกแบบ สำหรับกลุ่มหมู่บ้านโพธิ์ พบว่ามีผู้ที่สนใจและมีความต้องการซื้อผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับด้วยอัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวัน ที่ได้รับการออกแบบขึ้นมาใหม่ จำนวนทั้งสิ้น 65 คน โดยคิดเป็นร้อยละ 98.5 ซึ่งเหตุผลในการเลือกซื้อสินค้าผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับ จากผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุดคือ ผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 42.4 รองลงมาคือด้านประโยชน์การใช้สอยของผลิตภัณฑ์ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 31.8 รองลงมา คือด้านความสวยงาม จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 18.2 และด้านต้นทุนต่ำแต่มีคุณภาพสูง จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 7.6 ตามลำดับ จากผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์จำนวน 66 คน

ผลที่เกิดจากการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ทางสมาชิกหมู่บ้านโพธิ์ มีความพึงพอใจเป็นอย่างมากซึ่งผลที่เกิดกับชุมชนนั้นก็คือ ชุมชนสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปพัฒนาต่อยอดเพื่อให้เกิดการสร้างงาน สร้างอาชีพ สร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนได้มากยิ่งขึ้นและเพื่อเป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชุมชนให้คงอยู่คู่กับชุมชนและสังคมได้ต่อไป

คำสำคัญ : ผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ, บรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับ, อัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวัน



The Design of a Knife Set by a Phanomwan Person for the Banpo Knife Smithing group, Mueang district, Nakhon Ratchasima province

Kittisak Tammasakchai

Faculty of Fine Arts and Industrial Design, Rajamangala University of Technology Isan

E-mail: kittisak54630710@gmail.com

ABSTRACT

A study of the design of a knife set by a Panomwan man for the Banpo knife smithing group, Mueang District, Nakhon Ratchasima Province. The satisfaction assessment is a result of the handcrafted design and production of a knife set by subject's Panomwan Ancient Castle for Ban Pho knife. The forging community was at a high level, with mean = 4.43 and standard deviation (SD) = 0.06, as well as the satisfaction of the handcrafted packaging of the knife design was at the highest level with mean = 4.52 and SD = 0.04. The product and packaging of the knife sets required comparison between the original and the new designed by the identity's Panomwan Ancient Castle for Ban Pho knife forging community. Results found that 65 persons, 98.5%, had purchased the original handcrafted knife set. The most popular reasons from respondents were the product identity, 28 persons (42.4%); followed by product utility with 21 persons (31.8%); beauty, with 12 persons (18.2%); and low cost but high quality with 5 persons (7.6%). The satisfaction assessment resulted from 66 persons.

Results found that the members of Ban Pho knife forging community have been very satisfied. The consequence of the community is they could bring the knowledge to develop further job creation, career building, and the generation of more revenue for the community, as well as preserving the art and culture of the community, to remain with the community and society.

Keywords: The handcrafted product of the knife set, packaging of knife set, Panomwan Ancient Castle



บทนำ

จังหวัดนครราชสีมา เป็นจังหวัดที่มีแหล่งประวัติศาสตร์ความเป็นมาที่ยาวนานหลายยุคหลายสมัย อีกทั้งยังมีศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลายและยังถูกรักษาสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน เช่น ภาษา การแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่สามารถพบเห็นได้ในบริเวณชุมชนของจังหวัดนครราชสีมา นอกจากนี้ยังมีแหล่งโบราณสถานที่สำคัญและมีชื่อเสียงของจังหวัดนครราชสีมาได้แก่ปราสาทหินพิมาย ตั้งอยู่อำเภอพิมาย และปราสาทหินพนมวัน ซึ่งมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์เช่นกัน ตั้งอยู่ตำบลบ้านโพธิ์ อำเภอเมือง ซึ่งปราสาทดังกล่าวเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นในสมัยขอมโบราณ ล้วนบ่งบอกถึงอารยธรรมที่เก่าแก่ แสดงถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ความเชื่อและการเคารพในศาสนา ซึ่งเห็นได้จากการแกะสลักลวดลายลงบนหินในบริเวณโดยรอบตัวปราสาท มีความเป็นเอกลักษณ์ สิ่งเหล่านี้ได้ถูกสืบทอดมาเป็นระยะเวลาที่ยาวนานจากรุ่นสู่รุ่นจนถึงปัจจุบัน แต่อาจจะมีการพัฒนาต่อยอด ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงมาตามยุคตามสมัย ผ่านการบอกเล่าและประสบการณ์ที่ผ่านมาของแต่ละบุคคล

อาชีพตีมีด เป็นอาชีพที่มีชื่อเสียงอีกแห่งหนึ่งในตำบลบ้านโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ซึ่งเป็นอาชีพที่ยังนิยมทำกันอยู่ในบริเวณชุมชน โดยมีการสืบทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ ปัจจุบันได้มีการรวมกลุ่มตีมีดเพื่อส่งขายไปตามสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งรูปแบบของมีดจะขึ้นอยู่กับความต้องการของลูกค้าและแบบมาตรฐาน รูปแบบของสินค้าจึงไม่มีความแตกต่างไปจากกลุ่มตีมีดอื่น ๆ ทำให้เกิดปัญหาในการแข่งขันในกลุ่มตลาดเดียวกัน ขาดการ

ดึงดูดใจ โดยเฉพาะกลุ่มนักท่องเที่ยวหรือผู้ที่สนใจ ซึ่งถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่สำคัญอีกกลุ่มหนึ่งที่มีกำลังการซื้อและพร้อมที่จะจ่ายหากเกิดความพึงพอใจในสินค้านั้น ๆ โดยเฉพาะเป็นสินค้าที่มีเอกลักษณ์ตามแต่ละสถานที่นั้น ๆ

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุดมีดระดับสำหรับกลุ่มตีมีดบ้านโพธิ์ เพื่อจำหน่ายเป็นของฝากของที่ระลึก และสามารถใช้ประดับตกแต่งได้ โดยการใช้อัตลักษณ์ของลวดลายในบริเวณปราสาทหินพนมวัน มาทำการออกแบบ เพื่อให้เกิดสินค้าที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ โดยอาศัยเทคนิคของช่างฝีมือในท้องถิ่น สามารถนำไปเป็นแนวทางให้กับกลุ่ม หรือผู้ประกอบการในการต่อยอดผลิตภัณฑ์จากศิลปะและวัฒนธรรมของชุมชนในรูปแบบอื่น ๆ ได้ ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายและกรอบยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ว่าด้วยเรื่องความสามารถในด้านการแข่งขัน สามารถสร้างงาน สร้างอาชีพ สร้างรายได้ให้กับคนในชุมชน เกิดการพัฒนาฝีมือและรูปแบบของผลิตภัณฑ์ เพื่อเพิ่มทางเลือกให้กับกลุ่มผู้บริโภคที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น และสามารถสร้างความเข้มแข็งในด้านเศรษฐกิจในระดับชุมชนให้มั่นคงสืบไป (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561, น.8)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวัน มาใช้ร่วมในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดมีด



ระดับ สำหรับกลุ่มที่มีบ้านโพธิ์ อ.เมือง จ.นครราชสีมา

2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับด้วยอัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวัน สำหรับกลุ่มที่มีบ้านโพธิ์ อ.เมือง จ.นครราชสีมา

3. เพื่อเปรียบเทียบความต้องการผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับแบบเดิม และผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับที่ใช้อัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวันมาออกแบบ จากกลุ่มผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ขั้นตอนการศึกษาอัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวัน มาใช้ร่วมในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ สำหรับกลุ่มที่มีบ้านโพธิ์ อ.เมือง จ.นครราชสีมา ได้จากการลงพื้นที่ภาคสนามบริเวณปราสาทหินพนมวัน โดยการบันทึกภาพเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ควบคู่ไปกับการศึกษาค้นคว้าจาก ตำรา หนังสือ เอกสารทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังมีการสัมภาษณ์สมาชิกกลุ่มที่มีบ้านโพธิ์ซึ่งจะได้ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ขั้นตอนและกรรมวิธีการผลิตของกลุ่มที่มีบ้านโพธิ์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างที่ผ่านการตรวจการหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลสรุปผลการวิเคราะห์ในรูปแบบการบรรยายเชิงพรรณนา

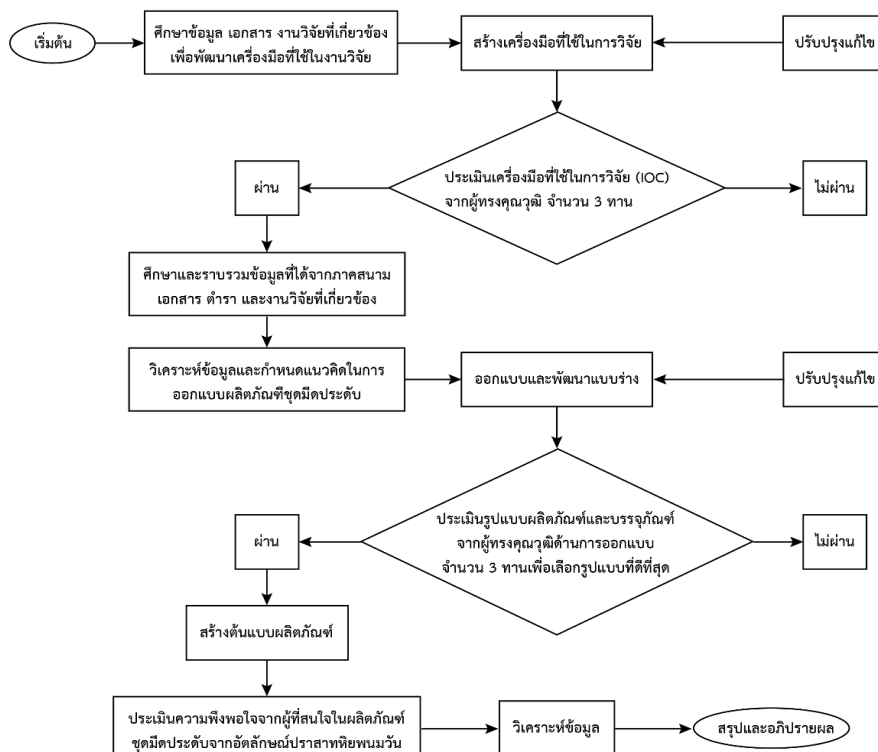
2. ขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับด้วยอัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวัน สำหรับกลุ่มที่มีบ้านโพธิ์ อ.เมือง จ.นครราชสีมา ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น และนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์ มาทำการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับและบรรจุภัณฑ์ด้วยอัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวัน พร้อมแบบจำลองเบื้องต้น เพื่อให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย และนำไปประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ จำนวน 3 ท่าน จากนั้นนำมาวิเคราะห์และสรุปผลเพื่อให้ได้มาซึ่งรูปแบบที่ดีที่สุด นำผลที่ได้และข้อเสนอแนะ มาทำการปรับปรุง และสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับด้วยอัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวัน สำหรับกลุ่มที่มีบ้านโพธิ์ ต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบประเมินความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ที่ผ่านการตรวจการหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ โดยการหาค่าเฉลี่ย (X Bar) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สรุปผลการวิเคราะห์เป็นตารางและการบรรยายเชิงพรรณนา



3. ขั้นตอนการเปรียบเทียบความต้องการผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมีดระดับแบบเดิม และ ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมีดระดับที่ใช้สัญลักษณ์ปราสาทหินพนมวันมาออกแบบจากกลุ่มตัวอย่างที่สนใจผลิตภัณฑ์ จำนวน 66 คน โดยมาจากจำนวนประชากรที่สนใจและเข้ามาเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ ประมาณ 80 คนต่อเดือน ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อหาค่าการเปรียบเทียบความต้องการผลิตภัณฑ์ชุดมีดระดับแบบเดิมและแบบใหม่ที่พัฒนาขึ้น รวมไปถึงสอบถามความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างที่

มีผลต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ด้วยสัญลักษณ์ปราสาทหินพนมวันในครั้งนี้ด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่แบบประเมินความพึงพอใจจากผู้สนใจผลิตภัณฑ์ ที่ผ่านการตรวจการหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจจากผู้สนใจผลิตภัณฑ์ โดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และค่าร้อยละ สรุปผลการวิเคราะห์เป็นตารางและการบรรยายเชิงพรรณนา



ภาพที่ 1 แสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัยทั้งกระบวนการ

เน้นความเป็นวัฏจักรของความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล

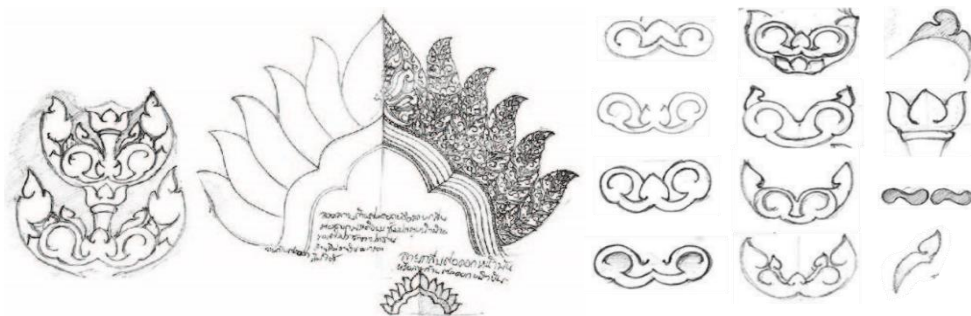


ผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลด้านเอกสารและงานวิจัย รวมถึงการลงพื้นที่ปราสาทหินพนมวัน พบว่าลวดลายพรรณพฤกษาที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น

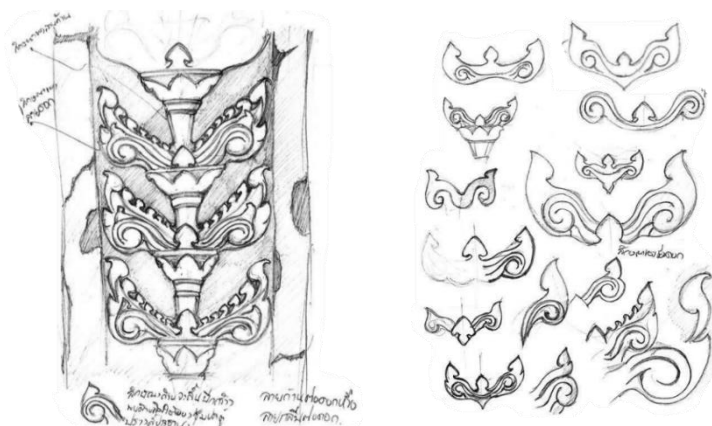
เด่น สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายประดับบนชุดมิดี สำหรับกลุ่มที่มีดบ้านโพธิ์ ได้แก่

ลายก้านต่อดอกหน้าบ้านซุ้มประตูปราสาทประธาน



ภาพที่ 2 การวิเคราะห์อัตลักษณ์ลายก้านต่อดอกหน้าบ้านซุ้มประตูปราสาทประธาน

ลายก้านต่อดอกบริเวณกรอบประตูปราสาทประธาน

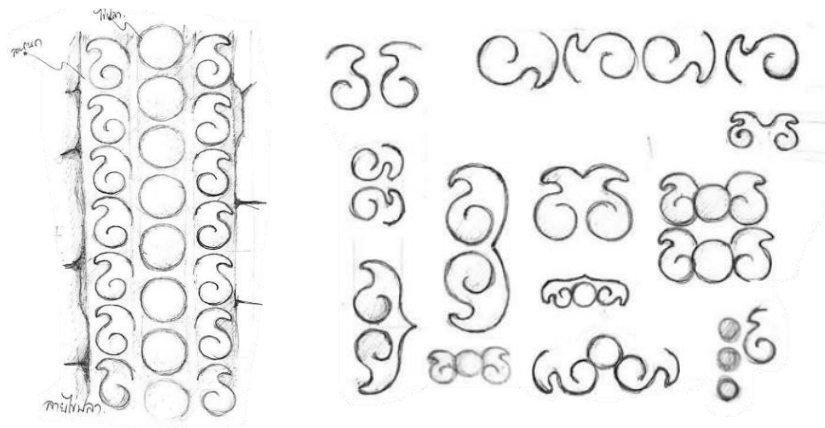


ภาพที่ 3 การวิเคราะห์อัตลักษณ์ลายก้านต่อดอกบริเวณกรอบประตูปราสาทประธาน

เน้นความเป็นวัง บลูคองคความรู ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล

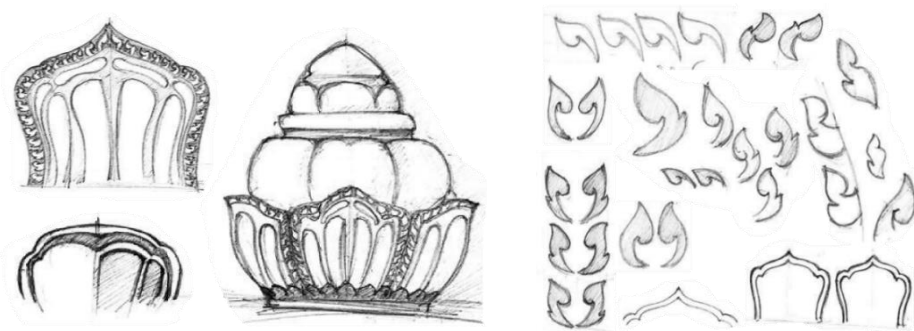


ลายไข่ปลาบริเวณกรอบประตูปรางค์ประธาน



ภาพที่ 4 การวิเคราะห์อัตลักษณ์ลายไข่ปลาบริเวณกรอบประตูปรางค์ประธาน

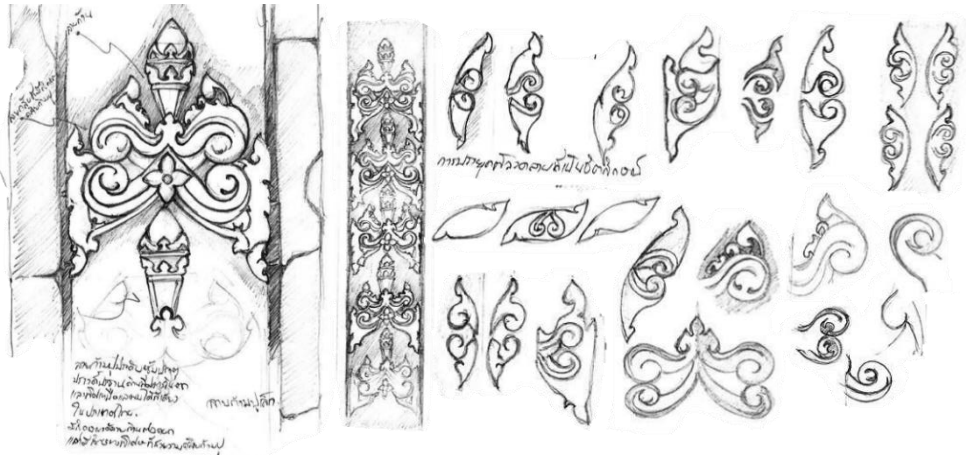
ลายดอกบัวยอดปราสาทปรางค์ประธาน



ภาพที่ 5 การวิเคราะห์อัตลักษณ์ลายดอกบัวยอดปราสาทปรางค์ประธาน



ลายก้ามปูบริเวณกรอบประตูพรางค์ประธาน



ภาพที่ 6 การวิเคราะห์อัตลักษณ์ลายก้ามปูบริเวณกรอบประตูพรางค์ประธาน

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากความเหมาะสมของรูปร่างและรูปทรงของมิต ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดมิตประดับได้ดีที่สุด สรุปได้ว่า รูปทรงของมิตเหนือหรือมิตอเนนมีความเหมาะสมที่สุดเนื่องจาก รูปทรงมีความสวยงาม เหมาะแก่การนำมาออกแบบ และจำหน่ายเป็นสินค้าของที่ระลึกได้ ซึ่งมิตเหนือนั้น เป็นมิตที่ชาวบ้านทั่วไปนิยมใช้พกพาติดตัว เป็นมิตเอนกประสงค์ สามารถใช้งานได้อย่างหลากหลาย อีกทั้งยังนิยมนำมาทำเป็นมิตสำหรับตั้งโชว์หรือใช้ประดับเพื่อความสวยงามอีกด้วย

จากนั้นผู้วิจัยจึงได้ออกแบบชุดมิตโดยนำลวดลายที่ได้จากการวิเคราะห์เบื้องต้นมาประยุกต์เป็นลวดลายประดับบนผลิตภัณฑ์ชุดมิตที่มีการออกแบบรูปทรงให้มีความเหมาะสม

กับลวดลาย และคำนึงถึงความสวยงามโดยรวมจำนวน 5 รูปแบบ ดังนี้

แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดมิตประดับ ด้วยอัตลักษณ์ลายก้ามปูดอกหน้าบ้านซุ้มประตูพรางค์ประธาน ปราสาทหินพนมวัน



ภาพที่ 7 แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดมิตประดับ ด้วยอัตลักษณ์ลายก้ามปูดอกหน้าบ้านซุ้มประตู



แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ ด้วยอัตลักษณ์ลายก้านต่อดอกกรอบประตูปรางค์
ประธาน ปราสาทหินพนมวัน



ภาพที่ 8 แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ
ด้วยอัตลักษณ์ลายก้านต่อดอกกรอบประตูปรางค์

แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับด้วย
อัตลักษณ์ลายไขปลาประดับกรอบประตูปรางค์
ประธาน ปราสาทหินพนมวัน



ภาพที่ 9 แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ
ด้วยอัตลักษณ์ลายไขปลาประดับกรอบประตูปรางค์

แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ ด้วยอัตลักษณ์ลายดอกบัวยอดปราสาทปรางค์ประธาน
ปราสาทหินพนมวัน



ภาพที่ 10 แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ
ด้วยอัตลักษณ์ลายดอกบัวยอดปราสาท

แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ ด้วยอัตลักษณ์ลายก้ามปูบริเวณกรอบประตูปรางค์
ประธาน ปราสาทหินพนมวัน



ภาพที่ 11 แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ
ด้วยอัตลักษณ์ลายก้ามปู

ผลจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 ท่าน พบว่า รูปแบบผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับด้วยอัตลักษณ์ลายก้ามปูมีความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.24

จากนั้น ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดจากลายก้ามปูที่ได้จากการประเมินแบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ มาออกแบบร่างบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับ เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกัน จำนวน 5 รูปแบบ ดังนี้



ภาพที่ 12 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ
ด้วยอัตลักษณ์ลายก้ามปู รูปแบบที่ 1



ภาพที่ 15 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ
ด้วยอัตลักษณ์ลายก้ามปู รูปแบบที่ 4



ภาพที่ 13 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ
ด้วยอัตลักษณ์ลายก้ามปู รูปแบบที่ 2



ภาพที่ 16 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ
ด้วยอัตลักษณ์ลายก้ามปู รูปแบบที่ 5



ภาพที่ 14 บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ
ด้วยอัตลักษณ์ลายก้ามปู รูปแบบที่ 3

สรุปผลการประเมินแบบร่างบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ ด้วยอัตลักษณ์ลายก้ามปู ทั้ง 5 รูปแบบ พบว่า แบบร่างบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.12

จากผลการประเมินแบบร่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ผู้วิจัยจึงได้ผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับ ด้วยอัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวันขึ้น และนำไปประเมินความพึงพอใจจาก



กลุ่มผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์ เพื่อเปรียบเทียบความต้องการผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์รูปแบบเดิมกับผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์รูปแบบใหม่ที่พัฒนาขึ้น ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้



ภาพที่ 17 ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับ กลุ่มมีดบ้านโพธิ์ รูปแบบเดิม



ภาพที่ 18 ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับ ด้วยอัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวัน รูปแบบใหม่

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบข้อมูลความคิดเห็นด้านผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับแบบเดิมและแบบใหม่ ที่ใช้อัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวันมาออกแบบ จากกลุ่มผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์

คุณลักษณะ	คะแนนเฉลี่ย (N=66)	ความพึงพอใจ โดยรวม
ความพึงพอใจด้านผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ รูปแบบเดิม	3.45	พึงพอใจปานกลาง
ความพึงพอใจด้านผลิตภัณฑ์ชุดมีดประดับ รูปแบบใหม่	4.43	พึงพอใจมาก
ความพึงพอใจด้านบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับ รูปแบบเดิม	3.25	พึงพอใจปานกลาง
ความพึงพอใจด้านบรรจุภัณฑ์ชุดมีดประดับ รูปแบบใหม่	4.52	พึงพอใจมากที่สุด

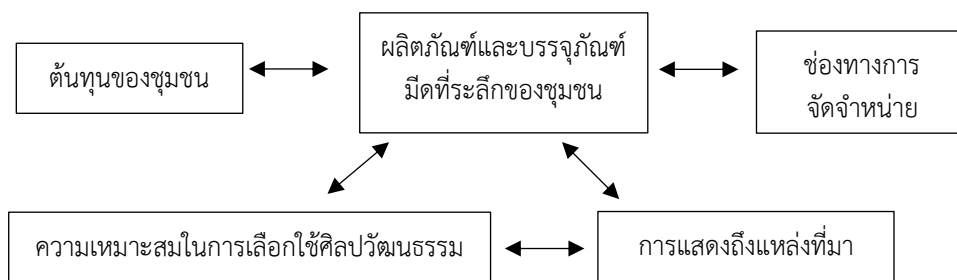


ตารางที่ 2 ตารางแสดงข้อมูลความคิดเห็น เกี่ยวกับความต้องการผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมิดีระดับแบบเดิม และ ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุดมิดีระดับด้วยอัตลักษณ์ปราสาทหินพนมวัน สำหรับกลุ่มตมิตบ้านโพธิ์ ที่ออกแบบขึ้นมาใหม่

ประเด็นข้อคำถาม	จำนวน (N=66)	ร้อยละ
ความต้องการในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ชุดมิดีระดับ ระหว่างแบบเดิมและแบบใหม่ ของผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์		
ผลิตภัณฑ์ชุดมิดีระดับแบบเดิม	1	1.5
ผลิตภัณฑ์ชุดมิดีระดับแบบใหม่	65	98.5
รวม	66	100
เหตุผลในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ชุดมิดีระดับ กลุ่มตมิตบ้านโพธิ์ ของกลุ่มผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์		
ประโยชน์การใช้สอย	21	31.8
ความสวยงาม	12	18.2
มีรูปแบบที่ทันสมัยและง่ายต่อการซ่อมแซม	0	0
ต้นทุนต่ำมีคุณภาพสูง	5	7.6
มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว	28	42.4
รวม	66	100

จากการดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์กระบวนการ และขั้นตอนในการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุมชนร่วมกับศิลปินวัฒนธรรมท้องถิ่น ผู้วิจัยสามารถ

สรุปกระบวนการ ในการใช้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ร่วมกับการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ชุมชน ได้ดังนี้



ภาพที่ 19 แสดงกรอบการประยุกต์ใช้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ร่วมกับการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ มิดีที่ระลึกของชุมชน

เน้นความเป็นวัง ปู่ย่าของความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



การใช้ต้นทุนของชุมชนในขั้นตอนกระบวนการผลิตที่มีประสิทธิภาพ หมายถึง ผู้ออกแบบควรศึกษาและคำนึงถึงต้นทุนของชุมชน ในการสร้างผลิตภัณฑ์หรือบรรจุภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพของชุมชน ซึ่งได้แก่ วัตถุดิบ ฝีมือ แรงงาน แหล่งผลิต หรือเทคนิควิธีการของช่างในชุมชน ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกันได้ เพื่อให้เกิดศักยภาพและประสิทธิภาพที่สูงสุดกับชุมชนได้อย่างแท้จริง อีกทั้งชุมชนนั้นสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเองได้ต่อไป

ความเหมาะสมในการเลือกศิลปวัฒนธรรม หมายถึง การใช้ศิลปวัฒนธรรมของชุมชนมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ และบรรจุภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพ ควรศึกษาให้ลึกซึ้งและคำนึงถึงความเหมาะสมในการนำศิลปวัฒนธรรมมาออกแบบ หรือการนำไปใช้ และรวมไปถึงความเชื่อในด้านต่าง ๆ ของคนในชุมชน เพื่อป้องกันการเกิดผลกระทบที่จะอาจเกิดขึ้นในภายหลัง

การแสดงถึงแหล่งที่มาอย่างชัดเจน หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่มีชื่อของที่ระลึกนั้น ควรแสดงถึงแหล่งที่มาของผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ชุมชนหรือศิลปวัฒนธรรมของชุมชนได้อย่างชัดเจน ทั้งในด้านของรูปแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์และลวดลายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบไม่ก่อให้เกิดความสับสน และการตีความหมายที่ผิดของผู้บริโภค ซึ่งอาจทำให้ผลิตภัณฑ์นั้นไม่ได้ทำหน้าที่ช่วยส่งเสริมชุมชนได้อย่างแท้จริง

การส่งเสริมทางการตลาดหรือช่องทางการจัดจำหน่าย หมายถึง ผู้ออกแบบ ควรคำนึงถึงแหล่งจัดจำหน่าย ไม่ว่าจะเป็นการวางจำหน่ายตามห้างร้าน สถานที่ท่องเที่ยวในชุมชนหรือผ่านทางช่องทางออนไลน์ (Online) รวมไปถึงในด้าน

อื่น ๆ ที่เหมาะสม เพราะปัญหาส่วนใหญ่ของผลิตภัณฑ์ชุมชนนั้นก็คือ การสร้างผลิตภัณฑ์ออกมาแล้ว แต่ไม่สามารถหาช่องทางการจัดจำหน่ายได้ ดังนั้นผู้ออกแบบควรคิดให้ครอบคลุมถึงการส่งเสริมทางการตลาด และการจัดจำหน่าย ให้สอดคล้องกับพื้นที่และศักยภาพของชุมชนด้วย ซึ่งรวมไปถึงระบบการขนส่งในรูปแบบต่าง ๆ ที่ชุมชนสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

ผลที่เกิดจากการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้หาข้อมูลและศึกษาถึงชุมชนโดยรอบและในบริเวณใกล้เคียง ที่จะสามารถลงไปช่วยเหลือและพัฒนาในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของชุมชน ให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการ และการเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าเพื่อการแข่งขันในตลาดของกลุ่มผลิตภัณฑ์เดียวกัน ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกที่จะพัฒนาผลิตภัณฑ์กลุ่มที่มีบ้านโพธิ์ เนื่องจากในบริเวณชุมชนบ้านโพธิ์นั้นมีกลุ่มอาชีพที่มีผลิตภัณฑ์ที่กระจายอยู่ทั่วไปในบริเวณชุมชน ซึ่งผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจและสอบถามข้อมูลต่าง ๆ จึงเห็นศักยภาพของกลุ่มที่มีบ้านโพธิ์ รวมทั้งทางกลุ่มยินดีที่จะให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี เพราะทางกลุ่มก็มีแนวคิดที่จะพัฒนาผลิตภัณฑ์ของทางกลุ่มให้เป็นเอกลักษณ์ ที่บ่งบอกถึงผลิตภัณฑ์ของกลุ่มได้อย่างชัดเจน และสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเพื่อการแข่งขันในตลาดที่สูงขึ้นได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ (สุวัชรศรีทองแสง, 2561, น. 20-46) ได้กล่าวไว้ว่า รูปแบบสินค้าของที่ระลึกที่สามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว และสะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนได้นั้น ชุมชนควรที่จะเพิ่มคุณค่าของผลิตภัณฑ์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว



โดยการถ่ายทอดผ่านผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่สามารถสื่อความหมายผ่านภูมิปัญญาของชุมชน รวมไปถึงผลิตภัณฑ์ที่มีความทันสมัยขึ้น โดยการใส่ความคิดสร้างสรรค์ และการออกแบบลวดลายต่าง ๆ โดยใช้พื้นฐานของอัตลักษณ์ในชุมชน เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับรู้ถึงความคุ้มค่า เมื่อเทียบกับราคาสินค้าที่ได้ซื้อไป นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ (กฤษฎา ดูปันดุง, 2561, น. 127-140) กล่าวไว้ว่าการท่องเที่ยวเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมที่พัฒนารายได้ให้กับประเทศ โดยการท่องเที่ยววันนั้น เป็นเสมือนปัจจัยของการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ เมื่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีความเจริญมากขึ้น ก็เท่ากับเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจด้วยเช่นกัน ซึ่งเป็นผลกระทบที่สอดคล้องกันอย่างเห็นได้ชัด ปัจจัยที่ทำให้นักท่องเที่ยวเลือกซื้อผลิตภัณฑ์หัตถกรรม นักท่องเที่ยวก็ต้องการสิ่งของต่าง ๆ ทั้งของที่สามารถใช้งานได้ และของที่ระลึก ซึ่งนักท่องเที่ยวมักเลือกซื้องานฝีมือและงานศิลปะ และจากการลงพื้นที่โดยรอบชุมชนบ้านโพธิ์พบว่าปราสาทหินพนมวัน เป็นสถานที่ที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ ที่อยู่คู่กับชุมชนมาแต่ช้านาน อีกทั้ง ยังมีลวดลายแกะสลักหินที่มีความสวยงาม และยังคงสมบูรณ์อยู่หลายลวดลาย จากนั้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดเกี่ยวกับการนำศิลปวัฒนธรรมในชุมชนดังกล่าว มาพัฒนาต่อยอดร่วมกับผลิตภัณฑ์ของชุมชน เพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่สื่อถึงศิลปวัฒนธรรม ฝีมือแรงงาน และแหล่งผลิตที่เกิดจากชุมชนทั้งสิ้น จากนั้นได้นำไปปรึกษากับสมาชิกกลุ่มตมิตบ้านโพธิ์รวม ไปถึงผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ซึ่งผลปรากฏว่าจากการออกแบบ ตลอดจนการผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุดมิตประดับร่วมกับทางกลุ่มตมิตบ้านโพธิ์แล้วนั้น

ทางกลุ่มมีความพึงพอใจเป็นอย่างมากและมีแนวคิดที่จะพัฒนาต่อยอดจากผลิตภัณฑ์ต้นแบบให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น สามารถนำไปผลิตและจำหน่ายได้อย่างแท้จริง และยกระดับสินค้าให้ได้มาตรฐานเพื่อที่จะสามารถนำไปแข่งขันในตลาดที่สูงขึ้นในกลุ่มผลิตภัณฑ์เดียวกันได้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับ (กฤษฎา ดูปันดุง และคณะ, 2562 น. 174-178) ได้กล่าวไว้ว่าการออกแบบโดยเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งกับชุมชน ส่งผลให้เกิดประโยชน์ในการนำเอาศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมาต่อยอด เพื่อสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชน ส่งผลให้เกิดมูลค่าเพิ่มอย่างแท้จริง และสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนหรือผู้ประกอบการได้อย่างแท้จริง อีกทั้งยังสามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดแนวความคิดให้กับท้องถิ่นหรือกลุ่มอื่น ๆ ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ได้อีกด้วย

ซึ่งผลของการวิจัยที่เกิดกับชุมชนนั้นก็คือ ชุมชนสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับ ไปพัฒนาต่อยอดเพื่อให้เกิดการสร้างงาน สร้างอาชีพ สร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนได้มากยิ่งขึ้น สามารถสืบทอดและถ่ายทอดให้กับคนรุ่นใหม่ให้เห็นถึงความสำคัญของอาชีพการตมิต ที่บรรพบุรุษได้ให้ไว้ และเพื่อเป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชุมชนให้สามารถอยู่คู่กับชุมชนและสังคมได้ต่อไป โดยใส่ความคิดสร้างสรรค์ และการออกแบบลวดลายต่าง ๆ จากพื้นฐานของอัตลักษณ์ที่มีอยู่ในชุมชน เพื่อให้นักท่องเที่ยวหรือผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์ได้รับรู้ถึงคุณค่าเมื่อเทียบกับราคาสินค้าที่ได้ซื้อไป

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์ชุดมิตประดับ และการใช้ลวดลายจาก



ศิลปวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ดังนั้นผลที่ได้อาจจะไม่ครอบคลุมถึงการแปรรูปผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ดังนั้นผู้วิจัยจึงคิดว่า ควรมีการเพิ่มเติมเกี่ยวกับการต่อยอดงานวิจัยสู่ผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ของชุมชน ให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มผู้ผลิตและผู้บริโภค เพื่อที่จะสามารถเพิ่มช่องทางการสร้างรายได้ให้กับชุมชนได้อย่างยั่งยืนมากยิ่งขึ้น และควรมีการศึกษาห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ควบคู่กับ (Supply Chain) ของผลิตภัณฑ์กลุ่มตีมีดบ้านโพธิ์ เพื่อทำการตลาดและเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชน อีกทั้งควรเพิ่มเติมเกี่ยวกับการศึกษาด้านการตลาด การกำหนดราคาขาย (จุดคุ้มค่า-คุ้มทุน) การแบ่งกลุ่มลูกค้าเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ และการกำหนดราคาขายให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มผู้บริโภค อันจะนำมาสู่การสร้างรายได้และสร้างเศรษฐกิจให้กับชุมชนได้อย่างแท้จริง

References

- Krissada Dupandung. (2018). Packaging design and branding for baan dong yen bamboo products. **Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University**, 10(1), 127-140.
- Krissada Dupandung. (2019). **NakornBuriRin: The community product of enrichment in the southern Issan civilization habitat** (Master's thesis). Rajamangala University of Technology. Isan.,174-178.

- Office of the National Economic and Social Development Board.** (2018). **National Strategy 2018 – 2037.** [25 February 2020] from [https://www.nesdc.go.th/download/document/SAC/NS_PlanOct2018.pdf]
- Suwapat Srijongsang. (2018). The development of tourism souvenir for community based tourism in Bakchum Village, Nonkor Subdistrict, Sirintorn District, Ubon Ratchathani Province. **Humanity and Social Science Journal, Ubon Ratchthani University**, 9(2), 20-47.



การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกและพัฒนาบูธจัดแสดงสินค้าของชนเผ่า กะเหรี่ยง ต.บ้านหลวง อ.จอมทอง จ.เชียงใหม่

ดุสิต ทองเปรมจิตต์

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

E-mail: dusit3333@gmail.com

บทคัดย่อ

ชาวกะเหรี่ยงปกากะญอเป็นชนเผ่าที่มีความโดดเด่นทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีความเป็นมายาวนาน และได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยว โดยในประเทศไทยมีชาวกะเหรี่ยงปกากะญอหลายกลุ่มที่มีอัตลักษณ์แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาอัตลักษณ์ของชนเผ่ากะเหรี่ยงปกากะญอที่ตำบลบ้านหลวง อำเภอจอมทอง จังหวัดเชียงใหม่ และออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุน้ำดื่ม และบูธจัดแสดงสินค้าของที่ระลึกโดยใช้อัตลักษณ์ท้องถิ่นของชนเผ่ากะเหรี่ยง ศึกษาอัตลักษณ์โดยการลงพื้นที่เก็บข้อมูล ก่อนออกแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบโดยใช้การตอบแบบสอบถามของผู้บริโภคจำนวน 134 คน ผลการวิจัยพบว่า อัตลักษณ์ที่โดดเด่นของชาวกะเหรี่ยงปกากะญอ คือ ลวดลายผ้าทอและการปักลูกเดือย เมื่อนำอัตลักษณ์ดังกล่าวมาออกแบบผลิตภัณฑ์ พบว่า รูปแบบที่ 7 ได้คะแนนความพึงพอใจสูงสุด เนื่องจากการจัดวางลวดลายบนพื้นที่ใช้สัดัดกัน ช่วยขับให้ลวดลายที่วางไว้ดูโดดเด่น สะดุดตา สำหรับการออกแบบบรรจุน้ำดื่มพบว่า บรรจุน้ำดื่มรูปแบบที่ 2 ได้รับคะแนนเฉลี่ยทุกด้านโดยรวมสูงสุด โดยได้คะแนนประเมินสูงเรื่องการสื่อสารกราฟิกบนบรรจุน้ำดื่ม และการสื่อสารอัตลักษณ์ของชนเผ่า สำหรับความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบูธจัดแสดงสินค้า พบว่า การออกแบบบูธรูปแบบที่ 1 ได้รับคะแนนเฉลี่ยทุกด้านโดยรวมสูงสุด โดยได้คะแนนสูงเรื่องการแสดงอัตลักษณ์ของชนเผ่า ความคิดสร้างสรรค์ และรูปแบบการจัดและนำเสนอผลิตภัณฑ์ การนำเอาอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของลวดลายผ้าและงานปักของชาวกะเหรี่ยงมาใช้ในการสร้างสรรค์งานออกแบบ ช่วยเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ทางวัฒนธรรมได้

คำสำคัญ: ชนเผ่ากะเหรี่ยง, การออกแบบผลิตภัณฑ์, บูธจัดแสดงสินค้า, ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก



Souvenir Design and Exhibition Booth Development for Karen Hill Tribe of Banluang, Chomthong, Chiang Mai

Dusit Thongpremjit

Faculty of Art and Architecture Rajamangala University of Technology Lanna

E-mail: dusit3333@gmail.com

ABSTRACT

The Pga K' nyau Karen people are distinguished by their culture and wisdom. They have a long historical story and get the attention of tourists. In Thailand, there are many groups of Pga K' nyau Karen people who have different identities in each area. This research aims to study the remarkable identity of the Pga K' nyau Karen tribe at Ban Luang Subdistrict, Chom Thong District, Chiang Mai Province, and to design souvenir products, with their packages and exhibition booths employing the remarkable identity of the Karen tribe. The data about the identity was collected by visiting the tribe. Then, the extracted remarkable identity was subjected to the design of many things noted above with computer programs. The satisfaction of the design was assessed by using a questionnaire with 134 people. The result found that the remarkable identity of the Pga K' nyau Karen tribe was the pattern of weaving and the millet embroidery. After designing the product based on such identity, it was found that the seventh pattern received the greatest satisfaction since the pattern design on the surface, with contrasting colors, contributed to the increasing highlight of the eye-catching patterns. In the packaging design, the second style received the greatest average satisfaction scores in the overall assessment and the highest score in the communication of graphics and tribal identity in the packaging. For the design of the exhibition booth, the first pattern got the greatest average satisfaction scores in the overall assessment. Notably, the high scores in the tribal identity referenced the expression, the creation, and the style of product arrangement and presentation. Whenever the remarkable Karen pattern of weaving and millet embroidery is used in the design, it adds to the overall attractive creations that act as a medium for cultural dissemination.

Keywords: Karen Tribe, Product Design, Exhibition Booth, Souvenir products



บทนำ

วัฒนธรรมหัตถกรรม (Handcraft culture) เป็นสิ่งที่เคียงคู่กับอารยธรรมมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีความสัมพันธ์และมีผลกระทบโดยตรงต่อวิถีชีวิตมนุษย์ เนื่องจากหัตถกรรมสามารถช่วยให้เกิดความสะดวกสบายในการดำรงชีวิตและพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์มาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด อาทิ หัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาช่วยให้มนุษย์รู้จักหุงต้มอาหาร และหัตถกรรมถักทอทำให้มนุษย์มีเครื่องนุ่งห่ม เป็นต้น การสร้างหัตถกรรมเหล่านี้มีวัตถุประสงค์เป็นไปเพื่อการใช้สอยเป็นหลัก ซึ่งต่างไปจากวัตถุประสงค์ของการสร้างงานศิลปะประเภทจิตรศิลป์ แต่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านกับวัฒนธรรม ดังที่ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2539) กล่าวว่า วัฒนธรรม คือ วิถีชีวิตของมนุษย์ที่มีชนบประเพณี ความเชื่อ และศาสนา เป็นกรอบกำหนด ให้ดำเนินชีวิตไปตามแบบแผนที่สืบทอดกันมาตามยุคสมัยและกาลเทศะแล้ว วัฒนธรรมพื้นบ้าน คือ วิถีชีวิตของกลุ่มชนต่าง ๆ ที่ดำเนินไปตามชนบประเพณี ความเชื่อ ศาสนา และแบบแผนที่สืบทอดกันมาแต่บรรพกาล ตั้งแต่ลักษณะนิสัย ค่านิยม แนวคิด และภูมิปัญญาที่สั่งสมกันมาในกลุ่มชนนั้น ๆ โดยสมัยนี้ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านจึงมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมพื้นบ้านในลักษณะต่าง ๆ

ความแตกต่างในทางวัฒนธรรมชนบประเพณี และวิถีชีวิต ทำให้เกิดความแตกต่างของแต่ละท้องถิ่น ซึ่งสั่งสมด้วยระยะเวลาอันยาวนาน จนกลายเป็นอัตลักษณ์ประจำท้องถิ่นนั้น ๆ อีกทั้งเป็นเครื่องบ่งชี้ความแตกต่างของภูมิปัญญาท้องถิ่น นำมาซึ่งอัตลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ดังที่พบเห็นในชนเผ่า

ต่าง ๆ เช่น กะเหรี่ยง ม้ง และอีก้อ เป็นต้น ซึ่งจะมีความแตกต่างและเฉพาะตัว ดังนั้น หากได้รับการสนับสนุนและเชิดชูจะทำให้เกิดความคงอยู่ที่ยั่งยืนขึ้น อย่างไรก็ตาม โลกปัจจุบันกำลังเผชิญกับวิกฤตการณ์การของเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา เช่นเดียวกัน ประเทศไทยกำลังเผชิญกับปัญหาการถูกกลืนทางวัฒนธรรม ซึ่งขยายตัวไปถึงชาวกะเหรี่ยงที่รับได้อิทธิพลทางวัฒนธรรมจากภายนอก นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมและการแต่งกาย โดยการแต่งกายตามจารีตถือเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดความกังวลให้ชาวกะเหรี่ยงยังคงมีการทอผ้าใช้เองในสังคม ในขณะที่ชาวเขาเผ่าอื่น ๆ เริ่มมีการนำผ้าทอสำเร็จรูปมาตัดเย็บเป็นเครื่องแต่งกายประจำเผ่า แทนการทอขึ้นใช้เอง ซึ่งทำให้ชนรุ่นหลัง ๆ ไม่รู้จักวิธีการทอผ้าแบบดั้งเดิม (กรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ, 2555) การแต่งกายตามจารีตของชาวกะเหรี่ยงตามที่กล่าวถึงเป็นสิทธิในการอนุรักษ์และฟื้นฟูจารีตประเพณีที่ได้ถูกบัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 มาตรา 66 ที่ว่าด้วยบุคคลซึ่งรวมกันเป็นชุมชนท้องถิ่นและภูมิปัญญาท้องถิ่นดั้งเดิม ย่อมมีสิทธิอนุรักษ์และฟื้นฟูจารีตประเพณี ตลอดจนอนุรักษทรัพย์ากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตัวเองและเรียนรู้ด้วยตนเอง

ชาวกะเหรี่ยงปกากะญอ เป็นชนเผ่าที่อาศัยอยู่ที่ตำบลบ้านหลวง อำเภोजอมทอง จังหวัดเชียงใหม่ มาเป็นเวลาช้านาน มีขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาของตนเอง ปัจจุบันเป็นที่สนใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติเป็นอย่างมาก ทำให้มีการส่งเสริมการค้าสนับสนุนการขาย



ของที่ระลึกของชนเผ่าจนเกิดเป็นรายได้สำคัญ ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตได้ยังคงเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกและเสื้อผ้าที่คงรูปแบบดั้งเดิม ไม่มีความแปลกใหม่ รูปแบบสินค้าไม่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของนักท่องเที่ยวเท่าที่ควร โดยมีสิ่งๆที่ควรปรับปรุงหลายประการ อาทิ ผลิตภัณฑ์ยังไม่มีบรรจุภัณฑ์ที่จะปกป้องสินค้า ขาดความน่าสนใจสถานที่จัดจำหน่ายยังไม่ดึงดูดสายตา (มีผลตอบรับของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในอนาคตข้างหน้า ซึ่งอาจถูกกลืนหายไป หากไม่มีการสืบสานควบคู่ไปกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์) ผู้ประกอบการขาดความเป็นอัตลักษณ์ อีกทั้งรูปแบบไม่ทันสมัย ไม่ดึงดูดสายตา และไม่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของผู้บริโภคเป้าหมาย เช่น ผู้บริโภคท้องถิ่น และนักท่องเที่ยว

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นถึงความสำคัญในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกให้กับชนเผ่ากะเหรี่ยงให้มีความน่าสนใจและหลากหลาย เพื่อเป็นแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยว การสร้างอาชีพ สืบทอดภูมิปัญญา และการถ่ายทอดผลงานสร้างสรรค์ที่เปี่ยมไปด้วยศาสตร์และหัตถศิลป์ให้กับคนในชุมชนชาวกะเหรี่ยง ภายใต้แนวคิดกระบวนการพัฒนา 3 ขั้น คือ คงกรอบแนวคิดผลิตภัณฑ์เดิม (Me too) พัฒนาเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง (Modify) หรือพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ (Innovation) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญของความรู้ที่จะเป็นประโยชน์ต่อสังคม จึงดำเนินการค้นหา รวบรวม ประมวล และวิเคราะห์ความรู้ที่เกิดจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความรู้ทั่วไป ตำนาน วัฒนธรรม ประเพณี ค่านิยม ความเชื่อ และปณิธานอื่น ๆ เพื่อใช้สังเคราะห์หาอัตลักษณ์โดดเด่นของชนเผ่ากะเหรี่ยง ตำบลบ้านหลวง อำเภอจอมทอง

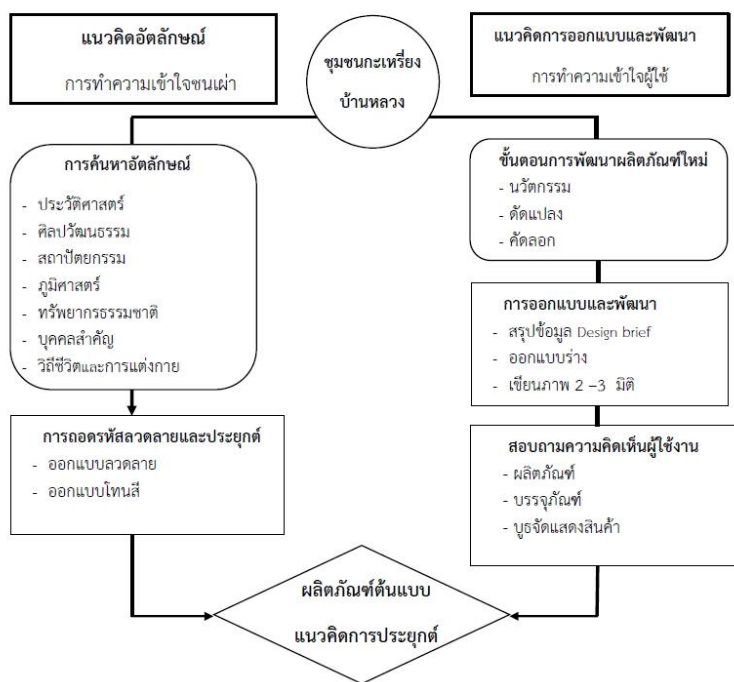
จังหวัดเชียงใหม่ และใช้อัตลักษณ์ดังกล่าวเป็นแนวทางในการออกแบบ 3 อย่าง ที่มีลักษณะเฉพาะตัว ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก บรรจุภัณฑ์ของที่ระลึก และแพคเกจจิ้งสินค้าของที่ระลึก โดยใช้รูปแบบการตกแต่งแบบร่วมสมัยเป็นแนวทางในการออกแบบ เพื่อช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวของชุมชนชาวกะเหรี่ยง ช่วยเสริมสร้างอัตลักษณ์เฉพาะถิ่นให้โดดเด่นขึ้น ช่วยเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ไปสู่ผู้บริโภค และเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมอันดีงามได้อีกทางหนึ่ง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และ วัสดุที่มีอยู่ในท้องถิ่นของชาวกะเหรี่ยงปกากะญอ
2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และบรรจุภัณฑ์แสดงสินค้าของที่ระลึกของชาวกะเหรี่ยงปกากะญอ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และบรรจุภัณฑ์แสดงสินค้าของที่ระลึกของชาวกะเหรี่ยงปกากะญอที่ได้รับการออกแบบขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นโครงการนำเอาต้นทุนทางวัฒนธรรม นั่นคือ อัตลักษณ์ที่โดดเด่นของชาวกะเหรี่ยงปกากะญอมาใช้เป็นทุนในการสร้างสรรค์ ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญในเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น เกี่ยวกับวัสดุและการผลิตในท้องถิ่นมาใช้ผสมผสานกับประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ ให้สัมพันธ์กับการตลาดและความต้องการของผู้บริโภค ตามกรอบแนวคิดตามกรอบแนวคิดดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการทำวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. การศึกษาอัตลักษณ์ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และวัสดุที่มีอยู่ในท้องถิ่นของ ชาวกะเหรี่ยงปกาเกอญอ ตำบลบ้านหลวง อำเภोजอมทอง จังหวัดเชียงใหม่

เริ่มทำการวิจัยโดยการลงพื้นที่ท้องถิ่นของ ชาวกะเหรี่ยงปกาเกอญอที่ตำบลบ้านหลวง อำเภोजอมทอง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อสังเกตและ เก็บข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น วิถีชีวิต การแต่งกาย รวมไปถึงสภาพภูมิประเทศ สถาปัตยกรรม และทรัพยากรท้องถิ่น ต่อจากนั้น ทำการสำรวจข้อมูลกับชาวกะเหรี่ยง ปกาเกอญอที่อาศัยอยู่ภายในชุมชนโดยใช้วิธี สัมภาษณ์เกี่ยวกับ 3 ประเด็น คือ (1) วัฒนธรรม และภูมิปัญญา (2) วัสดุท้องถิ่นภูมิปัญญาการ

ผลิต การทอผ้า และการจักสานไม้ไผ่ และ (3) ตลาด/พฤติกรรมผู้บริโภค/Mood & Tone ซึ่งการสัมภาษณ์ดังกล่าวจะทำภายใต้กรอบแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Design brief) ซึ่งประกอบไปด้วย 3 ส่วนหลัก คือ (1) ข้อมูลพื้นฐานทางธุรกิจและการตลาด (2) ข้อมูลผลิตภัณฑ์และความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย (3) กลยุทธ์การพัฒนาผลิตภัณฑ์ และ Mood & Tone ทั้งนี้ ข้อมูลทั้งหมดจะถูกนำมาใช้สังเคราะห์หาอัตลักษณ์ที่โดดเด่น (มีความน่าสนใจ มีจุดจดจำที่มีเสน่ห์) ของชาว กะเหรี่ยง ปกาเกอญอ และใช้อัตลักษณ์ ดังกล่าวในการออกแบบต่อไป



2.การออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และบูธจัดแสดงสินค้าของที่ระลึกของชาวกะเหรี่ยงปกากะญอ

2.1 การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

2.1.1 คัดเลือกชนิดผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมที่จะนำมาออกแบบ

2.1.2 ออกแบบร่างและพัฒนา รูปแบบ

2.1.3 พัฒนาแบบร่างด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์

2.2 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึก

2.2.1 คัดเลือกชนิดผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมที่จะนำมาออกแบบ

2.2.2 ออกแบบร่างและพัฒนา รูปแบบ

2.2.3 พัฒนาแบบร่างด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์

2.3 การออกแบบบูธจัดแสดงสินค้าของที่ระลึก

เมื่อกำหนดอัตลักษณ์แล้ว ได้รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค จึงนำมาออกแบบบูธเพื่อการจัดแสดงสินค้า

2.3.1 นำอัตลักษณ์มาขยายผลโดยการประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

2.3.2 ออกแบบร่างและพัฒนา รูปแบบ

2.3.3 พัฒนาแบบร่างด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์

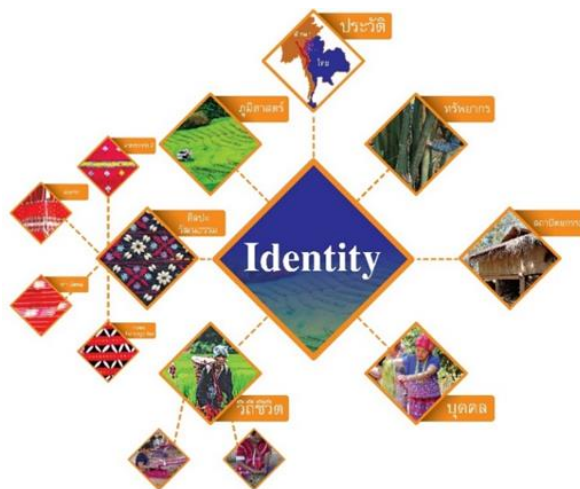
3.การศึกษาความพึงพอใจต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และบูธจัดแสดงสินค้าของที่ระลึกของชาวกะเหรี่ยงปกากะญอ

รูปแบบของผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และบูธจัดแสดงสินค้าของที่ระลึกที่ได้รับการออกแบบจะถูกประเมินความพึงพอใจโดยผู้บริโภคนจำนวน 134 คน ด้วยวิธีการตอบแบบสอบถาม ซึ่งจะพิจารณาจากเกณฑ์ 3 ข้อ คือ รูปแบบ ลวดลาย และประโยชน์ใช้สอย ทั้งนี้ คะแนนความพึงพอใจจะถูกนำมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป Microsoft Excel (Microsoft Corporation, Redmond, WA, USA)

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาอัตลักษณ์วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และวัสดุที่มีอยู่ในท้องถิ่นของชาวกะเหรี่ยงปกากะญอ ตำบลบ้านหลวง อำเภอจอมทอง จังหวัดเชียงใหม่

จากการรวบรวมข้อมูลทางด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น สถาปัตยกรรม ภูมิศาสตร์ และทรัพยากรธรรมชาติ ของชนเผ่ากะเหรี่ยง เพื่อค้นหาอัตลักษณ์ของชนเผ่ากะเหรี่ยง ดังภาพที่ 2 พบว่า อัตลักษณ์ที่สื่อได้ชัดเจนที่สุดคือ ลวดลายของผ้าและการปักลูกเต๋อย ผ้าที่กะเหรี่ยงทอใช้ส่วนใหญ่จะมีลวดลายประกอบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการใช้ประโยชน์และความนิยม เช่น ชุดหญิงสาวจะมีลายขวางบริเวณเหนืออก ผ้าถุงของหญิงแต่งงานแล้วจะทอลวดลายบริเวณไหล่อย่างสวยงาม เป็นต้น นอกจากนี้ ศิลปะการปักผ้าด้วยเม็ดลูกเต๋อยเป็นลวดลายต่าง ๆ อย่างงดงาม ถือเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของผ้าทอชนเผ่ากะเหรี่ยงปกากะญอ ดังภาพที่ 2 ต่อไปนี้



ภาพที่ 2 แนวคิดการค้นหาอัตลักษณ์ท้องถิ่นของชนเผ่ากะเหรี่ยงปกากะญอ

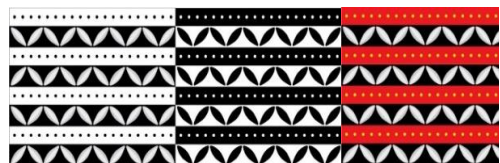
ทั้งนี้ อัตลักษณ์ที่โดดเด่นของเครื่องแต่งกายชนเผ่ากะเหรี่ยงสามารถพิจารณาได้ใน 2 ลักษณะ คือ

(1) ลักษณะเด่นเชิงรูปธรรม: ศิลปะการทอผ้าและการปักลูกเต๋อยที่สื่อความหมายและแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ของผู้ปัก มีรูปแบบการใช้สีที่เป็นอัตลักษณ์ กล่าวคือ ให้น้ำหนักกับสีดำและสีแดง ส่วนสีเหลืองและสีขาวเป็นสีตกแต่ง สีประกอบ ได้แก่ สีน้ำเงิน ชมพู ส้ม เขียว

(2) ลักษณะเด่นเชิงนามธรรม: ศิลปะการทอผ้าและการปักลูกเต๋อย เป็นการรวมวัฒนธรรมไว้บนการแต่งกายอย่างชัดเจน โดยสะท้อนถึงความเชื่อและภูมิปัญญาของชนเผ่า การปักเม็ดลูกเต๋อย เป็นความเชื่อของชาวกะเหรี่ยงว่า พลังจากเม็ดลูกเต๋อยจะนำทางให้ปลอดภัยและแคล้วคลาดจากภยันตรายทั้งปวง การทอเป็นวิธีการทอผ้าที่มีความเป็น

อัตลักษณ์เฉพาะของชาวกะเหรี่ยงเผ่าปกากะญอ ซึ่งมีการสืบทอดมายาวนานกว่าร้อยปี

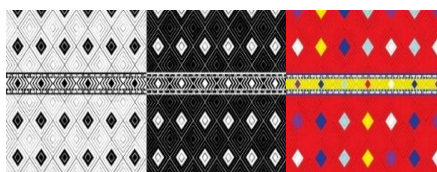
จากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายการทอและการปักของชนเผ่ากะเหรี่ยง ผู้ศึกษาได้คัดเลือกลวดลายขึ้นมาทั้งหมด 5 ลาย ซึ่งมีความโดดเด่น เรียบง่าย เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ แสดงได้ดังภาพที่ 3



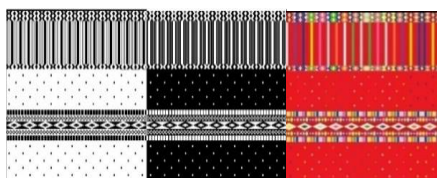
(1) ลายบ่อน้ำเต้า



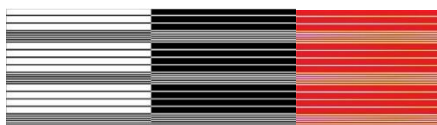
(2) ลายต่อลูกเต๋อย



(3) ลายจก



(4) ลายขีด



(5) ลายมัดหมี่

ภาพที่ 3 ลวดลายการทอและการปักของชนเผ่ากะเหรี่ยง

โดยแต่ละลายมีความโดดเด่น คือ

(1) ลายบอกน้ำเต้า โดดเด่นเรื่องการจัดวางลูกเต๋อยในลักษณะเป็นเส้นซิกแซกแบบฟันปลา ซึ่งให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ

(2) ลายต่อลูกเต๋อย ลักษณะลวดลายเป็นสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน เรียงซ้อนกันในแนวเฉียง ทำให้เกิดมิติของการเคลื่อนไหว มีความต่อเนื่อง

(3) ลายจก เป็นลวดลายที่เกิดจากการสอดด้ายสลับสีเข้าไปบางส่วนของเนื้อผ้าในตำแหน่งที่ต้องการ ลักษณะลวดลายเป็นรูปทรงเรขาคณิต ความสวยงามของลวดลายจกคือตำแหน่งที่จกนิยมใช้สีสดใส เช่น สีขาว สีเหลือง สีน้ำเงิน เพื่อให้ลายมีความโดดเด่นออกมาให้เห็นได้ชัด

(4) ลายขีด ผ้าทอลายขีดของกะเหรี่ยงมีลักษณะคล้ายของชาวอีสานแต่ลวดลายสลับซับซ้อนน้อยกว่า และของอีสานไม่นิยมทอลายขีดพร้อมกับการสลับสี แต่ของกะเหรี่ยงนิยมทอลายขีดและเล่นลายสลับสี ลักษณะลวดลายเป็นเส้นดิ่ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น

(5) ลายมัดหมี่ มีลักษณะเป็นเส้นนอน มีความต่อเนื่อง ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย

2.การออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และบูธจัดแสดงสินค้าของที่ระลึกของชาวกะเหรี่ยงปกากะญอ

การทอผ้าและการปักลูกเต๋อยเป็นภูมิปัญญาที่ปฏิบัติสืบทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน ชาวกะเหรี่ยงภาคภูมิใจกับความสวย งาม แข็งแรง ศิลปะวัฒนธรรมนี้มาก อีกทั้งเป็นที่สนใจต่อนักท่องเที่ยวและเป็นที่จดจำ จึงมักถูกหยิบยกมาใช้ในการประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยวของอำเภอจอมทอง จังหวัดเชียงใหม่อยู่เสมอ จากการศึกษาอัตลักษณ์ของชนเผ่ากะเหรี่ยง ประกอบกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกด้วย Design brief สามารถกำหนดแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้เกิดอัตลักษณ์ได้จากการนำลวดลายของทอผ้าและการปักลูกเต๋อยมาใช้ในการออกแบบกราฟิก บบนผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และบูธจัดแสดงสินค้า ดังนี้

2.1.การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

ผลจากการระดมความคิดร่วมกันกับชุมชนถึงผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมแก่การพัฒนาเป็นของที่ระลึกได้ข้อสรุปว่า ปลอกหมอนอิง ผ้าปูโต๊ะ กระเป๋าย่าม และผ้าพันคอ คือ ผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมแก่การนำอัตลักษณ์เรื่อง



ลวดลายมาใช้ในการออกแบบ ดังนั้น ใน การศึกษานี้จึงได้ทำการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้ง 4 อย่าง โดยนำลวดลายของชนเผ่ากะเหรี่ยงทั้ง 5 แบบที่กำหนดไว้มาใช้ในการออกแบบ นอกจาก อัตลักษณ์เรื่องลวดลาย การใช้สีก็เป็นอีกหนึ่ง อัตลักษณ์ของผ้าทอกะเหรี่ยง ซึ่งจากการ รวบรวม ข้อมูลสามารถพิจารณาเรื่องการใช้สี ออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ (1) การใช้สี อัตลักษณ์ดั้งเดิมของชนเผ่า โดยให้น้ำหนักกับสี ดำ และสีแดง ส่วนสีขาว สีน้ำเงิน สีเหลือง และ

สีเขียว นำมาใช้เป็นสีตกแต่ง และ (2) การใช้สี ธรรมชาติ โดยสีหลักที่ใช้จะอยู่ในโทนสีเขียว และสีน้ำตาลอ่อน ถึงสีน้ำตาลเข้ม ซึ่งเป็นสีที่ได้ จากภูมิปัญญาชาวบ้านในการนำวัตถุดิบจาก ธรรมชาติมาใช้ในการย้อมสี อีกทั้งเป็นสีที่สื่อถึง ความเป็นธรรมชาติได้เป็นอย่างดี จากอัตลักษณ์ เรื่องลวดลายและสีของผ้าทอกะเหรี่ยงแสดง แบบร่างของผลิตภัณฑ์ทั้ง 4 ประเภท ได้ดัง ตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แบบร่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

ประเภท	ภาพด้านหน้า	ภาพด้านหลัง	แนวคิดวิเคราะห์
ปลอก หมอนอิง			ปลอกหมอนอิงเป็น หนึ่งเ็นของตกแต่งบ้าน ที่ช่วยสร้างบรรยากาศ ภายในบ้านได้ตาม สไตส์ที่ต้องการ ดังนั้น ในการออกแบบจึงเน้น การจัดวางลวดลายบน ผ้าสีพื้น เพื่อให้ดูโดดเด่น
ผ้าปูโต๊ะ ผ้ารอง จาน			ผ้าปูโต๊ะ ผ้ารองจาน ช่วยตกแต่งพื้นที่ รับประทานอาหารให้ เข้ากับทุก ๆ โอกาส รวมถึงเพิ่มความ เป็นอัตลักษณ์ไปพร้อม กันอีกด้วย ในการ ออกแบบจึงเน้นการ จัดวางลวดลายให้มี ความสวยงาม ลงตัว



กระเป๋าย่าม			กระเป๋าย่าม เกิดจากการนำผ้าแต่ละชิ้นมาประกอบกันโดยไม่มี การตัดให้เกิดส่วนเว้า ส่วนโค้ง เป็นกระเป๋ามี รูปทรงเป็นเอกลักษณ์ ของชาวกะเหรี่ยง ใน การออกแบบต้องการ นำเสนอลวดลายผ้า จึง ออกแบบย่ามให้มี กระเป๋าน้ำที่ตกแต่ง ด้วยลายของผ้าทอ
ผ้าพันคอ หรือคลุมไหล่			ผ้าพันคอนั้นเป็น เครื่องประดับที่มาก ด้วยประโยชน์ใช้สอย นอกจากจะช่วยกัน แดด กันลม และให้ ความอบอุ่นแก่ร่างกาย ยังเป็นเครื่องประดับที่ ช่วยเพิ่มความสวยงาม ให้แก่ผู้ที่สวมใส่ได้ตาม สไตล์ที่ต้องการ ในการ ออกแบบเน้นการจัด วางลวดลายที่บริเวณ ชายผ้า เพื่อให้เห็น ลวดลายที่ชัดเจนเวลา ใช้งาน

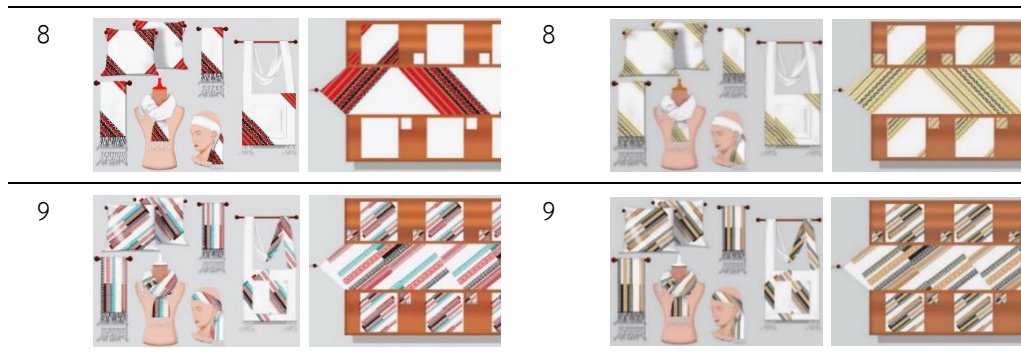
จากแบบร่างผลิตภัณฑ์ทั้ง 4 อย่าง ที่วางไว้ เป็นกรอบแนวคิด ได้ถูกนำไปพัฒนาต่อด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ทั้งหมด 18 แบบ

แบ่งออกเป็นกลุ่มโทนสีดั้งเดิม และกลุ่มโทนสี ธรรมชาติ อย่างละ 9 แบบ แสดงภาพผลิตภัณฑ์ ทั้งสองกลุ่มโทนสีได้ดังตารางที่ 2 และ 3



ตารางที่ 2 รูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกโทนสีดั้งเดิมและโทนสีธรรมชาติ

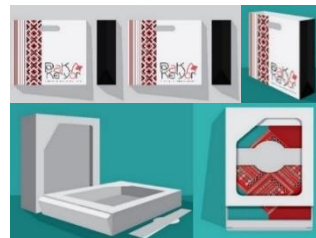
แบบที่	รูปแบบผลิตภัณฑ์โทนสีดั้งเดิม	แบบที่	รูปแบบผลิตภัณฑ์โทนสีธรรมชาติ
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	



2.2 การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ เนื่องจากผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเป็นผลิตภัณฑ์จากผ้า ดังนั้นจึงพัฒนาบรรจุภัณฑ์ในรูปแบบของกล่องกระดาษและถุง Shopping bag สำหรับรูปแบบกล่องที่ใช้เป็นกล่องแบบพับได้ (Folding carton) มีการเจาะหน้าต่างเพื่อให้สามารถมองเห็นผลิตภัณฑ์ได้ เลือกใช้กระดาษอาร์ตการ์ด น้ำหนักมาตรฐาน 350 กรัมต่อตารางเมตร ส่วนถุงกระดาษ Shopping bag ใช้กระดาษอาร์ตการ์ด น้ำหนักมาตรฐาน 180 – 200 กรัมต่อตารางเมตร หรือกระดาษเหนียวสีน้ำตาล (Craft paper) ส่วนการออกแบบกราฟิก ออกแบบให้เรียบง่าย สะท้อนการใช้ชีวิตความเป็นอยู่ที่เรียบง่าย นำวลิตของการทอผ้ามาลดทอนรายละเอียดของวลิตลายให้ดูทันสมัย ด้วยโทนสีดำ แดง พิมพ์บนพื้นกระดาษสีขาว ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบบรรจุภัณฑ์ไว้ทั้งหมด 2 รูปแบบ แสดงภาพแบบร่างบรรจุภัณฑ์และภาพที่พัฒนาต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ดังภาพที่ 3 – 6



ภาพที่ 3 แบบร่างบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 1



ภาพที่ 4 ภาพ 3 มิติ บรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 1



ภาพที่ 5 แบบร่างบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 2



ภาพที่ 6 ภาพ 3 มิติ บรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 2

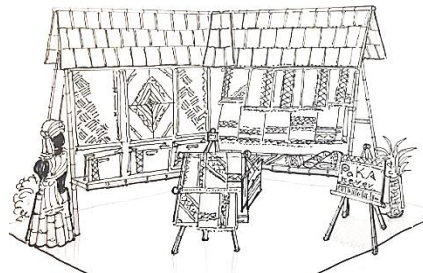
2.3 การออกแบบบูธจัดแสดงสินค้า
แนวคิดสำคัญในการออกแบบ คือ การนำเอาสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นของกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยงที่มีแนวคิดทางสถาปัตยกรรมในการใช้วัสดุจากธรรมชาติ (ไม้ไผ่) มาใช้ในการทำบ้านพักอาศัย อุปกรณ์และเครื่องใช้ครัวเรือน (และมีอวัยวะเสริมบางส่วน) มาใช้ในการออกแบบบูธจัดแสดงสินค้า ซึ่งต้องการจัดแสดงให้เห็นถึงวิถีความเป็นอยู่แบบดั้งเดิมของชาวกะเหรี่ยง โดยออกแบบให้มีความโปร่ง โล่ง ด้วยผนังหรือฉากกัน สามารถแขวน ห้อยสินค้าได้ และมีการใช้ไม้ไผ่มาทำชั้นวางต่างระดับ 3 ระดับ แบ่งเป็นส่วนพื้น ส่วนกลาง ส่วนสูง โดยกำหนดรูปแบบของการมองเห็นสินค้า 3 ระดับ คือ มองสูงกว่าระดับสายตา มองระดับสายตา มองต่ำกว่าระดับ ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบบูธจัดแสดงสินค้าไว้ทั้งหมด 2 รูปแบบ แสดงภาพแบบร่างและภาพที่พัฒนาต่อยอดด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ดังภาพที่ 7 – 10



ภาพที่ 7 แบบร่างบูธจัดแสดงสินค้า
รูปแบบที่ 1



ภาพที่ 8 ภาพ 3 มิติ บูธจัดแสดงสินค้า
รูปแบบที่ 1



ภาพที่ 9 แบบร่างบูธจัดแสดงสินค้า
รูปแบบที่ 2



ภาพที่ 10 ภาพ 3 มิติ บูธจัดแสดงสินค้า
รูปแบบที่ 2



3.ความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์บรรจุภัณฑ์ และบูธจัดแสดงสินค้าของที่ระลึก

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 134 คน แสดงได้ดังตารางที่ 4 พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิง (ร้อยละ 64.9) มีช่วงอายุระหว่าง 51 – 60 ปี (ร้อยละ 37.3) รองลงมาคือช่วงอายุระหว่าง 31 – 40 ปี

(ร้อยละ 24.6) มีรายได้เฉลี่ยมากกว่า 40,000 บาท ต่อเดือน (ร้อยละ 32.8) รองลงมา คือ 10,001 – 20,000 บาท (ร้อยละ 23.1) ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเป็นพนักงานในหน่วยงานของรัฐ (ร้อยละ 38.1) และประกอบธุรกิจส่วนตัว (ร้อยละ 23.9)

ตารางที่ 4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	47	35.1
หญิง	87	64.9
2. อายุ		
20-30 ปี	24	17.9
31-40 ปี	33	24.6
41-50 ปี	27	20.1
51-60 ปี	50	37.3
3. รายได้ต่อเดือน		
น้อยกว่า 10,000 บาท	14	10.4
10,001 – 20,000 บาท	31	23.1
20,001 – 30,000 บาท	23	17.2
30,001 – 40,000 บาท	22	16.4
มากกว่า 40,000 บาท	44	32.8
4. อาชีพ		
หน่วยงานของรัฐ	51	38.1
หน่วยงานเอกชน	19	14.2
ธุรกิจส่วนตัว	32	23.9
รับจ้าง	11	8.2
นักศึกษา	7	5.2
อื่น ๆ	14	10.4



3.1.ความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ของทีระลีก จากแบบสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้ง 2 กลุ่มโทนสี ได้กำหนดให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกรูปแบบที่ชอบของแต่ละกลุ่มโทนสีอย่างละ 3 แบบ แสดงผลการสำรวจได้ดังตารางที่ 5 ซึ่งพบว่า ผลิตภัณฑ์ของทีระลีกโทนสีดั้งเดิมรูปแบบที่ 1 ได้รับการคัดเลือกมากที่สุด (ร้อยละ 17.16) รองลงมาคือรูปแบบที่ 7 (ร้อยละ 15.17)

ในขณะที่รูปแบบที่ 8 ได้รับการคัดเลือกน้อยที่สุด (ร้อยละ 6.47) สำหรับของทีระลีกโทนสีธรรมชาติรูปแบบที่ 7 ได้รับการคัดเลือกมากที่สุด (ร้อยละ 16.17) รองลงมาคือรูปแบบที่ 4 (ร้อยละ 14.43) รูปแบบที่ 3 (ร้อยละ 13.93) และรูปแบบที่ 1 (ร้อยละ 12.44) ตามลำดับ ในขณะที่รูปแบบที่ 8 ได้รับการคัดเลือกน้อยที่สุด (ร้อยละ 3.98) เช่นเดียวกับกลุ่มโทนสีดั้งเดิม

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ของทีระลีกทั้ง 2 กลุ่มโทนสี

แบบที่	โทนสีดั้งเดิม		โทนสีธรรมชาติ	
	จำนวนที่เลือก	ร้อยละ	จำนวนที่เลือก	ร้อยละ
1	69	17.16	50	12.44
2	49	12.19	44	10.94
3	33	8.21	56	13.93
4	48	11.94	58	14.43
5	41	10.20	32	7.96
6	36	8.96	39	9.70
7	61	15.17	65	16.17
8	26	6.47	16	3.98
9	39	9.70	42	10.45

3.2.ความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์การสำรวจความพึงพอใจด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ แบ่งหัวข้อการประเมินออกเป็น 7 ด้าน ได้แก่ ความเหมาะสมในการผลิตเชิงพาณิชย์ ความสะดวกต่อการบรรจุ การปกป้องคุ้มครองผลิตภัณฑ์ การหีบห่อ การสื่อสารด้านกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ รูปแบบและความสวยงามของบรรจุภัณฑ์ และการสื่อสารอัตลักษณ์ของแบรนด์ แสดงผลการสำรวจ

ได้ดังตารางที่ 6 พบว่า บรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 2 ได้รับคะแนนเฉลี่ยทุกด้านโดยรวม (4.14 คะแนน) สูงกว่ารูปแบบที่ 1 (4.08 คะแนน) โดยบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 2 ได้รับคะแนนประเมินสูงในเรื่องของการสื่อสารด้านกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ และการสื่อสารอัตลักษณ์ของแบรนด์ (4.20 คะแนน) รองลงมาคือเรื่องการปกป้องคุ้มครองผลิตภัณฑ์



ตารางที่ 6 คะแนนความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์

ลำดับ	หัวข้อประเมิน	รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2	
		$\bar{X}$	S.D	$\bar{X}$	S.D
1	ความเหมาะสมในการผลิตเชิงพาณิชย์	4.07	0.78	4.05	0.79
2	ความสะดวกต่อการบรรจุ	4.04	0.75	4.01	0.75
3	การปกป้อง คัดกรองผลิตภัณฑ์	4.16	0.65	4.19	0.70
4	การหอบหิ้ว (น้ำหนัก)	4.04	0.72	4.12	0.76
5	การสื่อสารด้านกราฟิก บนบรรจุภัณฑ์	4.07	0.72	4.20	0.73
6	รูปแบบและความสวยงามของบรรจุภัณฑ์	4.10	0.75	4.17	0.76
7	การสื่อสารอัตลักษณ์ของชนเผ่า	4.10	0.69	4.20	0.74
ค่าเฉลี่ยรวม		4.08	0.72	4.14	0.75

3.3.ความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์
จัดแสดงสินค้า การสำรวจความพึงพอใจด้าน
การออกแบบบรรจุภัณฑ์จัดแสดงสินค้า แบ่งหัวข้อการ
ประเมินออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่ รูปแบบการจัด
วางแปลน การจัดองค์ประกอบ การแสดง

อัตลักษณ์ของชนเผ่า ความคิดสร้างสรรค์
รูปแบบการจัดและนำเสนอผลิตภัณฑ์ และความ
เหมาะสมของวัสดุที่ใช้ แสดงผลการสำรวจได้ดัง
ตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์จัดแสดงสินค้า

ลำดับ	หัวข้อประเมิน	รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2	
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1	รูปแบบการจัดวางแปลน	4.09	0.71	3.73	0.72
2	การจัดองค์ประกอบ	4.01	0.70	3.70	0.72
3	การแสดงอัตลักษณ์ของชนเผ่า	4.15	0.69	3.99	0.77
4	ความคิดสร้างสรรค์	4.13	0.77	3.82	0.83
5	รูปแบบการจัดและนำเสนอผลิตภัณฑ์	4.13	0.71	3.81	0.84
6	ความเหมาะสมของวัสดุที่ใช้	4.07	0.63	3.86	0.77
ค่าเฉลี่ยรวม		4.10	0.71	3.81	0.77





ผลิตภัณฑ์ใน 2 ลักษณะ คือ การใช้สีอัตลักษณ์ดั้งเดิมของชนเผ่า และการใช้สีธรรมชาติ เพื่อนำมาใช้สร้างอัตลักษณ์บนงานออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

ผลจากการสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พบว่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกโทนสีดั้งเดิมรูปแบบที่ 1 ได้รับการคัดเลือกมากที่สุด รองลงมาคือรูปแบบที่ 7 ในขณะที่รูปแบบที่ 8 ได้รับการคัดเลือกน้อยที่สุด สำหรับของที่ระลึกโทนสีธรรมชาติรูปแบบที่ 7 ได้รับการคัดเลือกมากที่สุด รองลงมาคือรูปแบบที่ 4 รูปแบบที่ 3 และรูปแบบที่ 1 ตามลำดับ ในขณะที่รูปแบบที่ 8 ได้รับการคัดเลือกน้อยที่สุด เช่นเดียวกับกลุ่มโทนสีดั้งเดิมผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 7 ไม่ว่าจะออกแบบโดยใช้โทนสีดั้งเดิมหรือใช้โทนสีธรรมชาติ ต่างก็ได้รับการยอมรับจากผู้บริโภค ดังนั้นจึงมีความเป็นไปได้ที่จะนำไปพัฒนาต่อยอดสู่การผลิตจริง ทั้งนี้สาเหตุที่การออกแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 7 ได้รับคะแนนนิยมสูงกว่าแบบอื่น น่าจะเป็นเรื่องการเลือกใช้สีและการจัดวางองค์ประกอบ กล่าวคือ การจัดวางลดทอนพื้นที่ที่ใช้สีตัดกัน ช่วยขับให้ลดทอนที่วางไว้ดูโดดเด่น สะดุดตา เหมาะกับลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่นิยมนำไปใช้ในการตกแต่ง คณาภาณูจน์ รักไพฑูรย์, เกษม ทิพย์ธาราจันทร์ และฐิติพร เลิศรัตน์เดชากุล (2563) กล่าวว่า การออกแบบที่ประสบความสำเร็จนอกจากจะคำนึงถึงประสบการณ์ในการใช้งานผลิตภัณฑ์ของผู้บริโภคแล้ว องค์ประกอบทางศิลป์ ซึ่งมีผลทางจิตวิทยาต่อผู้ใช้ก็เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความรู้สึกเชิงบวกให้กับผลิตภัณฑ์ องค์ประกอบทางศิลปะ ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ลวดลาย แสงเงา สี ความ

สมดุล และการเคลื่อนไหว โดยสีถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจและการรับรู้ทางอารมณ์ ทำให้งานออกแบบสามารถสื่อสารแนวคิด ความรู้สึกไปยังผู้พบเห็นได้อย่างเข้าถึงทางจิตใจมากยิ่งขึ้น

เมื่อสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ พบว่า บรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 2 ได้รับคะแนนเฉลี่ยทุกด้านโดยรวม สูงกว่ารูปแบบที่ 1 โดยบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 2 ได้รับคะแนนประเมินสูงเรื่องการสื่อสารกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ และการสื่อสารอัตลักษณ์ของชนเผ่ามยรี ภาคลำเจียก (2558) กล่าวว่า การออกแบบกราฟิกเป็นการนำองค์ประกอบทางศิลปะมาถ่ายทอดให้เกิดความเข้าใจในอันที่จะส่งผลทางด้านจิตวิทยาต่อผู้บริโภค สื่อสารถึงการใช้งานและประโยชน์ของผลิตภัณฑ์อย่างชัดเจนส่งผลให้ผู้บริโภคสนใจเกิดความทรงจำต่อผลิตภัณฑ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบรรจุภัณฑ์ของฝากหรือของที่ระลึกการออกแบบกราฟิกที่ดีจะช่วยกระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจซื้อและส่งผลต่อการเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า สอดคล้องกับ สุรพงษ์ ประเสริฐศักดิ์ (2552) ที่กล่าวว่า องค์ประกอบบรรจุภัณฑ์ที่ช่วยให้สินค้าดูมีมูลค่าเพิ่ม ได้แก่ เรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์อันประกอบด้วยตัวอักษร ภาพประกอบ สี จำนวนชั้นการหีบห่อของบรรจุภัณฑ์ และรูปทรง

สำหรับความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์แสดงสินค้า พบว่า การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ 1 ได้รับคะแนนเฉลี่ยทุกด้านโดยรวม สูงกว่ารูปแบบที่ 2 โดยบรรจุภัณฑ์แสดงสินค้ารูปแบบที่ 1 ได้รับคะแนนประเมินสูงในเรื่องการแสดงอัตลักษณ์ของชนเผ่า ความคิดสร้างสรรค์และรูปแบบการจัดและนำเสนอผลิตภัณฑ์ จากการศึกษาของ วัชรระ การุณ (2559) เกี่ยวกับ



สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นของกลุ่มชาติพันธุ์ปกากะญอ พบว่า ชาวปกากะญอมีวิถีชีวิตการอยู่ร่วมกับธรรมชาติ จึงนำวัสดุจากธรรมชาติมาใช้ในการทำเรือนพักอาศัย อุปกรณ์เครื่องใช้ในครัวเรือนชาวปกากะญอมีความรู้เรื่องการใช้วัสดุจากธรรมชาติอย่างคุ้มค่า และไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม บูธจัดแสดงสินค้ารูปแบบที่ 1 โดดเด่นด้วยโครงสร้างไม้ไผ่ ซึ่งเป็นวัสดุธรรมชาติที่กลุ่มชาติพันธุ์นิยมนำมาใช้ทำเรือนพักอาศัย การออกแบบบูธในลักษณะนี้จึงเป็นการสะท้อนอัตลักษณ์เรื่องวิถีชีวิตการอยู่ร่วมกับธรรมชาติของกลุ่มชาติพันธุ์ได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาเรื่องอัตลักษณ์อื่น ๆ ในพื้นที่เพิ่มเติม เพื่อทำให้เกิดความแตกต่างในการพัฒนาสินค้าและบริการในท้องถิ่นต่อไป
2. ควรผลักดันหรือสนับสนุนให้มีการต่อยอดจากต้นแบบผลิตภัณฑ์สู่การผลิตจริง

References

- Department of Social Development and Welfare, Ministry of Social Development and Human Security. (2012). **Karen**. Bangkok: Printing Business Office.
- Kanakarn Ruxpaitoon, Kasem Thiptarajan, and Thitiporn Lertrusdachakul. (2020). Application and analysis of color information using tourist attraction image processing for souvenir packaging design. **Journal of Information Science and Technology**, 10(1), 48-58.
- Kasira Phiwongkun, Bunchchoo Bunlikhitsir and Poradee Panthupkorn. (2019). A study on ethnic tribal patterns in Karen Ruam Mitr souvenir designs. **MangraiSaen Journal**, 7(2), 123-140.
- Mayuree Paklamjeak. (2015). **Good knowledge of packaging**. Bangkok: Jindasarn.
- Nongnooch Natheepayapthis. (2014). The unique identities of Pga K'nyau hand woven textiles. **Journal of Community Development and Life Quality**, 2(1), 113-121.
- Singha Prarom and Nirat Soodsang. (2012). Souvenir's design identities by Tai Lue costume: The Tai Lue community. Ban nongbua, Amphur Thawangpha, Nan Province. **Art and Architecture Journal Naresuan University**, 2(2), 25-34.
- Surapong Prasertsak. (2009). **Packaging elements that effect price value** (Master's thesis). Silpakorn University. Bangkok.
- Viboon Leesuan. (1996). **Folk arts and crafts**. Bangkok: Compact Print.
- Watchara Karoon. (2016). **Pgazk'nyau 's Life Learning Center**, Chiangmai (Bachelor thesis) . Sripatum University. Bangkok.



Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University

Vol. 13 No.1 (January–June) 2021

การศึกษาเชิงคุณภาพเกี่ยวกับการเลือกใช้บริการการแพทย์แผนจีนโบราณ : กรณีศึกษาร้านเอี้ยะเล้งฮั้ง อำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรี

อิทธิพร ขำประเสริฐ¹, เสาวลักษณ์ นทีศิริ², ฐิติรัตน์ จันทรรดา³

สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยคริสเตียน¹

คณะสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยคริสเตียน^{2,3}

Email: aunt.itthiporn@gmail.com¹, saovaluknutteesri5@gmail.com², thitirat_mam@yahoo.com³

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ศึกษารูปแบบการให้บริการการแพทย์แผนจีนโบราณ และปัจจัยการเลือกใช้บริการการแพทย์แผนจีนโบราณร้านเอี้ยะเล้งฮั้งเป็นกรณีศึกษา ผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้ให้บริการ จำนวน 2 คน และผู้ใช้บริการ จำนวน 10 คน โดยแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาพบว่า ร้านเอี้ยะเล้งฮั้งมีรูปแบบการให้บริการบำบัดรักษาอาการเจ็บป่วย ดูแลสุขภาพแก่ผู้มาใช้บริการ 3 รูปแบบ ได้แก่ การจัดยาสมุนไพรให้ผู้ใช้บริการไปรับประทาน การแนะนำให้ดูแลสุขภาพด้วยตนเองโดยไม่ต้องรับประทานสมุนไพรของร้าน และการบำบัดรักษาด้วยการผสมผสานการแพทย์แผนจีนกับการแพทย์แผนอื่น ปัจจัยที่ทำให้ผู้ใช้บริการมาเลือกใช้บริการร้านเอี้ยะเล้งฮั้ง คือเกิดจากการดำเนินงานที่สามารถทำให้ผู้ใช้บริการสัมผัสกับระบบการให้บริการตามแนวคิดการประเมินคุณภาพการบริการ (SERVQUAL) ประกอบด้วย ความเป็นรูปธรรมของการบริการ ความเชื่อถือได้ การตอบสนองผู้ใช้บริการ การให้ความเชื่อมั่นต่อผู้ใช้บริการ และการรู้จักและเข้าใจผู้ใช้บริการ ข้อค้นพบจากการวิจัยครั้งนี้ บ่งชี้ว่ารูปแบบการให้บริการการแพทย์แผนจีนและปัจจัยการเลือกใช้บริการมีลักษณะเฉพาะสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ หน่วยงานภาครัฐและเอกชนสามารถจึงสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยใช้เป็นแนวทางจัดทำนโยบายและคลังความรู้ด้านสุขภาพเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการดูแลสุขภาพของประชาชนได้อีกทางเลือกหนึ่ง

คำสำคัญ: การแพทย์แผนจีน, รูปแบบการให้บริการ, ปัจจัยการให้บริการ, จังหวัดราชบุรี, เอี้ยะเล้งฮั้ง

เน้นความเป็นวิจัย ปู่ผองคองคความรุ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



Qualitative Research on the Selection of Traditional Chinese Medicine Services: A Case Study of Ear Leng Heung Store, Damnoen Saduak District, Ratchaburi Province

Itthiporn Khumprasert¹, Saovaluk Nutteesri², Titirat Chantaradara³

Office of the President, Christian University of Thailand¹

Multidisciplinary College, Christian University^{2,3}

Email: aunt.itthiporn@gmail.com¹, saovaluknutteesri5@gmail.com², thitirat_mam@yahoo.com³

ABSTRACT

This research aimed to study traditional Chinese medicine service forms and factors in the selection of traditional Chinese medicine services, using Ear Leng Hung Store as a case study. The population used in the study was two service providers and ten customers. The research instrument was a semi-structured interview. The data was analyzed with content from the research. It was found that Ear Leng Heung Store had three forms of health care to provide to customers: 1) dispensing herbal medicine for the customer to take, 2) advice to self-care without having to take the herbs of the shop, and 3) therapy that combines traditional Chinese medicine with other traditional medicines. The factor that made customers select Ear Leng Heung Store was the operation that could make the customers experience the service system according to the SERVQUAL concept, which consisted of the concrete service, the reliability, the responsiveness to the customers, the reassurance to the customers, and the knowledge and understanding toward the customers. The findings from this research indicate that the traditional Chinese medicine service forms and the selection of service are specific to the needs of the customers. Government and non-government agencies are therefore able to use the data obtained from the research as a guideline to formulate health policies and knowledge sources to promote and support public health care as an alternative.

Keywords: traditional Chinese medicine, service form, service selection factor, Ratchaburi Province, Ear Leng Heung



บทนำ

การแพทย์ทางเลือก (Alternative Medicine) เป็นแบบแผนการดูแลสุขภาพของมนุษย์ซึ่งสามารถนำไปใช้ทดแทนการแพทย์แผนปัจจุบัน หรือนำไปใช้เสริม หรือใช้ร่วมกับการแพทย์แผนปัจจุบันได้ (Complementary Medicine) (คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล, 2563, ออนไลน์) ตัวอย่างการแพทย์ทางเลือก เช่น การแพทย์แผนโบราณของจีน (Chinese Traditional medicine) การแพทย์แบบอายุรเวชของอินเดีย (Ayurveda) การแพทย์โฮมีโอพาธี (Homeopathic remedies) การแพทย์แผนไทย (Thai Traditional medicine) การแพทย์พื้นบ้าน (Folk medicine) เป็นต้น การแพทย์แผนโบราณของจีนเป็นการแพทย์ทางเลือกที่ผู้คนนิยมใช้ในการบำบัด รักษาดูแลสุขภาพของตน เนื่องจากการส่งเสริมและสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ ดังที่ปรากฏในนโยบายและความร่วมมือทางวิชาการของกระทรวงสาธารณสุขไทยและสาธารณรัฐประชาชนจีน ตั้งแต่ พ.ศ. 2538 เป็นต้นมา ได้แก่ การจัดตั้งศูนย์ความร่วมมือการแพทย์ไทย-จีน และในปี พ.ศ. 2543 มีการออกประกาศให้บุคคลทำการประกอบโรคศิลปะโดยอาศัยการแพทย์แผนจีน พระราชบัญญัติสุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. 2545 ได้บัญญัติว่า “บริการสาธารณสุข” ให้รวมถึงการบริการการแพทย์แผนไทย และการแพทย์แผนทางเลือก (ขวลิต สันติกิจรุ่งเรือง, 2549, น. 99-121) สอดคล้องกับการวิจัยของยุพาวดี บุญชิต และทัศนีย์ ฮาษาไนท์ (2549, น. 57-75) ได้วิเคราะห์ว่า การให้บริการด้วยการแพทย์แผนจีนทั้งในสถานพยาบาลของรัฐและเอกชนของไทยมี

แนวโน้มเพิ่มจำนวนขึ้น ดังนั้น จึงมีความจำเป็นต้องจัดเตรียมและพัฒนาบุคลากรทางการแพทย์แผนจีน เพื่อรองรับการขยายตัวดังกล่าว

ปัจจัยอีกประการหนึ่งที่มีส่วนสำคัญต่อการให้บริการการแพทย์แผนจีนโบราณ เป็นผลมาจากทั้งตัวผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ เช่น จากการวิจัยของฤทธิเจตน รินแก้วกาญจน์ (2562, น. 206) พบว่า ผู้ที่มาใช้บริการการแพทย์แผนจีนโรงพยาบาลหัวเฉียว กรุงเทพฯ มีความพึงพอใจต่อบุคลากรผู้ให้บริการมากที่สุด รองลงมาคือ ผลลัพธ์และกระบวนการให้บริการ งานวิจัยของนภา สมบัติวาณิชกุล และธนินท์รัฐ รัตนพงศ์ภิญโญ (2559, น. 258-262) ที่พบว่า พฤติกรรมการตัดสินใจเลือกบริโภคนสมุนไพรจีนของประชาชนในกรุงเทพฯ เป็นผลมาจากปัจจัยทางสังคมโดยเฉพาะครอบครัว และปัจจัยทางจิตวิทยาโดยการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของปัทมิตา จารุวรรณชัย และกฤษฎกรินโท (2558, น.73) ค้นพบถึงคุณลักษณะของผู้ใช้บริการการแพทย์แผนทางเลือก เนื่องจากการมีประสบการณ์ด้านการแพทย์ทางเลือกในการดูแลตนเองที่บ้าน การรับรู้ข้อมูลข่าวสารการแพทย์ทางเลือกจากคนในครอบครัวและญาติ และมีความเชื่อว่าการแพทย์แผนทางเลือกจะช่วยลดการใช้ยาที่ผลิตจากสารเคมี เป็นต้น

ร้านเอี้ยะเล่งฮึ้ง เป็นร้านที่ให้บริการตรวจรักษาและดูแลสุขภาพของผู้คนที่มีความเชื่อต่อการรักษาด้วยการแพทย์แผนจีนโบราณ ก่อตั้งมาเป็นเวลานานกว่า 80 ปี มีการสืบทอดทางความรู้และทางการค้ามาเป็นลำดับ ตั้งอยู่ในพื้นที่อำเภอตำบลดอนสวรรค์ จังหวัดราชบุรี มีกลุ่มลูกค้าในพื้นที่และบริเวณใกล้เคียงมาใช้บริการอย่างต่อเนื่อง จึงเป็นกรณีศึกษาที่น่าสนใจ เพื่อ



ทำการวิจัยค้นหาคำตอบว่าร้านแห่งนี้มีรูปแบบการให้บริการเป็นอย่างไร และมีปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลให้ผู้ใช้บริการกลับมาใช้บริการซ้ำจากร้านแห่งนี้ ซึ่งจากการทบทวนการวิจัยในช่วงที่ผ่านมาเกี่ยวกับการใช้บริการการแพทย์แผนจีนพบว่า จะเน้นการศึกษาในเชิงปริมาณ หากมีการศึกษาเชิงคุณภาพควบคู่ไปด้วย จะทำให้เกิดมุมมองและความเข้าใจใหม่ๆ ของการเลือกใช้บริการแพทย์แผนจีนโบราณในสังคมได้เพิ่มมากขึ้น และนำไปสู่การสนับสนุนและส่งเสริมการแพทย์แผนจีนของประเทศไทยต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบการให้บริการแพทย์แผนจีนโบราณของร้านเอี้ยะเล่งฮั้ง
2. เพื่อศึกษาปัจจัยการเลือกใช้บริการการแพทย์แผนจีนโบราณของร้านเอี้ยะเล่งฮั้ง

ระเบียบวิธีวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

ด้านเนื้อหา ศึกษาแบบของการให้บริการดูแลสุขภาพของผู้มาใช้บริการ และปัจจัยที่ผู้ใช้บริการใช้ตัดสินใจมาใช้บริการดูแลสุขภาพของร้านเอี้ยะเล่งฮั้ง

ผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้ให้บริการ และผู้ที่มาใช้บริการร้านเอี้ยะเล่งฮั้ง

ด้านสถานที่และเวลา ทำการศึกษา ณ ร้านเอี้ยะเล่งฮั้ง ตั้งอยู่ในพื้นที่อำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรี โดยใช้ระยะเวลาการศึกษา 1 ปี

กรอบแนวคิด

การวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้แนวคิดการประเมินคุณภาพของการบริการ (SERVQUAL) ของ

Parasuraman, Zeithaml, and Berry (1988, p. 21) ใน 5 มิติ ได้แก่ 1) ความเป็นรูปธรรมของบริการ (Tangibility) 2) ความเชื่อถือไว้วางใจได้ (Reliability) 3) การตอบสนองต่อลูกค้า (Responsiveness) 4) การให้ความเชื่อมั่นต่อผู้ใช้บริการ (Assurance) และ 5) การรู้จักและเข้าใจผู้ใช้บริการ (Empathy) มาเป็นแนวทางในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) และทำการสัมภาษณ์กับผู้ให้ข้อมูล โดยมีขั้นตอนการวิจัย ดังนี้ ผู้ให้ข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. ผู้ให้บริการ ได้แก่ เจ้าของร้านเอี้ยะเล่งฮั้ง จำนวน 2 คน
2. ผู้ใช้บริการร้านเอี้ยะเล่งฮั้ง จำนวน 10 คน ผู้ใช้บริการกลุ่มดังกล่าวคัดเลือกจากระยะเวลาที่มาใช้บริการร้านเกิน 1 ปีขึ้นไป เพื่อให้ทราบข้อมูลในเชิงลึก

เครื่องมือวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) จำนวน 2 ชุด ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ให้บริการ ประกอบด้วยแนวคำถาม ได้แก่ รูปแบบการให้บริการ กลุ่มลูกค้าและผลิตภัณฑ์ของร้าน และ 2) แบบสัมภาษณ์ของกลุ่มผู้ใช้บริการ ประกอบด้วยแนวคำถาม ได้แก่ ภูมิหลังส่วนบุคคล ระยะเวลา/ความถี่ที่มาใช้บริการ ปัจจัยหรือเหตุผลที่เลือกใช้บริการร้าน



วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการสังเกตโดยตรง (Direct Observation) และสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ในแง่มุมต่าง ๆ อันได้แก่ ที่ตั้งของร้าน การตรวจวินิจฉัยโรค การให้คำแนะนำในการรักษาโรค การดูแลสุขภาพ ความเจ็บป่วย การผลิต การปรุงยา กลุ่มผู้มาใช้บริการ กระบวนการให้บริการ ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้บริการและผู้มาใช้บริการ และเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการกับผู้ให้บริการและกลุ่มผู้มาใช้บริการ มีการขออนุญาตบันทึกเสียงด้วยเครื่องบันทึกเสียงขณะทำการสัมภาษณ์ ทั้งนี้ ก่อนการสัมภาษณ์ได้มีการสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ถูกสัมภาษณ์ โดยแนะนำตัว อธิบายวัตถุประสงค์และวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาวิจัย พร้อมทั้งยืนยันว่าการให้ข้อมูลดังกล่าวจะถูกเก็บเป็นความลับและนำไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาวิจัยเท่านั้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อทำการรวบรวมข้อมูลเป็นที่เรียบร้อยแล้วผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล โดยจะแสดงให้เห็นถึงจุดร่วมและจุดต่างของข้อมูลและนำไปสู่การสร้างข้อสรุปจากเนื้อหา รวมทั้งกำหนดกรอบการนำเสนอข้อมูลตามประเด็นคำถามหลักและวัตถุประสงค์การวิจัย

ผลการวิจัย

1. รูปแบบการให้บริการแพทย์แผนจีนโบราณของร้านเอี้ยะเล้งฮั้ง

ร้านเอี้ยะเล้งฮั้งได้ให้บริการลูกค้าด้วยการวินิจฉัยภาวะอาการเจ็บป่วยตามแนวความคิดและทฤษฎีทางการแพทย์แผนจีนโดยการจับชีพจรเป็นหลักควบคู่ไปกับการสังเกตลักษณะทางกายภาพของร่างกาย การซักถามอาการของผู้ใช้บริการ เช่น พฤติกรรมการใช้ชีวิต สภาพแวดล้อมในการใช้ชีวิตหรือการทำงาน ซึ่งหลังจากการตรวจวินิจฉัยแล้วจะให้คำแนะนำในการบำบัด บรรเทาอาการความเจ็บป่วยหรือการดูแลสุขภาพ 3 รูปแบบ คือ

1.1 การบำบัดรักษาอาการเจ็บป่วยหรือการดูแลสุขภาพด้วยการจัดยาให้รับประทาน มีอยู่ด้วยกัน 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การจัดยาต้มหรือยาห่อ หมายถึง การนำสมุนไพรจีนที่ร้าน จัดให้ไปต้มรับประทานเพื่อไปรักษาอาการภายในร่างกาย ข้อดีของยาต้มนั้นสามารถที่จะดูดซึมเข้าไปในร่างกายได้เร็วช่วยบรรเทาอาการเจ็บป่วยที่เป็นได้ดีกว่ายาประเภทอื่น ๆ ยิ่งถ้าระบบภายในร่างกายตอบสนองไวก็เห็นผลจากการรักษาได้เร็วขึ้น 2) ยาผง เป็นยาอีกประเภทหนึ่งที่ผู้มาใช้บริการบางรายนิยมรับประทานโดยนำไปแช่กับเหล้า สามารถเก็บไว้รับประทานได้นานและเห็นผลในระยะยาวตามอาการเจ็บป่วยหรือการดูแลสุขภาพของผู้ใช้บริการแตกต่างกับการรับประทานยาต้มที่ลูกค้าจะต้องนำยาที่ทางร้าน จัดให้ไปรับประทานให้ครบอย่างต่อเนื่องตามจำนวนที่จัดไป 3) ยาเม็ด เป็นยาที่ร้านได้ปรุงขึ้นจากสมุนไพรโดยตำรับยาของร้านที่มีการสืบทอดต่อกันมา การจัดยาเม็ดให้แก่ลูกค้าที่มาใช้บริการ



จากทางร้านมีอยู่ด้วย 3 ลักษณะ 3.1) การจัดยาเม็ดให้รับประทานหลังจากรับประทานยาต้ม 3.2) การจัดยาเม็ดให้รับประทานเนื่องจากมีเหตุจำเป็นที่ไม่สามารถทำการต้มยารับประทานได้ 3.3) การจัดยาเม็ดให้รับประทานเนื่องจากผู้ใช้บริการไม่ประสงค์ที่จะรับประทานยาต้ม

1.2 การแนะนำให้ดูแลสุขภาพด้วยตนเอง หลังจากการตรวจวินิจฉัยและสังเกตลักษณะทางกายภาพพร้อมการซักถามอาการเจ็บป่วยให้กับผู้ใช้บริการบางราย ทางร้านวิเคราะห์แล้วว่าผู้ใช้บริการดังกล่าวไม่จำเป็นต้องรับประทานยาใด ๆ โดยให้ไปปรับพฤติกรรมดูแลสุขภาพด้วยตัวเอง มีอยู่ด้วยกัน 3 แนวทางหลัก คือ 1) การให้ความสำคัญกับอาหารที่รับประทาน 2) การใช้พืชสมุนไพรหรือศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อบำบัด รักษาอาการเจ็บป่วยหรือดูแลสุขภาพ 3) การออกกำลังกายเพื่อดูแลสุขภาพ หรือบำบัดอาการเจ็บป่วย

1.3 การรักษาโรคหรือดูแลสุขภาพด้วยการผสมผสานการแพทย์แผนจีนกับการแพทย์แผนอื่น เป็นการให้บริการรักษาและดูแลสุขภาพด้วยการใช้การแพทย์แผนอื่น ๆ ควบคู่ไปด้วย เช่น การแพทย์แผนปัจจุบัน การแพทย์แผนไทย เป็นต้น ซึ่งขึ้นอยู่กับอาการความเจ็บป่วยของผู้ใช้บริการลูกค้า หรือการดูแลสุขภาพตามที่ผู้ใช้บริการต้องการ โดยมีอยู่ด้วยกัน 3 รูปแบบ คือ 1) การรักษาด้วยการแพทย์แผนอื่นก่อนมารักษาด้วยการแพทย์แผนจีน 2) การรักษาด้วยการแพทย์แผนจีนก่อน

ไปรักษาด้วยการแพทย์แผนอื่น และ 3) การรักษาด้วยการแพทย์แผนจีนควบคู่กับการแพทย์แผนอื่น

2. ปัจจัยการเลือกใช้บริการการแพทย์แผนจีนโบราณของร้านเอื้อะเล่งฮั้ง

จากการสัมภาษณ์ผู้ให้บริการ และผู้ใช้บริการ และสังเกตบรรยากาศภายในร้านสะท้อนให้เห็นถึงปัจจัยที่นำมาสู่การตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านอย่างต่อเนื่องตามกรอบแนวคิดการประเมินคุณภาพของการบริการ (SERVQUAL) ดังนี้

2.1 ความเป็นรูปธรรมของบริการ (Tangibility) เป็นการนำเสนอให้ผู้ให้บริการจับต้องได้จากการมาใช้บริการของร้าน ได้แก่

2.1.1 แบบแผนการรักษาที่ชัดเจน ได้แก่ การตรวจวินิจฉัยโรคตามหลักการแพทย์แผนจีน เช่น การจับชีพจร การสังเกตลักษณะทางกายภาพภายนอกร่างกาย เช่น ดวงตา สีหน้า ลิ้น สีเล็บ การสอบถามถึงลักษณะอาการเจ็บป่วย การซักถามของเสียจากร่างกาย พร้อมกับการบันทึกข้อมูลการออกไปสั่งยาสมุนไพรจีน

2.1.2 การรับคินยาสมุนไพรหรือการปรับเปลี่ยนตัวยาสุนไพรมัดให้ไปรับประทานแล้วยังไม่เห็นผล เมื่อผู้ใช้บริการได้รับประทานยาแล้ว อาจยังไม่เห็นผลเท่าที่ควรหรือไม่มีอาการดีขึ้น โดยผู้ใช้บริการได้มาเล่าอาการหลังจากที่รับประทานยาทางร้านยินดีที่จะรับคินยาพร้อมกับคินเงินให้ หรือในกรณีที่ลูกค้าบางรายต้องการจะให้เพิ่มการรักษาหรือลดอาการข้างเคียงที่เกิดขึ้นจากการรับประทานยา เนื่องจากการรักษาโรคบางชนิด ทางร้านจะปรับเปลี่ยนตัวยาสุนไพบบางอย่างออกหรือการ



เพิ่มตัวยาสมนไพรชนิดใหม่ในยาแต่ละห่อที่ผู้ใช้บริการยังรับประทานไม่หมดนำมาให้ทางร้านแก้ไขใหม่ให้เหมาะสมกับอาการ

2.1.3 การปฏิเสธผู้ใช้บริการที่มีอาการเจ็บป่วยซึ่งไม่เหมาะที่จะรักษาด้วยวิธีการของร้านลูกค้าบางรายที่มีภาวะอาการความเจ็บป่วย หรือมีอาการที่กำลังรุนแรงซึ่งเข้ามาใช้บริการจากร้าน ทางร้านจะดำเนินการวินิจฉัยโดยคุณลักษณะทางกายภาพและสอบถามอาการ และจะแนะนำให้ไปรักษาด้วยวิธีของการแพทย์แผนอื่นที่สามารถจะช่วยแก้ไขอาการที่เป็นอยู่ได้ รวดเร็วกว่า

2.2 ความเชื่อถือได้ (Reliability) เป็นความสามารถที่จะแสดงผลตามที่สัญญาไว้ในเรื่องการบริการอย่างถูกต้อง และมีคุณภาพมาตรฐาน ได้แก่

2.2.1 การรักษาแล้วอาการบรรเทาขึ้นหรือหายขาด การที่ลูกค้าเข้ามาใช้บริการจากร้าน ซึ่งได้รับการตรวจวินิจฉัยโรค ความเจ็บป่วย และได้รับคำแนะนำวิธีการรักษาโดยการรับประทานยาต้ม ยาเม็ด ยาผง ยาประเภทอื่น พร้อมกับวิธีวิธีการปฏิบัติตนเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพระหว่างเจ็บป่วยตามคำแนะนำของร้านแล้ว ส่งผลให้อาการหรือโรคที่เจ็บป่วยบรรเทาขึ้นหรือหายขาดนับเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้ลูกค้ามาใช้บริการจากร้าน สืบเนื่องจากการที่ผู้ใช้บริการแต่ละรายมาใช้บริการซ้ำเมื่อรับประทานยาที่กำหนดให้ในการมารักษาครั้งแรก หลังจากนั้นทางร้านตรวจวินิจฉัยอาการอีกครั้ง หรือหลายครั้งและรับประทานยาที่จัดให้ต่อไปจนอาการหายขาดในที่สุด

2.2.2 ตัวยาสมนไพรที่นำมาจำหน่ายมีคุณภาพ เนื่องจากการสั่งซื้อสมุนไพรมานำจำหน่าย

ในแต่ละครั้งในจำนวนที่ไม่มาก และไม่ต้องการสั่งมาเก็บกักตุนไว้นาน ซึ่งอาจทำให้สมุนไพรรักษาหรือเสื่อมสภาพไปได้ ร้านจึงมีการสั่งซื้อมาทุกสัปดาห์เพื่อทดแทนสมุนไพรรักษาที่ลูกค้าไปใช้ ทำให้ลูกค้าได้สมุนไพรรักษาที่สดใหม่ไปใช้ในการรับประทาน

2.2.3 การไม่ปิดบังว่าทางร้าน มีตัวยาสมนไพรตามที่ผู้ใช้บริการต้องการ การให้บริการบางกรณีที่มีปริมาณสมุนไพรรักษาของทางร้านที่จะจัดจำหน่ายให้แก่ผู้ใช้บริการหมดและไม่เพียงพอในการจัดยาโดยเฉพาะยาต้มหรือยาผงนั้น ทางร้านจะแจ้งให้ผู้ใช้บริการทราบก่อนว่าสมุนไพรรักษาที่หมด และให้ผู้ใช้บริการตัดสินใจว่าจะจัดยาไปรับประทานหรือไม่ หรือจะรอมารับยาภายหลัง เนื่องจากต้องรอการจัดส่งยาสมุนไพรรักษาที่ขาดนั้นมาจากผู้ค้าส่งในวันถัดไปหรือระบุนวันที่ให้มารับ ซึ่งทางร้านจะโทรศัพท์ไปแจ้งให้ผู้ใช้บริการทราบและนัดให้มารับยา นอกจากนี้ผู้ใช้บริการบางรายที่มีการนำตำรายาซึ่งเป็นตำรายาของผู้ใช้บริการเองหรือบางรายได้ไปรับการรักษาจากร่างทรงตามศาลเจ้าหรือตำหนักทรงต่าง ๆ ซึ่งเขียนด้วยภาษาจีน ผู้ใช้บริการบางรายไม่สามารถอ่านและเข้าใจได้และนำมาให้ร้านจัดให้ หากตัวยาสมนไพรที่ร้านจำหน่ายไม่ครบถ้วน โดยแนะนำผู้ใช้บริการไปจัดที่ร้านจำหน่ายยาสมุนไพรรักษาอื่น ๆ แทน

2.3 การตอบสนองต่อผู้ใช้บริการ (Responsiveness) เป็น ความเต็มใจที่จะช่วยเหลือผู้ใช้บริการได้อย่างรวดเร็ว และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ

2.3.1 การให้บริการสืบค้นข้อมูลและประวัติการรักษาที่แน่นอน เป็นการตอบสนองแก่ลูกค้าที่มาใช้บริการ ซึ่งต้องการตัว



ยาสมุนไพรที่ร้านออกไปส่งยาให้และบันทึกข้อมูลแล้ว สามารถค้นหาข้อมูลได้ตรงตามความต้องการในแต่ละครั้ง นอกจากนี้ทางร้านยังมีการบันทึกข้อมูลผู้ใช้บริการซ้ำหลายครั้ง โดยมีอาการเจ็บป่วยในลักษณะเดิมบันทึกไว้ในสมุดเล่มพิเศษเพื่อสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูลต่างหากอีกหนึ่งชุด

2.3.2 การสั่งจ่ายาล่วงหน้า ผู้ใช้บริการบางรายที่ต้องการสั่งซื้อยากับทางร้าน แต่ไม่สามารถมาด้วยตนเองได้จึงมีการโทรศัพท์มาสั่งจ่ายาที่ตนเองเคยมารักษาที่ทางร้าน โดยให้ทางร้านจ่ายาตามความต้องการและจะนัดวันและเวลาที่จะมารับ หรือให้จ่ายาจากสมุดบันทึกประวัติการรักษาที่ได้เคยมาใช้บริการจากทางร้าน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการตอบสนองความต้องการที่จะให้บริการจากทางร้านของผู้ใช้บริการ

2.3.3 การสั่งซื้อสมุนไพรบางชนิดที่มีราคาสูง ผู้ใช้บริการบางรายที่ต้องการสมุนไพรบางประเภท บางครั้งทางร้านมีจำหน่าย หรือบางครั้งจำหน่ายหมดไปแล้ว โดยสมุนไพรดังกล่าวมีราคาค่อนข้างสูง ทางร้านจึงไม่นิยมมาจำหน่ายมากนัก แต่ก็มิผู้ใช้บริการบางรายที่ต้องการให้ทางร้านเป็นผู้สั่งซื้อให้เท่านั้น เนื่องจากมีความไว้วางใจกับทางร้านในการติดต่อซื้อขายกันมาเป็นระยะเวลานาน ซึ่งทางร้านต้องทำการสั่งซื้อจากร้านค้าส่งในกรุงเทพฯ ให้แก่ผู้ใช้บริการ

2.4 การให้ความเชื่อมั่นต่อผู้ใช้บริการ (Assurance) เป็นความสามารถของผู้ให้บริการในการสร้างความไว้วางใจให้เกิดขึ้นกับผู้ใช้บริการ ได้แก่

2.4.1 การไม่นำยาสมุนไพรที่มีอยู่ในสภาพที่ไม่เหมาะสมมาจำหน่าย ด้วยยาสมุนไพรที่ทางร้านนำมาจำหน่ายนั้นจะได้รับการดูแลให้อยู่ในสภาพที่ใช้ได้เสมอ หากมีการปลอมปนด้วยสิ่งผิดปกติ เช่น ยาขึ้นรา มีเศษวัสดุอื่น ๆ เจือปนหรืออยู่ในสภาพที่สกปรกมากทางร้านจะทิ้งยาสมุนไพรนั้นไป ซึ่งทางร้านจะมีการตรวจสอบยาสมุนไพรที่อยู่ในลิ้นชักหรือกล่อง ขวด จัดเตรียมไว้หยิบจำหน่ายตลอดเป็นระยะเพื่อให้ผู้ใช้บริการได้ยาสมุนไพรที่มีคุณภาพไปรักษา

2.4.2 การไม่นำตำรายาหรือสูตรยาของร้านจำหน่ายยาสมุนไพรแห่งอื่นมาปรุงจำหน่าย การกระทำดังกล่าวถือเป็นการคัดลอกความคิด ทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่นมาใช้ประโยชน์แก่ตัวเอง ซึ่งทางร้านถือว่าเป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง ร้านจำหน่ายยาสมุนไพรแต่ละแห่งย่อมมีองค์ความรู้ที่สั่งสม คัดค้นสืบทอดกันมาไม่เหมือนกัน จึงมีแนวทางการรักษาบำบัดอาการเจ็บป่วยที่มีความแตกต่างกัน ดังนั้นจึงเป็นการผิดธรรมเนียมและไม่ให้เกียรติแก่ผู้ประกอบการวิชาชีพเดียวกัน

2.4.3 การไม่ชักจูงเพื่อจำหน่ายสมุนไพรบางชนิดที่ผู้ใช้บริการมีอยู่แล้วมาจำหน่ายให้ผู้ใช้บริการอีก เนื่องจากผู้ใช้บริการบางรายนำใบสั่งยาที่เป็นสูตรของตัวเองมาหรือบางกรณีเป็นสูตรตำรับยาของทางร้านโดยให้ทางร้านจ่ายาตามสูตรนั้น ๆ ให้ซึ่งในตำรายานั้นมียาสมุนไพรบางชนิดที่ผู้ใช้บริการแจ้งว่ามีตัวยาสมุนไพรชนิดนั้นอยู่แล้ว โดยอาจซื้อมาก่อนล่วงหน้าหรือมีผู้นำให้มา ทางร้านจะไม่ชักจูงลูกค้าเพื่อจำหน่ายยาสมุนไพรชนิดที่ลูกค้ามีอยู่แล้วให้อีก



2.5 การรู้จักและเข้าใจผู้ใช้บริการ (Empathy) เป็นการให้ความสนใจ รวมถึงการดูแลเอาใจใส่ที่ให้บริการมีต่อผู้ใช้บริการ

2.5.1 การให้ลูกค้าเป็นผู้กำหนดความต้องการในการรับประทานยาโดยสมัครใจ การให้บริการแต่ละครั้งทางร้านจะสอบถามถึงความต้องการหรือความสมัครใจในการรับประทานยาของผู้ใช้บริการสะดวกหรือต้องการรับประทานยาประเภทใด และในปริมาณเท่าใด ตัวอย่างเช่น หากยาที่จัดให้ลูกค้ารับประทานเป็นยาต้ม ทางร้านจะสอบถามว่าต้องการรับประทานจำนวนกี่ห่อ ผู้ใช้บริการบางรายอาจกำหนดความต้องการเลย 2-3 ห่อ หรือ 5-10 ห่อ เป็นต้น แต่บางรายจะให้ทางร้านแนะนำว่าควรรับประทานกี่ห่อ จึงน่าจะเห็นผล และให้ผู้ใช้บริการเป็นผู้ตัดสินใจเลือกเองว่าต้องการให้จัดยาไปรับประทานจำนวนเท่าใด

2.5.2 การแจ้งราคา ก่อนจัดยา หลังจากที่ได้มีการตรวจวินิจฉัยโรคและออกตัวยาต้ม หรือยาที่ต้องจัดให้แก่ผู้ใช้บริการไปรับประทานนั้น ทางร้านจะบอกถึงราคาของยาแต่ละห่อที่จะจัดให้ผู้ให้บริการทราบว่าเป็นจำนวนเงินเท่าใด โดยสอบถามให้แน่ใจว่าต้องการรับไปรับประทานจำนวนกี่ห่อตามความต้องการ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ใช้บริการมีส่วนร่วมตัดสินใจวางแผนเกี่ยวกับการรักษา รวมไปถึงค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับรักษาด้วย พร้อมกับอธิบายเพิ่มเติมว่ายาที่มีราคาไม่เท่ากันนั้นขึ้นอยู่กับ

2.5.4 การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมระหว่างกัน ปัจจัยที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับความรู้จักและเข้าใจผู้ใช้บริการ โดยเฉพาะลูกค้าประจำ ทางร้านยังมีส่วนร่วมใน

สมุนไพรที่จัดให้มีว่าปริมาณน้ำหนักเท่าใด ยาสมุนไพรบางชนิดมีราคาสูง ถ้าไม่เท่ากันเพื่อสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ใช้บริการก่อนลงมือจัดยา

2.5.3 การอธิบายและให้เหตุผลเกี่ยวกับความไม่เชื่อมั่นในการรับประทานยาบางชนิด ยาบางชนิดที่ทางร้านจัดจำหน่าย คือ ยาประเภทลูกกลอนที่มีส่วนผสมของสมุนไพรหลายชนิดโดยเป็นตำรายาของร้านผสมกับน้ำผึ้งและปั้นเป็นลูกกลอนให้รับประทานนั้น ทางร้านจะต้องให้คำอธิบายแก่ลูกค้าที่เลือกรับประทานยาดังกล่าวเกี่ยวกับส่วนผสมและวิธีการปรุงยาให้แก่ลูกค้ารับทราบก่อน เนื่องจากปัจจุบันมีผู้จัดจำหน่ายยาประเภทลูกกลอนบางรายที่มุ่งหวังผลประโยชน์กำไรจากการรักษาโรคโดยใช้สารเคมีชนิดต่างๆผสมเข้าไปเป็นส่วนประกอบในตัวยา ลูกกลอน โดยเฉพาะสารสเตียรอยด์ ซึ่งเมื่อรับประทานเข้าไปแล้ว จะทำให้อาการที่เจ็บป่วยนั้นหายอย่างรวดเร็ว แต่สารเคมีดังกล่าวที่ตกค้างในร่างกายจะก่อให้เกิดอันตรายต่อระบบอวัยวะภายในโดยเฉพาะตับและไตซึ่งท้ายที่สุดส่งผลต่อผู้ประกอบการที่จัดจำหน่ายยาประเภทลูกกลอนที่มีได้ใช้สารปลอมปนอยู่ในตัวยา ทำให้เกิดการเสียโอกาสจากการรักษาโรคด้วยการใช้ยา ลูกกลอนที่ให้สรรพคุณในการรักษาเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เจ็บป่วยตามไปด้วย

กิจกรรมทางสังคมที่เสมือนเป็นการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างผู้ที่มาใช้บริการกับร้านด้วย เช่น การไปร่วมกิจกรรมสำคัญที่ลูกค้าจัดขึ้น อาทิ งานแต่ง งานบวช งานทำบุญ งานศพ งาน



ครบรอบวันเกิด เป็นต้น หรือการเอื้อยืมเอื้อนในคราวที่เจ็บไข้ได้ป่วย โอกาสวันสำคัญ เช่น ขึ้นปีใหม่ เทศกาลตรุษจีน เป็นต้น พฤติกรรมดังกล่าวจึงแสดงให้เห็นถึงบรรทัดฐานของการต่างตอบแทน (reciprocity) ในเชิงเศรษฐกิจและในเชิงความสัมพันธ์ทางสังคมที่มีความคาบเกี่ยวกันระหว่างทางร้านฯ และลูกค้าที่มาใช้บริการ โดยเฉพาะผู้ใช้บริการประจำที่เป็นเพื่อนบ้านระแวกเดียวกันอาจกล่าวได้ว่าเป็นแรงจูงใจในการมาใช้บริการจากทางร้านฯ อีกปัจจัยหนึ่ง

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

รูปแบบการให้บริการรักษาดูแลสุขภาพแก่ผู้ใช้บริการของร้านเอื้อยืมเอื้อน ประกอบด้วย 3

ลักษณะ คือ 1) การจัดยาสมุนไพรในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ ยาต้ม ยาดอง ยาเม็ด ไปรับประทาน 2) การให้ผู้ใช้บริการกลับไปดูแลสุขภาพด้วยตนเองโดยปรับพฤติกรรมส่วนบุคคล เพื่อส่งเสริมสุขภาพ ได้แก่ การให้ความสำคัญกับอาหารที่รับประทาน การใช้พืชสมุนไพรที่มีอยู่ในท้องถิ่นเพื่อรักษาอาการ และการออกกำลังกายเพื่อเสริมสร้างสุขภาพ 3) การรักษาแบบผสมผสานด้วยการแพทย์แผนจีนร่วมกับการแพทย์แผนอื่นภายใต้เงื่อนไขเวลา สำหรับปัจจัยที่ส่งผลให้กลุ่มผู้ใช้บริการเลือกใช้บริการร้านเอื้อยืมเอื้อน ตามกรอบแนวคิดการประเมินคุณภาพการบริการ (SERVQUAL) สามารถสรุปได้ตามตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงปัจจัยการเลือกใช้บริการร้านเอื้อยืมเอื้อนตามกรอบแนวคิดการประเมินคุณภาพของการบริการ (SERVQUAL)

มิติการบริการ	ปัจจัยการเลือกใช้บริการ
1. ความเป็นรูปธรรมของบริการ (Tangibility)	1.1 แบบแผนการรักษาที่ชัดเจน 1.2 การรับคืนสมุนไพรหรือปรับเปลี่ยนสมุนไพร 1.3 การปฏิเสธผู้ใช้บริการที่มีอาการเจ็บป่วยไม่เหมาะสมต่อการรักษาด้วยการแพทย์แผนจีน
2. ความเชื่อถือไว้วางใจได้ (Reliability)	2.1 การรักษาแล้วอาการบรรเทาหรือหายขาด 2.2 สมุนไพรที่นำมาจำหน่ายมีคุณภาพ 2.3 การไม่ปิดบังว่ามีสมุนไพรตามที่ผู้ใช้บริการต้องการ
3. การตอบสนองต่อผู้ใช้บริการ (Responsiveness)	3.1 มีระบบการบันทึกข้อมูล ประวัติการรักษาที่สืบค้นได้แน่นอน 3.2 การสั่งจ่ายยาล่วงหน้า 3.3 การสั่งซื้อสมุนไพรที่มีราคาพิเศษ

เน้นความเป็นวัฏจักรขององค์ความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



4. การให้ความเชื่อมั่นต่อ ผู้ใช้บริการ (Assurance)	4.1 การไม่นำสมุนไพรที่อยู่ในสภาพไม่เหมาะสมมาจำหน่าย 4.2 ไม่นำตำรับยาของร้านสมุนไพรอื่นมาจำหน่าย 4.3 ไม่ชักจูงการจำหน่ายสมุนไพรที่ผู้ใช้บริการมีอยู่แล้ว
5. การรู้จักและเข้าใจ ผู้ใช้บริการ (Empathy)	5.1 ให้ผู้ใช้บริการกำหนดความต้องการรับยาสมุนไพรโดยสมัครใจ 5.2 การแจ้งราคายาก่อนจัดยา 5.3 การอธิบายและให้เหตุผลเกี่ยวกับความไม่เชื่อมั่นในการรับประทานยาบางชนิด 5.4 การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมระหว่างกัน

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากการวิจัยพบว่า รูปแบบการให้บริการที่สำคัญประการหนึ่งของร้านเอื้อยเล่งฮั้ง คือ การให้คำแนะนำและให้ผู้มาใช้บริการดูแลสุขภาพด้วยตนเองโดยไม่ต้องรับประทานยา เนื่องจากอาการเจ็บป่วยอยู่ในขั้นเบื้องต้น จึงสามารถปรับพฤติกรรมของตนเองด้วยการเลือกรับประทานอาหารที่เหมาะสมถูกหลักโภชนาการ และมีการให้คำแนะนำสมุนไพรที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาประยุกต์ในการดูแลตนเองได้ ดังเช่นวิริยญาเมืองช้าง (2559, น.2) ระบุว่า เกิดจากทัศนคติที่ดีต่อการใช้สมุนไพรและการรับรู้ การให้คำแนะนำประโยชน์จากการใช้สมุนไพรในการดูแลสุขภาพ นอกจากนี้ชลอรัตน์ ศิริเขตกรณ์ (2562, น. 11) บรรยายว่า การได้รับคำแนะนำและสนับสนุนจากพยาบาล เจ้าหน้าที่ในการดูแลสุขภาพตนเองด้วยการแพทย์พื้นฐาน เช่น การใช้สมุนไพร การเลือกผลิตภัณฑ์อาหารที่ถูกลักษณะกับโรค เป็นปัจจัยที่ทำให้ประชาชนสามารถดูแลตนเองในเบื้องต้นได้ก่อนเข้าสู่กระบวนการใช้บริการการแพทย์ในระบบ

2. จากการวิจัยพบว่า ปัจจัยการเลือกใช้บริการของผู้ใช้บริการร้านเอื้อยเล่งฮั้ง เกิดจากการดำเนินงานของร้านที่เป็นไปตามแนวคิดของการประเมินคุณภาพการบริการ (SERVQUAL) ของ Parasuraman, Zeithaml, and Berry (1988, p. 21) จึงทำให้ผู้ใช้บริการอย่างต่อเนื่อง ดังเช่น อรัญ แดงน้อย (2559, น. 37-38) ก็ชี้ว่า ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจต่อการให้บริการของคลินิกโดยรับรู้คุณภาพบริการจากคำแนะนำเชื่อถือ เช่น ผลการรักษา กระบวนการรักษาด้านความแน่นอน เช่น ความพร้อมในการแก้ไขปัญหาแก่ผู้ใช้บริการ ด้านความเข้าใจลูกค้า เช่น การให้ข้อมูลที่ชัดเจนเกี่ยวกับสมุนไพร และด้านการตอบสนอง เช่น การสืบค้นข้อมูลประจำตัวเป็นต้น เช่นเดียวกับฤทธิ์เจตน์ รินแก้วกาญจน์ (2562, น. 92-93) ที่อธิบายว่าเป็นแบบแผนที่พบได้กับผู้รับบริการ เช่น คุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ การตอบสนองอย่างรวดเร็ว และผลที่ได้รับหลังจากการรักษามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจมาใช้บริการ และงานวิจัยของน้ำฝน ศิริวันสาธิต และเอกพร รักความสุข (2560, น. 926) ที่บรรยายว่า แนวทางการส่งเสริมการให้บริการ



ด้านสมุนไพรซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญผลักดันให้ผู้ใช้บริการตัดสินใจมาใช้บริการเกิดขึ้นจากการสร้างความน่าเชื่อถือในระบบการให้บริการ

ประกอบการส่วนตัว หรือในโรงพยาบาลเอกชนที่มีการให้บริการการแพทย์แผนจีน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการใช้ประโยชน์งานวิจัย

1. หน่วยงานวิจัยด้านสาธารณสุขในระดับท้องถิ่นหรือจังหวัดสามารถศึกษาแนวปฏิบัติที่ดีในการใช้แผนการรักษาโรคหรือการดูแลสุขภาพแบบผสมผสานระหว่างการแพทย์แผนจีนและการแพทย์แผนอื่น เพื่อนำมาเผยแพร่หรือจัดทำเป็นคลังข้อมูลความรู้ให้ประชาชนใช้เป็นทางเลือกในการดูแลสุขภาพ

2. หน่วยงานด้านสาธารณสุข สามารถนำรูปแบบการให้บริการของร้านเอี้ยะเล่งฮั้งที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการไปประยุกต์กับระบบการให้บริการที่มีอยู่เดิม หรือสร้างเป็นมาตรฐานการให้บริการของระบบการแพทย์ทางเลือกในชุมชนได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรจัดให้มีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับปัญหาหรืออุปสรรคการนำเข้าสมุนไพรจีนจากสาธารณรัฐประชาชนจีนหรือประเทศอื่น ๆ ซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญการให้บริการของร้านบริการการแพทย์แผนจีนโบราณโดยเฉพาะแนวโน้มด้านราคาที่มีความผันผวนตามสถานการณ์ของโรค รวมทั้งการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการสืบทอดความรู้และการค้าของร้านแพทย์แผนจีนโบราณจากบรรพบุรุษสู่คนรุ่นต่อรุ่น เนื่องจากปัจจุบันปรากฏให้เห็นน้อยมากส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาด้านปริญญาด้านการแพทย์แผนจีนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งเมื่อสำเร็จการศึกษาแล้วจะประกอบวิชาชีพในสถาน

References

- Arun Taengnoi. (2016). The perception of service quality at Hua Chiew Thai-Chinese traditional Thai medicine (Master's thesis). Rajamangala University of Technology Phra Nakhon. Bangkok.
- Chalorat Sirikhetkon. (2019). Knowledge, attitude, perception and behavior toward Thai traditional and alternative medicine services in Uthaitani Province. *Journal of Bamrasnaradura Infectious Diseases Institute*, 13(2), 111-122.
- Chawarit Suntikitrunguang. (2006). Traditional Chinese in Thailand: Part present future. *Journal of Thai Traditional and Alternative Medicine*, 4(2), 99-121.
- Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital Mahidol University. (2020). *Complementary and Alternative Medicine*. Retrieved December 24, 2020, from https://med.mahidol.ac.th/altern_med/th/ocam.
- Namfon Siriwanasan and Aekporn Rakkwaansuk. (2017). System of Pubic health services by using the thai herbs at Chao Phraya Abhaibhubate



- hospital. **Journal of MCU Social Science Review**, 6(2), 925-936.
- Napha Sombutwanitkul and Taninrat Ratpongpinoyh. (2016). **Behavior decision making of Chinese herb product of Bangkok Metropolitan area** (Master's thesis). Research and Development Institute, Phuket Rajabhat University. Phuket.
- Parasuraman, A., Zeithaml, V. A., & Berry, L. (1988). SERVQUAL: A multiple-item scale for measuring consumer perceptions of service quality. **Journal of Retailing**, 64(1), 12-40.
- Pathita Jaruwanchai and Krit Jarinto. (2015). Quality Components that Contribute to the Performance Excellence of Alternative Medicine Organization's Success. **Panyapiwat Journal**, 8(3), 54-64.
- Ritjet Rinkaewkan. (2019). Marketing mix (7Ps) and service factors affecting to the satisfaction of patients of Huachiew traditional Chinese medicine clinic in Bangkok. **Journal of Business Administration and Social Sciences, Ramkhamhaeng University**, 2(1), 92-106.
- Wirinya Mueangchang. (2016). **Factors related to self treatment with herbal remedies of people in Mea Chai District, Phayao Province** (Master's thesis). Thammasart University. Bangkok.
- Yupawadee Boonchit and Tasanee Hazanai. (2006). The Study of the Status of Chinese Medicine Service in Current Hospitals. **Journal of Thai Traditional and Alternative Medicine**, 4(2), 57-75.



การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด STEAM เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยี

เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ¹, มาเรียม นิลพันธุ์², วิสูตร โพธิ์เงิน³, อนิรุทธิ์ สติมัน⁴

โรงเรียนสาธิต (มัธยมศึกษา) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นครปฐม¹

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นครปฐม^{2,3,4}

E-mail: akesit.ch@gmail.com¹

บทคัดย่อ

การพัฒนาของรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด STEAM เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยี เป็นการประยุกต์การจัดการความรู้ การเรียนการสอนที่สอดคล้องในศตวรรษที่ 21 โดยแนวคิด STEAM และทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยี เกิดขึ้นได้ด้วยความคิดสร้างสรรค์และมีจินตนาการ สามารถสื่อสารความคิดของตนเอง มีความสมบูรณ์ทั้งการใช้งาน ความสวยงาม และการเรียนรู้ร่วมกัน ผักผ่อนแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในสังคม ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี ใช้ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ มีการสื่อสารแนวคิดใหม่ไปสู่ผู้อื่น สามารถสร้างและใช้ประโยชน์จากรูปแบบใหม่ ๆ ที่ทำขึ้น ซึ่งจะสามารถพัฒนาศักยภาพส่งเสริมในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความเข้าใจและนำไปใช้ในการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยี รูปแบบการเรียนการสอนแบบ 6Ds Model เป็นรูปแบบที่เป็นแนวคิดการจัดการประสบการณ์เรียนรู้แบบบูรณาการที่เชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะ และร่วมกับแนวคิดเกี่ยวกับการสอนแบบโครงงาน แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบบูรณาการ แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ หลักการประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1.การระบุปัญหา (Define) 2.รวบรวมข้อมูล (Discover) 3.ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา (Distribute) 4.พัฒนา (Develop) 5.การทดสอบและประเมินผล (Decision) และ 6.การนำเสนอผลลัพธ์ (Display) ส่วนการวัดและประเมินผลทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยีแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1) การระบุปัญหาที่เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างนวัตกรรม (Identify) 2) การสร้างแนวคิดหรือแนวทางใหม่ (Explore) 3) การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ (Connect) 4) การนำแนวทางที่ได้พัฒนาไปสู่ตนเอง (Develop) และ 5) การนำแนวทางที่ได้พัฒนาไปสู่การปฏิบัติจริง (Practice)

คำสำคัญ: แนวคิด STEAM, สร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยี, รูปแบบการเรียนการสอนแบบ 6Ds Model



The Development of an Instructional Model Base on Steam to Enhance Technological Innovation Creativity Skills

Akesit Chanintarapum¹, Maream Nillapan², Wisud PoNgern³, Anirut Satimon⁴

The demonstration school, Faculty of Education, Silpakorn University Nakhon Pathom¹

Faculty of Education, Silpakorn University Nakhon Pathom^{2,3,4}

E-mail: akesit.ch@gmail.com¹

ABSTRACT

This report entails the Development of an Instructional Model Base on Steam to Enhance Technology Innovation Creativity Skills. The model applies knowledge management consistent with 21st century skills. The Steam concepts and the Technology Innovation Creativity Skills can start with creativity and imagination, and go on to communicate their own ideas, functions, aesthetics, and integrative learning. The solving of problems and obstacles arising in society should stay abreast of technological changes. Knowledge of new ideas should be communicated to others, as should the creation and use of new ideas and innovations. The 6Ds Model can help develop and facilitate student learning and understanding of Technology Innovation Creativity Skills. The model is an integrated learning concept that connects science, technology, engineering, and art together with project-based concepts of integrated learning and design thinking processes. The learning process consists of six steps: 1. Define, 2. Discover, 3. Design and Distribute, 4. Develop, 5. Decision-making, and 6. Display. Evaluation of technological innovation skills are divided into five areas: 1) Identify, 2) Explore, 3) Connect, 4) Develop, and 5) Practice.

Keywords: Steam, Technology Innovation Creativity Skills, 6Ds Model



บทนำ

ความมุ่งมั่นของประเทศไทย 4.0 คือ โมเดล เศรษฐกิจแบบ “ทำมาก ได้น้อย” ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างน้อยใน 3 มิติสำคัญ คือ 1) เปลี่ยนจากการผลิตสินค้า “โภคภัณฑ์” ไปสู่ สินค้าเชิง “นวัตกรรม” 2) เปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาคอุตสาหกรรมไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม และ 3) เปลี่ยนจากการเน้นภาคการผลิตสินค้า ไปสู่การเน้นภาคบริการมากขึ้น โดยการเติมเต็มด้วยวิทยาการ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการวิจัยและพัฒนา (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2560) โดยนักเรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาในเรื่อง การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง มีการแก้ปัญหา การทำงานร่วมกันและทำงานผ่านกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ เป็นผู้สร้างนวัตกรรม การศึกษา ผู้นำ และเป็นผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 พบว่าในหลักสูตรได้กำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเฉพาะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ การเรียนการสอนเน้นที่การประกอบอาชีพ เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าของผลผลิต และเป็นผู้ที่มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการทำงาน เน้นความรู้และทักษะที่เหมาะสมกับการประกอบอาชีพในเศรษฐกิจและสังคมยุคที่มีการแข่งขันสูง อีกทั้งมีทักษะที่พร้อมสำหรับโลกในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสอดคล้องกับสะเต็มศึกษา (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2014) ที่ส่งเสริมระบบการเรียนการ

สอนที่เชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ (STEM Education) เปรียบเสมือนเป็นการเปิดโลกทัศน์ และเปิดโอกาสทางเลือกอาชีพของเด็กนักเรียนอย่างไม่มีขีดจำกัด เพื่อนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงและการประกอบอาชีพในอนาคต ต่อมา Yakman (2008) ยังได้เสนอกรอบแนวคิด STEAM ประกอบด้วย วิทยาศาสตร์ (S : Science) เทคโนโลยี (T : Technology) วิศวกรรมศาสตร์ (E : Engineering) คณิตศาสตร์ (M : Mathematics) และเพิ่มศาสตร์ทางศิลปศาสตร์ (Arts) อันรวมถึงศิลปกรรม ภาษา วรรณคดี ดนตรี นาฏศิลป์ สังคม การเมืองและ เศรษฐศาสตร์ ที่เกี่ยวกับความเป็นมนุษย์เพิ่มเติม ให้ความสอดคล้องกับการดำรงชีวิตและศาสตร์ สร้างนวัตกรรม พัฒนาระบบการหรือ นวัตกรรมใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต การทำงาน การเรียนการสอน หรือผลิต นวัตกรรม ดังนั้นการศึกษาจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงจากระบบการศึกษาที่มีอยู่ในปัจจุบันเป็นยุคที่โลกใช้เชื่อมโยง ยุคแห่ง เทคโนโลยีและยุคที่เกิดสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปใช้ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ เทคโนโลยี เพื่อสร้างนวัตกรรม พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าของผลผลิต และมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการทำงาน มีทักษะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสถ่ายทอดหรือประยุกต์ใช้



การสอนตามแนวคิด STEAM เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยี แนวคิดสำคัญ (Concept) ด้วยความคิดสร้างสรรค์และมีจินตนาการยิ่งขึ้น ผู้เรียนยังสามารถสื่อสารความคิดของตนเอง ในรูปแบบของดนตรีและการเคลื่อนไหวการสื่อสารด้วยภาษา ท่าทางหรือการวาดภาพ หรือการสร้างโมเดลจำลอง ทำให้ชิ้นงานนั้น ๆ มีองค์ประกอบด้านความสุนทรีย์และความสวยงามเพิ่มขึ้น เกิดเป็นชิ้นงานที่มีความสมบูรณ์ทั้งการใช้งานและความสวยงาม การสร้างความรู้ นวัตกรรม และการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งจะสามารถพัฒนาศักยภาพส่งเสริมในการจัดการเรียนรู้ การสร้างสรรค์นวัตกรรม รวมถึงการฝึกฝนแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในสังคม ท้นต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปใช้ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ มีการสื่อสารแนวคิดใหม่ ๆ ไปสู่ผู้อื่น เปิดใจกว้างและยอมรับมุมมอง แสดงถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน สร้างวิกฤติให้เป็นโอกาส สร้างเครือข่ายและปฏิสัมพันธ์ ก่อให้เกิดสิ่งใหม่ซึ่งนวัตกรรมที่สร้างขึ้นใหม่หรือพัฒนาขึ้นซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของความคิด วิธีการ หรือสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ผลที่ได้จากนวัตกรรมสามารถผลิตเป็นรูปธรรมได้ สามารถสร้างและใช้ประโยชน์จากรูปแบบใหม่ ๆ ที่ทำขึ้น

แนวคิดการพัฒนาแบบการสอน

เจตนารมณ์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงสุดต่อผู้เรียน การออก

แบบการเรียนการสอนจึงต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จากเจตนารมณ์ของหลักสูตรและแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำวิธีการเชิงระบบ (System approach) มาใช้ในการออกแบบการเรียนการสอน ที่เรียกว่า การออกแบบระบบการเรียนการสอน (Instructional System Design : ISD) ซึ่งหมายถึง กระบวนการแก้ปัญหาการเรียนการสอนโดยการวิเคราะห์สถานการณ์หรือเงื่อนไขการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุจุดหมาย โดยอาศัยความรู้จากหลาย ๆ ทฤษฎี เช่น ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียนการสอน ทฤษฎีการติดต่อสื่อสาร นำมาพัฒนารูปแบบการสอน ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้แนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอน ADDIE Model ของ (Kruse and Keil, 2000) และ ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ (2559) การออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบตามแนวคิดของ (Dick, Carey, and Carey, 2005) ร่วมกับแนวคิดการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R&D) ร่วมกับ รูปแบบการเรียนการสอน (ทศนา แหมมณี, 2558; ชัยวิจิต เชียรชนะ, 2560) และ (จินตนา ศิริธัญญารัตน์, 2556) นำมาจัดรูปแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน หลักสูตรและสังคม เน้นในด้านเนื้อหาวิชา ความสามารถเฉพาะคุณลักษณะของผู้เรียน สังคมและความต้องการหรือเน้นเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนเป็นสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่จัดขึ้นอย่างมีระบบระเบียบ มีแบบแผนตามหลักปรัชญา ทฤษฎี หลักการแนวคิด หรือความเชื่อต่าง ๆ โดยอาศัยวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ เข้ามาช่วยให้สภาพการเรียนการสอนนั้นเป็นไปตามหลักการที่ยึดถือ สามารถ



สรุปแนวความคิดการพัฒนารูปแบบการสอนมีองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนออกเป็น 5 องค์ประกอบ คือ 1) องค์ประกอบเชิงหลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) องค์ประกอบเชิงกระบวนการการเรียนการสอน 4) องค์ประกอบปัจจัยสนับสนุน และ 5) การวัดและประเมินผลของรูปแบบการเรียนการสอน

แนวคิด STEAM กับการเรียนการสอน

อนาคตของประเทศไทยขึ้นอยู่กับคุณภาพการศึกษา โดยเฉพาะความสามารถพื้นฐานทางด้าน “คณิตศาสตร์” “วิทยาศาสตร์” “เทคโนโลยี” เพราะเป็นภาษาสากลที่เข้าใจกันทั่วโลก เป็นจุดเชื่อมต่อสำหรับแนวทางการเรียน การค้นหาและการคิดเชิงวิพากษ์ สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยศิลปากรว่า ศิลปากรเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำแห่งการสร้างสรรค์ และแผนยุทธศาสตร์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประจำปีงบประมาณ 2559 – 2562 ว่าเป็นต้นแบบและเป็นผู้ริเริ่มนวัตกรรมพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนที่ผสมศิลปะและศาสตร์ (Art and Science) ทางด้านหลักสูตรและการเรียนการสอนให้มีลักษณะที่ตอบสนองความหลากหลายและความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิต โดยกรอบแนวคิด STEAM ต่อยอดมาจาก STEM Education ประกอบด้วย วิทยาศาสตร์ (S:Science) เทคโนโลยี (T:Technology) วิศวกรรมศาสตร์ (E:Engineering) คณิตศาสตร์ (M:Mathematics) และศิลป์ (A:Arts) ศาสตร์

ทางศิลปศาสตร์ (Arts) อันรวมถึงศิลปกรรม ภาษา วรรณคดี ดนตรี นาฏศิลป์ สังคม การเมือง และเศรษฐศาสตร์ ที่เกี่ยวกับความเป็นมนุษย์ เป็นการมุ่งเน้นแนวทางการเรียนรู้ของคนทุกเพศทุกวัยที่สามารถเรียนรู้แบบองค์รวมได้ด้วยตัวเอง (Life-long Holistic) มีการคิดนอกกรอบ มีมุมมองใหม่ มีความคิดการแก้ปัญหาใหม่ ๆ ทำให้ผลลัพธ์ดียิ่งขึ้น ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี มีการเรียนรู้ทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Kim and Chae, 2016; หทัยภัทร ไกรวรรณ และ ปัทมาวดี เล่ห์มงคล, 2560; วิสูตร โพธิ์เงิน, 2560; Sooraksa, Sakornthanant, Jansri, and Klomkarn, 2016; Yakman, 2008) โดยเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปใช้ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เพื่อสร้างนวัตกรรม มีการสร้างความรู้ นวัตกรรม และการเรียนรู้ร่วมกัน จะสามารถพัฒนาศักยภาพส่งเสริมในการจัดการเรียนรู้ STEAM หรือการสร้างสรรค์นวัตกรรม รวมถึงการฝึกฝนแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในสังคม โดยนักเรียนสามารถเห็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง และมีจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้

รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด STEAM ในชั้นเรียนมีหลายวิธีที่เหมาะสมกับทุกสถานการณ์ ดังนั้นครูจึงเลือกใช้วิธีสอนที่เหมาะสมกับความ สามารถของนักเรียน เนื้อหาวิชา ตลอดจนอุปกรณ์การสอนที่มีอยู่ วิธี



สอนที่ได้รับการยอมรับว่ามีความเหมาะสม กระบวนการจัดการเรียนรู้ STEAM มีวิธีหนึ่งที่น่าสนใจคือ การทำกิจกรรมรูปแบบตามแนวคิดเกี่ยวกับการสอนแบบโครงงาน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550; พิมพันธ์ เดชะคุปต์, พเยาว์ ยินดีสุข และราชน มีศรี, 2556; ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Lardiaba and S, 1970; ทิศนา ขมมณี, 2558; วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล, 2558) และแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Ambrose and Harris, 2009; Brown, 2009; Luchs, Swan, and Griffin, 2016; Plattner, 2018) สามารถสังเคราะห์รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด STEAM ประกอบด้วย 6 ขั้นตอนหรือ 6Ds คือ ขั้นที่ 1 การระบุปัญหา (Define) ครูนำเข้าสู่กิจกรรม พร้อมกับใช้คำถามเพื่อกระตุ้น ให้อย่างในชีวิตประจำวัน สร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ให้ร่วมกันระดมความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อสรุปถึงปัญหาตามความต้องการของนักเรียน ขั้นที่ 2 รวบรวมข้อมูล (Discover) ครูจัดลำดับเป้าหมายและข้อจำกัด ศึกษาค้นคว้าหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์บริบทของการจัดการเรียนรู้ จัดลำดับจุดประสงค์ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เลือกและสรุปแนวทางความเป็นไปได้ ขั้นที่ 3 ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา (Distribute)

ครูบูรณาการโดยเป็นกระบวนการทำงานให้นักเรียนได้พบเป้าหมายและใช้ในการอ้างอิงการประเมินผลด้วยการค้นคว้า วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล การเลือกวิธีแก้ปัญหาที่นักเรียนออกแบบเองด้วยการอธิบาย โดยใช้การร่างภาพ 2 มิติหรือการร่างภาพ 3 มิติ การร่างภาพฉาย แบบจำลอง หรือแบบจำลองความคิด ขั้นที่ 4 พัฒนา (Develop) ครูเป็นผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน เพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน รวมถึงออกแบบและพัฒนาต้นแบบ (Prototype) ของผลผลิตเพื่อใช้ในการทดสอบแนวคิดที่ใช้ในการแก้ปัญหา ขั้นที่ 5 การทดสอบและประเมินผล (Decision) ครูประเมินการใช้งานต้นแบบเพื่อแก้ปัญหาโดยผลที่ได้จะถูกนำมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาผลลัพธ์ให้มีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหา ลงมือปฏิบัติการแก้ปัญหาตามวิธีการ และขั้นตอนที่ได้วางแผนไว้ ขั้นที่ 6 การนำเสนอผลลัพธ์ (Display) คือ ครูและนักเรียน ตรวจสอบประเมินค่าความสำเร็จของผลงานคือการสร้างผลิตภัณฑ์หรือสิ่งของเครื่องใช้ว่ามีค่าอยู่ระหว่างใดและพัฒนาอย่างไร เพื่อให้ผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้นไป และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของผลงานที่สร้างขึ้น ดังภาพที่ 1



ตารางที่ 1 การสังเคราะห์ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม

การสอนแบบโครงงาน				การเรียนรู้แบบบูรณาการ			กระบวนการคิดเชิงออกแบบ				สรุปการเรียนรู้แบบ STEAM
สำนัก าน เลขานิก ารสภา การศึกษา ษา (2550)	พิมพ์ พันธ์ เดชะ คุปต์ และ คณะ (2556)	ชัยวั ฒน์ สุทธิ รัตน์ (255 8)	Lardi abal (197 0) (255 8)	สำนัก าน เลขานิก การ สภา การศึกษา ษา (2550)	ทีศนา แชม มณี (2558)	วิชัย วงศ์ ใหญ่ และ มารุต พัฒนา (2562)	Gavin Brow Luchs, Plattn Ambr n ose (255 และ 4) Griffin (2016) Paul Harris (2009)				
ขั้น นำเสน อ	ระบุ ปัญหา	ขั้น นำเส นอ	ขั้น นำ	นำเข้า สู่ บทเรีย น	ขั้นนำ	ผู้เรียน กำหนด เป้าหมาย ในการ เรียนรู้ ของ ตนเอง	Research	การ เป็นที่ ต้องก าร	Discover	Empat hy	1.การระบุ ปัญหา (Define)
	ออกแบบ การ รวบรวม ข้อมูล	ความ มุ่ง หมาย	ขั้น กำหนด		ขั้น นำเสน อ บทเรีย น	ผู้เรียน วางแผน การ เรียนรู้ ของ ตนเอง	Idea gener ation	การ อยู่ รอด ได้	Define	Define	2.รวบรวม ข้อมูล (Discover)
ขั้น วางแผน	ปฏิบัติ การ รวบรวม	ขั้น วางแผน	ขั้น วางแผน		ขั้นฝึก ปฏิบัติ	ผู้เรียน วางแผน การ เรียนรู้ ของ ตนเอง	Refine ment			Ideate	3.ออกแบบ วิธีการ แก้ปัญหา (Distribute)
ขั้น ปฏิบัติ	ข้อมูล	ขั้น ด อน การ	ขั้น ปฏิบัติ	กิจกรรม การเรียนรู้			Protot yping	การ ทำได้	Create	Protot ype	4.การวางแผน และพัฒนา (Develop)



การสอนแบบโครงการงาน				การเรียนรู้แบบบูรณาการ			กระบวนการคิดเชิงออกแบบ				สรุปการเรียนรู้แบบ STEAM
สำนักงาน	พิมพ์	ชัยวัฒน์	Lardi abal	สำนักงาน	ทิตนา	วิชัย วงษ์ใหญ่	Gavin Ambr ose	Brow n	Luchs, Swan	Plattn er	
เลขอาธิกา	เดชะ	สุทธิ	(197	เลขอาธิกา	มณี	และ	และ	(255	และ	(2018)	
ารสภา	คุปต์	รัตน์	0)	การ	(2558)	มารุต	Paul	4)	Griffin	(2016)	
การศึกษา	และ	(255		สภา		พัฒนา	Harris				
ษา	คณะ	8)		การศึกษา		(2562)	(2009)				
(2550)	(2556)			ษา							
				(2550)							

ขั้นประเมินผล	วิเคราะห์และสื่อความหมายข้อมูล	ดำเนินงาน			ตามแบบ	ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ					5.การทดสอบและประเมินผล (Decision)
					ขั้นฝึกปฏิบัติภายใต้การกำกับของผู้ชี้แนะ	ตามแผนการเรียนรู้ของตนเอง					
	สรุปผลการเปลี่ยนแปลงผลข้อมูล	ชั้นติดตามผล	ชั้นสรุปกิจกรรม	สรุปการวัดและประเมิน	การฝึกปฏิบัติอย่างอิสระ	ผู้เรียนให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงสร้างสรรค์	Implementa tion		Evaluate	Test	6.การนำเสนอผลลัพธ์ (Display)



แนวคิดการทักษะการสร้างสรรคนวัตกรรมทางเทคโนโลยี

นวัตกรรม (Innovation) มีลักษณะเป็น คำนาม ตามความหมายโดยทั่วไปเป็น แนวความคิดการปฏิบัติหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่ ยังไม่เคยมีใช้มาก่อนหรือเป็นการพัฒนาดัดแปลง จากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้ทันสมัยและใช้งาน ได้ผลดียิ่งขึ้นเมื่อนำนวัตกรรมมาใช้จะช่วยให้การ ทำงานได้ผลดีมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูง กว่าเดิมทั้งยังช่วยประหยัดเวลาและแรงงานด้วย การผลิต การเรียนรู้และการใช้ประโยชน์ความคิด ใหม่ ให้เกิดผลทางเศรษฐกิจและสังคม นวัตกรรม ทำให้เกิดการขยายพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ ในตลาดที่เกี่ยวข้อง เพิ่มขีดความสามารถของ การแข่งขัน การวิจัยและพัฒนาตลอดจนการใช้ เทคโนโลยีใหม่เป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยี (Technology Innovation) นวัตกรรมเป็นการ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ แต่จะครอบคลุมการ สร้างสรรค์ นอกจากนั้นนวัตกรรมจะต้องถูกนำไป ประยุกต์ใช้ในวงกว้างและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อ สังคม ส่วนลักษณะของนวัตกรรมทางเทคโนโลยี นวัตกรรมเป็นสิ่งใหม่ที่จะต้องมีการนำไปปฏิบัติ จะช่วยให้การทำงานย่อมได้ผลดี มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล เมื่อสร้างนวัตกรรมขึ้นมาแล้ว นอกจากตัวผู้สร้างจะนำไปใช้แล้ว จะต้องมีการ เผยแพร่ให้ผู้อื่นสามารถนำไปปฏิบัติได้ด้วยดังนั้น องค์ประกอบของนวัตกรรมที่นำไปสู่การเผยแพร่ ให้ผู้อื่นนำไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้องและเป็นที่ ยอมรับได้นั้น(Anthony, 2012; มาเรียม นิลพันธุ์

และศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย, 2557; สุพรรณ เอี่ยมวิจารณ์และ ประเสริฐ จรรย์าสุภาพและ สุรัชย์ กังวลและ สมเกียรติ ชัยพิบูลย์, 2561) โดยสามารถ สังเคราะห์ตัวแปรความหมาย นวัตกรรมทางเทคโนโลยีซึ่งมีการศึกษาทั้งสิ้น 5 ตัวแปรประกอบด้วย 1) ทักษะที่ดีขึ้นเป็น นวัตกรรมที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงใน ผลิตภัณฑ์โดยรวม หรือบริการขององค์กร 2) ปรับปรุงที่มีอยู่ให้ดีขึ้น การปรับปรุงสิ่งต่าง ๆ ให้ ดีกว่าเดิม หรือการทำงานให้ง่ายขึ้น รวดเร็วขึ้น 3) พัฒนาประสิทธิภาพที่ดีขึ้น เป็นสิ่งใหม่ที่ถูก พัฒนาขึ้น ซึ่งอาจเป็นตัวผลิตภัณฑ์ บริการ หรือ กระบวนการ โดยจะเป็นการปรับปรุงจาก ของเดิมหรือพัฒนาขึ้นใหม่เลย 4) การใช้เทคนิค วิธีการต่าง ๆ ที่นำไปสู่การผลิตหรือการพัฒนา ผลิตภัณฑ์ เป็นเทคนิควิธีการหรือสื่ออุปกรณ์ที่ จะต้องมีการจัดทำเป็นชิ้นงานที่สามารถศึกษา และนำไปใช้ประโยชน์ได้ 5) การใช้เทคโนโลยี เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เป็นการใช้ เทคโนโลยีเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้วยการใช้ เทคนิควิธีการต่าง ๆ

ทักษะ (Skills) คือ ความสามารถในการ กระทำ การลงมือทำหรือการปฏิบัติ ซึ่งต้องอาศัย ความรู้ ความคิดหรือประสบการณ์เป็นพื้นฐานใน การกระทำ และเมื่อกระทำแล้วมักเกิดความรู้ ความเข้าใจเพิ่มขึ้นตามมา โดยทั่วไปเมื่อลงมือทำ สิ่งใดสิ่งหนึ่งวิธีการจะระบุ ขั้นตอนหรือ กระบวนการในการทำ และลงมือทำตามวิธีการ หรือขั้นตอนนั้น เกิดเป็นความชำนาญ จึงเกิดเป็น ทักษะในระดับต่าง ๆ ดังนั้น ทักษะจึงหมายถึง



ความสามารถในการกระทำที่มีลักษณะ เป็น ขั้นตอน คือ มีการดำเนินการอย่างเป็นลำดับ ขั้นตอน หรือเป็นกระบวนการ (Process) ทักษะ จึงมีชื่อเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า ทักษะกระบวนการ (Process skills) ซึ่งต่อไปนี้จะใช้คำนี้แทนคำว่า ทักษะ เพื่อให้เห็นลักษณะเด่นของทักษะอย่าง ชัดเจน การจัดการเรียนรู้ STEAM เป็นทักษะ กระบวนการการคิดที่พฤติกรรมของบุคคลที่ใช้ แก้ปัญหา ข้อเท็จจริง ทฤษฎี และกฎต่าง ๆ วิธีการที่ใช้ในการแสวงหาความรู้ ใช้ในการสร้าง องค์ความรู้เพื่อที่จะแก้ปัญหาและกำหนดผลลัพธ์ ค้นคว้า ทดลอง เพื่อหาข้อเท็จจริงและพิสูจน์ กฎเกณฑ์ ทักษะการสร้างสรค์นวัตกรรมเป็น ความชำนาญหรือความสามารถในการใช้ กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการกระทำที่มีลักษณะเป็น ลำดับขั้นตอน โดยใช้จินตนาการและการ ถ่ายทอดใช้ทักษะในการสร้างสิ่งที่มีเอกลักษณ์ ก่อให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งนวัตกรรมที่สร้างขึ้นใหม่หรือ พัฒนาขึ้นซึ่งอาจอยู่ในรูป แบบของความคิด วิธีการ หรือสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ผลที่ได้จาก นวัตกรรมสามารถผลิตเป็นรูปธรรมได้ สามารถ สร้างและใช้ประโยชน์จากรูปแบบใหม่ ๆ ที่ทำขึ้น และเริ่มมองจากมุมมองที่ดีกว่า จำเป็นต้องมีเป็น กระบวนทัศน์และหลักปฏิบัติงานที่เปลี่ยนแปลง อยู่เสมอ ทักษะการสร้างสรค์นวัตกรรมทาง เทคโนโลยี ประกอบด้วย ทักษะการสร้างสรค์ นวัตกรรม คือ เป็นการคิดสิ่งใหม่ ๆ ที่ช่วย แก้ปัญหา หรือพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ ตอบสนองผู้คน ด้วยผลิตภัณฑ์ใหม่ หรือบริการใหม่ ๆ หรือ กระบวนการใหม่ที่มีคุณค่า และสามารถสร้าง คุณค่าและประโยชน์ได้ (Anthony, 2012; พยัต วุฒิรงค์, 2557; วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒนา,

2558; จิราพร รอดพ่วง, 2559) ซึ่งรวมไปถึง ทักษะการรู้ ICT Literacy คือ เป็นกระบวนการ ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อให้สามารถสร้างความรู้ ผลงานหรือหาคำตอบด้วยตนเอง จึงมีประโยชน์ มากและใช้ในการเรียนรู้ (Eisenberg and Berkowitz, 2560; น้ำทิพย์ วิภาวิน, 2552; สำนัก บริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย, 2553; กิตติพงษ์ พุ่มพวงและธนกร ชันทเขตต์, 2558) ประกอบกับ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ สังเคราะห์เป็นทักษะ มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้ 1) การระบุปัญหาที่เป็นจุดเริ่มต้นในการ สร้างนวัตกรรม (Identify) วิเคราะห์ปัญหาที่ เกิดขึ้น เลือกปัญหาที่มีการปฏิบัติจริงในการสร้าง นวัตกรรม มีการแสวงหาสิ่งที่มาสนับสนุนแนวคิด โดยใช้องค์ความรู้ บริหารทรัพยากร ทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยวิธีที่แตกต่างไปจากเดิม 2) การสร้างแนวคิด หรือแนวทางใหม่ (Explore) ระบุแนวคิดที่แปลก ใหม่และมีประโยชน์ ระบุแนวคิดให้มีความ หลากหลาย ใช้เทคนิคของการสร้างสรค์ เรียนรู้ หรือแสวงหาประสบการณ์ใหม่ที่น่าสนใจ สังเกต สิ่งที่อยู่รอบตัว คิดเพื่อเชื่อมโยงและผสมผสาน วิเคราะห์และประเมินแนวคิด จากแหล่งข้อมูล 3) การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ (Connect) สื่อสารแนวคิดใหม่ ๆ ไปสู่ผู้อื่น เปิด ใจกว้างและยอมรับมุมมอง แสดงถึงความคิด ริเริ่มสร้างสรค์ในการทำงาน สร้างวิกฤติให้เป็น โอกาส สร้างเครือข่ายและปฏิสัมพันธ์ และ ขั้นตอนการสนับสนุน 4) การนำแนวทางที่ได้ พัฒนาไปสู่ตนเอง (Develop) ประเมินและ ทดสอบแนวคิดวิเคราะห์และประเมินแนวคิดจาก ทางเลือกที่มีเพื่อให้ ลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเพื่อ สร้างต้นแบบนวัตกรรมจาก นำแนวคิดไปสู่การ



ปฏิบัติทดลองเพื่อทดสอบแนวคิดและ
ประสบการณ์ใหม่ ค้นหาวิธีการที่จะทำสิ่งต่าง ๆ
ให้ดีขึ้น เผยแพร่ผลจากการปฏิบัติให้ผู้อื่นได้รับ
ทราบและร่วมเรียนรู้ และ 5) การนำแนวทางที่
ได้พัฒนาไปสู่การปฏิบัติจริง (Practice) ประเมิน
และทดสอบแนวคิด วิเคราะห์และประเมิน
แนวคิดจากทางเลือกที่มีเพื่อให้ ลงมือปฏิบัติตาม

แนวคิดเพื่อสร้างต้นแบบนวัตกรรม นำแนวคิด
ไปสู่การปฏิบัติ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การสังเคราะห์ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยี

ทักษะ กระบวนการทาง วิทยาศาสตร์	ทักษะ กระบวนการทาง คณิตศาสตร์	ทักษะการรู้ ICT Literacy				Anthony (2012)	วิชัย วงศ์ ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2558)	จิราพร รอด พ่วง (2559)	ทักษะ การ สร้างสรรค์ นวัตกรรม
		น้ำ ทิพย์ วิภา วิน (255 2)	สำนัก บริหาร งานการ มัธยมศึกษา ชาตอน ปลาย (2553)	กิตติพงษ์ พุ่มพวงและ ธนกร ชันท เขตต์ (2558)	Eisenberg และ Berkowitz (2560)				
1.การ สังเกต	1.การ แก้ปัญหา	1.การ เข้าถึง	1.การ สืบค้น ข้อมูล	1.ผู้รู้ สารสนเทศ	1.การ กำหนด ความ ต้องการ สารสนเทศ	1.การ ค้นหา โอกาส	1.การ คิด อย่าง สร้างสร รค์	1.การ ระบุ ปัญหา	1.การ ระบุ ปัญหา
2.การวัด									
3.การ จำแนก ประเภท	2.การให้ เหตุผล	2.การ จัดกา ร	2.การตั้ง คำถาม	2.เข้าถึง สารสนเทศ	2.การใช้ กลยุทธ์ใน การสืบค้น สารสนเทศ			2.การ สร้าง แนวคิด	2.การ สร้าง แนวคิด
4.การหา ความสัมพันธ์ ระหว่าง สเปกกับ เวลา	3.การ สื่อสาร และการ สื่อ ความหมา ยทาง คณิตศาส ตร์	3. เชื่อม โยง เนื้อหา	3.การ วางแผน					3.การ ทำงาน ร่วมกับ ผู้อื่น	
5.การ คำนวณ						2.การ สร้างพิมพ์ เขียวของ ความคิด	2.การ ทำงาน ร่วมกับ บุคคล อื่น อย่าง สร้างสร รค์		



ทักษะ กระบวนการทาง วิทยาศาสตร์	ทักษะ กระบวนการทาง คณิตศาสตร์	ทักษะการรู้ ICT Literacy				Anthony (2012)	วิชัย วงศ์ ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2558)	จิราพร รอด พ่วง (2559)	ทักษะ การ สร้างสรรค์ นวัตกรรม
		น้ำ ทิพย์ วิภา วิน (255 2)	สำนัก บริหาร งานการ มัธยมศึกษา ชาตอน ปลาย (2553)	กิตติพงษ์ พุ่มพวงและ ธนกร ชันท เขตต์ (2558)	Eisenberg และ Berkowit z (2560)				
6.การจัด กระทำ และสื่อ ความหมาย ข้อมูล	4.การ เชื่อมโยง	4.การ จัดลำดับ เนื้อหา	4.การ รวบรวม จัด ระเบียบ	3.ประเมิน สารสนเทศ	3.การ กำหนด แหล่ง สารสนเทศ และการ เข้าถึง สารสนเทศ	3.การ ประเมิน และ ทดสอบ ความคิด			3.การ ทำงาน ร่วมกับ ผู้อื่น
7.การลง ความเห็น จากข้อมูล		5.การ ประเมินผล	5.การ เชื่อมโยง จัด โครงสร้าง		4.การใช้ สารสนเทศ อย่างมี ประสิทธิภาพ				
8.การ พยากรณ์			6.การ สังเคราะห์ สร้างสรรค์						
9.การ กำหนด และ ควบคุมตัว แปร	5. ความคิด ริเริ่ม สร้างสรรค์	6.การ สื่อสาร	7.การ ประเมิน	4.ใช้ สารสนเทศ ในการ แก้ปัญหา	การ สังเคราะห์ สารสนเทศ	4.การ ดำเนินใน ขั้นตอน ต่อไป	3.สร้าง นวัตกรรมให้ เกิด ผลสำเร็จ	4.การ นำ แนวทาง ที่ได้ พัฒนา ไปสู่การ ปฏิบัติ จริง	4.สร้าง นวัตกรรมให้ เกิด ผลสำเร็จ
10.การ ตั้งสมมติฐาน									5.การนำ แนวทาง ที่ได้ พัฒนา ไปสู่การ ปฏิบัติ จริง
11.การ กำหนด นิยามเชิง ปฏิบัติการ				5.เข้าใจใน การใช้					



ทักษะ กระบวนการทาง วิทยาศาสตร์	ทักษะ กระบวนการทาง คณิตศาสตร์	ทักษะการรู้ ICT Literacy				Anthony (2012)	วิชัย วงศ์ ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2558)	จิราพร รอด พ่วง (2559)	ทักษะ การ สร้างสรรค์ นวัตกรรม
		น้ำ ทิพย์ วิภา วิน (255 2)	สำนัก บริหาร งานการ มัธยมศึกษา ชาตอน ปลาย (2553)	กิตติพงษ์ พุ่มพวงและ ธนกร ชันท เขตต์ (2558)	Eisenberg และ Berkowit z (2560)				
ของตัว แปร			8.การ นำเสนอ รายงาน		6.การ ประเมิน สารสนเทศ				
12.การ ทดลอง									
13.การ ตีความห ายข้อมูล และการลง ข้อสรุป									

แนวทางการนำรูปแบบไปใช้

รูปแบบการเรียนการสอน 6Ds Model กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นรูปแบบที่ครอบคลุมต่อการตอบ สนองการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียน มีการบูรณาการความรู้ ตั้ง Theme ในการทำงานมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยมีการพิจารณา สืบเสาะหาความรู้ การออกแบบที่สร้างสรรค์ สํารวจตรวจสอบ ข้อมูลแล้วบันทึกข้อมูลและนำข้อมูลขยายความรู้ ให้เข้ากับสถาน การณ์ในประจำวันของนักเรียน อย่างต่อเนื่อง มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และให้ ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน สร้างสิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม หรือผลงานสร้างสรรค์ และเชื่อว่าการ

สร้างสิ่งเหล่านี้ไม่สามารถเกิดขึ้นได้โดยใช้ความรู้เพียงศาสตร์เดียว แต่ต้องใช้ความรู้หลาย ศาสตร์ เข้ามาช่วยการทำงาน เป็นการทํางานแบบร่วมมือ (Collaboration) ซึ่งหลักการดังกล่าว จะทำให้เกิดการเรียนรู้ จากกลุ่มคนหลากหลายสาขาวิชา ทำให้สามารถมองเห็นปัญหาในหลายมิติและเข้าใจปัญหาอย่างแท้จริง ด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์ การหาเหตุและผล รวมถึงการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นสามารถนำเสนอผลลัพธ์ได้(Lawson, 1980; ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558; ทิศนา แหมมณี, 2558; ฤชงค์ โรจน์แสงรัตน์ 2559)



รูปแบบการเรียนการสอน STEAM ครูควรเข้าใจในศาสตร์ต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง เรียนรู้จากประสบการณ์ต่าง ๆ มีการสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน ที่สำคัญต้องมีเป้าหมายร่วมกัน ครูผู้สอนมีความสนใจร่วมกันเน้นเรื่องการแก้ปัญหาประโยชน์ร่วมกัน โรงเรียนและผู้บริหารควรอำนวยความสะดวกในการจัดตารางสอนให้สามารถสามารถนำเสนอการพัฒนาการเรียนการสอนตามแนวคิด STEAM เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยีตามพัฒนาการเรียนการสอนมี 5 องค์ประกอบ คือ 1) องค์ประกอบเชิงหลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) องค์ประกอบเชิงกระบวนการการเรียนการสอน 4) องค์ประกอบปัจจัยสนับสนุน และ 5) การวัดและประเมินผล

ของรูปแบบการเรียนการสอน แนวคิด STEAM ประกอบด้วย 1) การระบุปัญหา (Define) 2) รวบรวมข้อมูล (Discover) 3) ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา (Distribute) 4) การวางแผนและพัฒนา (Develop) 5) การทดสอบและประเมินผล (Decision) 6) การนำเสนอผลลัพธ์ (Display) ร่วมกับทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมประกอบด้วยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้ 1) การระบุปัญหา (Identify) 2) การสร้างแนวคิด (Explore) 3) การทำงานร่วมกับผู้อื่น (Connect) 4) สร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ (Develop) และ 5) การนำเสนอแนวทางที่ได้พัฒนาไปสู่การปฏิบัติจริง (Practice) ซึ่งมีรายละเอียดดังภาพที่ 1

6Ds Model

หลักการ การส่งเสริมการรู้เท่าทันความรู้ ใช้แนวทาง การแก้ปัญหา โดยอาศัยการแสวงหาความรู้ที่เชื่อมโยง สมบัติในกลุ่ม ตัวการออกแบบบูรณาการ ผ่านการ กำหนดหัวข้อ (Theme) ร่วมกัน

วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม ทางเทคโนโลยีของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ปัจจัยสนับสนุน ครูผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก ในการสอน ร่วมมือกัน มีจุดมุ่งหมายการสอน ร่วมกัน เป็นภาพที่นักเรียนเห็นชัดเจน โดยให้ ผลการเรียนรู้ผ่านการเรียนจากวิชาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม ศิลปะ คณิตศาสตร์

กระบวนการเรียนการสอน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน

1. การระบุปัญหา (Define)
2. รวบรวมข้อมูล (Discover)
3. ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา (Distribute)
4. พัฒนา (Develop)
5. การทดสอบและประเมินผล (Decision)
6. การนำเสนอผลลัพธ์ (Display) เพื่อไปสู่ การสร้างสรรค์นวัตกรรมร่วมกัน

การวัดและประเมินผล

- ประเมินด้วย
 - ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยี
 - กระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยี
 - นวัตกรรมทางเทคโนโลยีของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา



ภาพที่ 1 รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด STEAM

เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

เน้นความเป็นวัง ปุณณิศจึงคความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



บทสรุปรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด STEAM เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยี

การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนตามรูปแบบ 6Ds Model เป็นรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด STEAM เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยี เป็นแนวความคิดการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบบูรณาการที่เชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะ และคณิตศาสตร์ ที่มีอยู่เดิมทำปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมหรือเพื่อน ๆ ที่อยู่รอบข้างความขัดแย้งทางปัญญจะเป็นแรงจูงใจให้เกิดการไตร่ตรอง (Reflection) ทำให้ผู้เรียนเข้าใจและรู้อย่างลึกซึ้ง ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ โดยอาศัยการแสวงหาความรู้ที่ตนมีกับสมาชิกในกลุ่ม แบ่งปันประสบการณ์ ทำทลายความคิด นำไปสู่การวางแผนและการสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยครูมีหน้าที่ชี้แนวทางกระตุ้น แบ่งกลุ่ม หน้าที่อำนวยความสะดวกและจัดหรือให้นักเรียนช่วยจัดอุปกรณ์เป็นชุด ๆ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เป็นปัจจัยไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่กับชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพ ซึ่งสอดคล้องกับ (Yakma, 2008; Kim and Chae, 2016; Sooraksa et al., 2016; ททัยภัทร ไกรวรรณ และ ปัทมาวดี เล่ห์มงคล, 2560; วิสูตร โพธิ์เงิน., 2560.)

บทสรุปการเรียนการสอนตามแนวคิด STEAM ถือเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการนำพานักเรียนไปสู่เป้าหมายสูงสุดของการเรียนการสอน โดยนักเรียนมีจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ ที่บูรณาการที่เชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะ และ

คณิตศาสตร์ นำไปสู่ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยี ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 โดยครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก จัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ครูควรให้คำแนะนำ ควรชี้ให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ช่วยเหลือนักเรียนอย่างใกล้ชิดและต่อเนื่อง โดยเฉพาะในระยะแรกของการใช้รูปแบบโดยควรทำอย่างต่อเนื่อง และการบูรณาการความรู้ตั้งTheme ในการทำงาน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

โดยมีการพิจารณา สืบเสาะหาความรู้ การออกแบบที่สร้างสรรค์ สำนวจตรวจสอบข้อมูล แล้วบันทึกข้อมูลและนำข้อมูลมาอภิปรายและขยายความรู้ให้เข้ากับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน สร้างสิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม หรือผลงานสร้างสรรค์ เป็นการทำงานแบบร่วมมือ (Collaboration) การเลือกใช้สถานการณ์ปัญหาในชีวิตประจำวัน ครูผู้สอนต้องหันกลับมาพิจารณาการจัดการเรียนการสอนของตนเอง แล้วตรวจสอบว่าการประเมินความสามารถด้านทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยีตามที่หลักสูตรกำหนดนั้น ครูได้จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ มีความเข้าใจ และเปิดโอกาสให้ฝึกทักษะโดยมีครูเป็นผู้ให้ข้อเสนอแนะและให้ความช่วยเหลือกับนักเรียน ดังตารางที่ 3 บทบาทครูและบทบาทผู้เรียน หากครูต้องการที่จะปิดช่องว่างดังกล่าว รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ 6Ds Model อาจเป็นช่องทางหนึ่งที่ช่วยได้



ตารางที่ 3 บทบาทครูและบทบาทผู้เรียน

รายการ	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
1.การระบุ ปัญหา (Define)	นำเข้าสู่กิจกรรมใช้ตัวอย่างในชีวิตประจำวัน สร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ให้ร่วมกันระดมความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อสรุป	ศึกษาข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มผู้มีความคิดต่าง เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างประสบการณ์ใหม่และสนุกกับกิจกรรมการเรียนรู้การสอน
2.รวบรวม ข้อมูล (Discover)	จัดลำดับ เป้าหมายและข้อจำกัด ศึกษาค้นคว้าหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้ จัดลำดับจุดประสงค์	วิเคราะห์ปัญหา บอกถึงประโยชน์ กำหนดปัญหาที่เกิดขึ้นให้ชัดเจนว่าเลือกและสรุปแนวทางความเป็นไปได้
3.ออกแบบ วิธีการ แก้ปัญหา (Distribute)	บูรณาการโดยเป็นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ให้นักเรียนได้พบเป้าหมาย และใช้ในการอ้างอิงการประเมินผล ด้วยการค้นคว้า วิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูล ให้คำปรึกษาการเลือกวิธีแก้ปัญหาที่นักเรียนออกแบบเอง	การถ่ายทอดความคิดหรือลำดับความคิดเป็นขั้นตอน แบ่งงานออกเป็นส่วนตัว โดยใช้การร่างภาพ 2 มิติหรือการร่างภาพ 3 มิติ การร่างภาพฉาย แบบจำลอง หรือแบบจำลองความคิด และวางแผนการปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นตอนและลงมือสร้างตามแนวทางที่ได้ถ่ายทอดความคิด และวางแผนการปฏิบัติงานไว้
4.พัฒนา (Develop)	เป็นผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน เพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน	เป็นผู้แก้ปัญหาต้องกำหนดขั้นตอนย่อยในการทำงานรวมทั้งกำหนดเป้าหมายและระยะเวลาในการดำเนินการให้ชัดเจน รวมถึงออกแบบและพัฒนาต้นแบบ (Prototype) ของผลผลิตเพื่อใช้ในการทดสอบแนวคิดที่ใช้ในการแก้ปัญหา
5.การทดสอบ และ ประเมินผล (Decision)	ประเมินการใช้งานต้นแบบเพื่อแก้ปัญหาโดยผลที่ได้จากถูกนำมาใช้	สามารถประเมินตนเอง ลงมือปฏิบัติการแก้ปัญหาตามวิธีการ และขั้นตอนที่ได้วางแผนไว้ ตามพัฒนาการและบทบาท

เน้นความเป็นวัฏจักรขององค์ความรู้ ยึดมั่นคุณธรรมให้เชิดชู เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้สู่สากล



การปรับปรุงและพัฒนาผลลัพธ์ให้มีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหามากขึ้น	ของนักเรียน ทดสอบชิ้นงานตามเงื่อนไขหรือข้อจำกัดที่กำหนด
6.การนำเสนอ ผลลัพธ์ (Display) ตรวจสอบประเมินค่าความสำเร็จของผลงานคือการสร้างผลิตภัณฑ์หรือสิ่งของเครื่องใช้ว่ามีค่าอยู่ระหว่างใดและควรจะพัฒนาต่อไปอย่างไรเพื่อให้ผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้นไป	นำเสนอชิ้นงานที่แปลกใหม่ โดยสนทนาถึงผลที่เกิดขึ้นจากการลงมือปฏิบัติการแก้ไขปัญหา แนวทางแก้ไขและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของผลงานที่สร้างขึ้น

References

- Ambrose, G., & Harris, P. (2009). **Basics design: Design thinking**. La Vergne, TN: Ingram Publisher Services.
- Anthony, S. D. (2012). **The little black book of innovation: How it works, how to do it**. Boston, MA: Harvard Business Review Press.
- Brown, T., & Katz, B. (2009). **Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation**. New York: Harvard Business Review Press.
- Chaiwat Sutthirat. (2010). **80 Innovative learning management that focuses on learners**. Bangkok: Danex Inter.
- Chaiwichit Chianchana. (2017). Creating and developing model. **Silpakorn Educational Research Journal**, 9(1), 1-11.
- Chintana Sirithanyarat. (2013). **The development of science instructional model by integarting higher order thinking strategies to enhance higher order thinking skills in 21th century and scientific mind of secondary school students** (Doctoral dissertation). Silpakorn University, Nakhon Prathon.
- Dechakup, P., Yindeesuk, P., & Meesri, R. (2010). **Teaching with thinking project: Integrated teaching and learning**. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Dick, W., Carey, J. O., & Carey, L. (2005). **The systematic design of instruction**. (6th ed.). Boston: Pearson.
- Eisenberg, M., & Berkowitz, B. (2017). **Big 6 skills overview**. Retrieved June 15, 2020, from <http://big6.com/pages/about/big6-skills-overview.php>.
- Hathaipat Kraiwan and Pattamavadi Lehmongkol. (2017). Learning experience provision of the steam education on preschool children's



- creative problem solving ability. **Kasetsart Educational Review**, 32(1), 123-133.
- Jiraporn Rodpuang. (2016). **Development of a professional learning community model to enhance the skills of learning management, systems thinking and creative innovation of student teachers** (Doctoral dissertation). Srinakharinwirot University. Bangkok.
- Kim, H., & Chae, D. H. (2016). The development and application of a STEAM program based on traditional Korean culture. **Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education**, 12(7), 1925-1936.
- Kittipong Phumpuang. (2015). **The development of e-learning model by collaborative learning on social media to develop information literacy skills for undergraduate students of educational faculty** (Doctoral dissertation). Silpakorn University. Nakhon Prathon.
- Kruse, K., & Keil, J. (2000). **Technology-based training: The art and science of design, development, and delivery**. San Francisco, CA: Jossey-Bass/Pfeiffer.
- Lardizabal, A. S. (1977). **Principles and methods of teaching**. (2nd ed.). Quezon, Philippine: Alemar-Phoenix.
- Lawson, B. (1980). **How designers think**. London: The Architectural.
- Luchs, M. G., Swan, K. S., & Griffin, A. (2016). **Design thinking: New product development essentials from the PDMA**. Hoboken, NJ: Wiley.
- Maream Nillapun and Siriwan Vanichwatanavorachai. (2015). The development of learning innovation for basic education level with community participation on museum and local learning resources for the creative learning. **Veridian E-Journal, Silpakorn University**, 8(1), 48-61.
- Ministry of Education. (2007). **The problem-based learning management**. Bangkok: Agricultural Cooperative Assembly of Thailand.
- Namtip Wipawin. (2009). Reading literacy, information literacy, and ICT literacy. **Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University**, 2(1), 109-123.
- Office of the High School Administration. (2010). **Digital literacy world-class standard school**. Bangkok: Ministry of Education.
- Phayat Wutthirong. (2014). **Innovation management: Resource learning organization and innovation**.



- Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Plattner, H. (2018). **Mini guide: An introduction to design thinking + bootcamp bootleg (Creative process guide)**. Spain: Institut Design of Stanford.
- Puchong Rojsangrat. (2016). **Development of an instructional model using design thinking to create thai products identity for undergraduate students** (Doctoral dissertation). Chulalongkorn University, Bangkok.
- Royal Thai Embassy, Washington D.C. (2016). **Thailand 4.0 thriving in the 21st century through security, prosperity & sustainability**. Retrieved June 15, 2020, from <https://thaiembdc.org/2016/11/21/thailand-4-0-thriving-in-the-21st-century-through-security-prosperity-sustainability/>.
- Sooraksa, P., Sakornthanant, S., Jansri, A., & Klomkarn, K. (2016, June). Tree robot: An innovation for STEAM education. In **2016 IEEE International Conference on Real-time Computing and Robotics (RCAR)** (pp. 338-341). Angkor Wat, Cambodia: IEEE.
- Subuun Leamvijarn, Prasert Janyasupab, Surachai Kungwon, and Somkiat Chaipiboon. (2010). Technological innovation efficiency analysis of gems and jewelry SMEs in Thailand. **Economics and Public Policy Journal**, 9(17), 35-52.
- The Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology. (2014). **STEM education**. Bangkok: Author.
- Tipparat Sittiwong. (2016). **Instructional system design**. Bangkok: V.print.
- Tisana Khemmani. (2012). **Science of teaching: Knowledge of efficient learning process management**. (15th ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Wichai Wongyai and Marut Patphol. (2014). **Coaching paradigm to enhance creativity and innovation skills**. Bangkok: Charansanitwong Press.
- Wisud Po-Ngern. (2017). STEAM, arts for STEM education: improvement in perception, capacity and inspiration for children. **Journal of Education Studies**, 45(1), 320-334.
- Yakman, G. (2008, February). STEAM education: An overview of creating a model of integrative education. In **Pupils' Attitudes Towards Technology (PATT-19) Conference: Research on Technology**,



Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University

Vol. 13 No.1 (January–June) 2021

Innovation, Design & Engineering

Teaching. Salt Lake City, Utah, USA.