



วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล Santapol College Academic Journal

ป.ตรี ป.บัณฑิต ป.โท

ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2567 Volume 10 No.2 July - December 2024

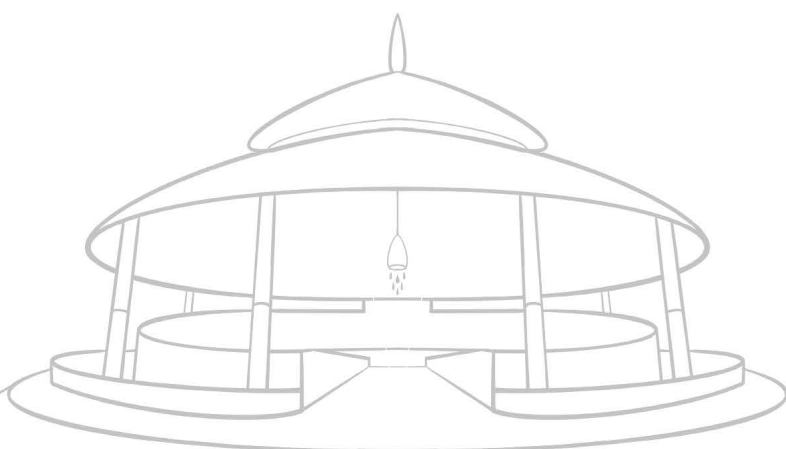
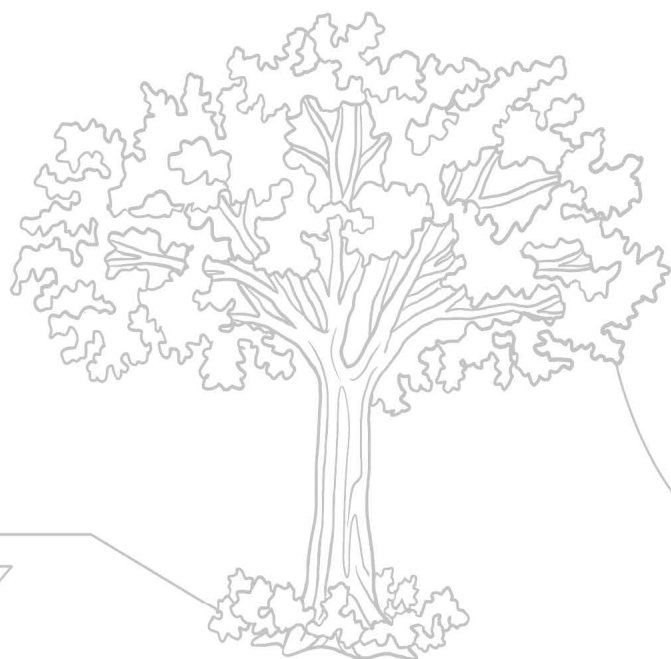
(SCAJ)

ISSN 2586-9868 (Online)

คุณภาพ คู่คุณธรรม นำสังคม

สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

Humanities & Social Sciences



วารสารผ่านการรับรองคุณภาพรอบที่ 4 พ.ศ.2563 - 2567
จัดอยู่ในฐานข้อมูลศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย TCI 2



วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล

Santapol College Academic Journal (SCAJ)

วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล ได้ผ่านการรับรองคุณภาพรอบที่ 4 พ.ศ. 2563 – 2567 จัดอยู่ในฐานข้อมูลศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย TCI 2 กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ได้จัดทำเป็น 2 รูปแบบ ทั้งรูปแบบตีพิมพ์ (Print) หมายเลข ISSN 2408-1728 (Print) และรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ (Online) ISSN 2586-9868 (Online) ที่พิมพ์เผยแพร่ บทความวิจัย (Research Article) และบทความวิชาการ (Academic Article) มีวัตถุประสงค์เพื่อตีพิมพ์บทความดังกล่าวในกลุ่มสาขาศึกษาศาสตร์ บริหารธุรกิจ การบัญชี การตลาด การจัดการทรัพยากรมนุษย์ เทคโนโลยีดิจิทัล นิติศาสตร์ รัฐศาสตร์ รัฐศาสนประศาสนศาสตร์ สหวิทยาการจัดการ การจัดการอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี เทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน นิเทศศาสตร์ ภาษาศาสตร์ ส่งเสริม การเกษตร ศิลปะ วัฒนธรรม และสาขาที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นสื่อกลางแหล่งรวบรวมองค์ความรู้ต่าง ๆ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้เกิดแนวคิด เทคนิค วิธีการนำไปพัฒนาทางวิชาการ ตลอดจนเป็นเวทีนำเสนอเผยแพร่ผลงานของบุคลากรในมหาวิทยาลัยและบุคคลทั่วไปทุกหน่วยงาน โดยมีกำหนดออกราย 6 เดือน หรือ 2 ฉบับต่อปี

กำหนดการออกเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม

ผู้จัดพิมพ์

วิทยาลัยสันตพล

299/1 ถนนอุดร-สกล ตำบลหนองบัว อำเภอเมืองอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี 41000

โทรศัพท์ 042-323-464 Email : sturd@stu.ac.th

สามารถดาวน์โหลดเอกสารแบบฟอร์มต่าง ๆ และส่งบทความได้ทาง

<http://www.scaj.stu.ac.th> หรือ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/scaj/>

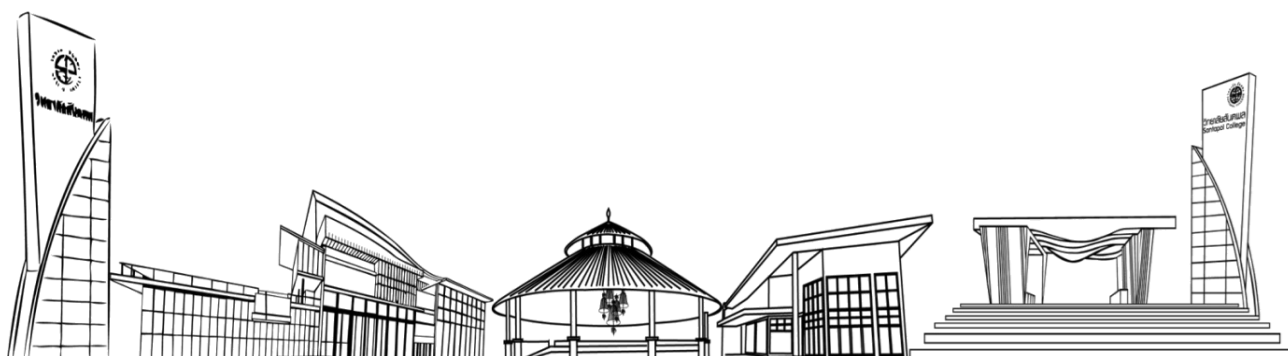
พิมพ์ที่

โรงพิมพ์ภาคอีสานการพิมพ์ (999)

10/5-6 ถนนโพศรี ตำบลหมากแข้ง อำเภอเมืองอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี 41000

โทร. 042-246611, 042-246622 Fax. 042-248162 Email : parkesan@yahoo.com

บทความทุกเรื่องต้องผ่านการประเมินพิจารณาเห็นชอบจากผู้ทรงคุณวุฒิตรงตามสาขาที่เกี่ยวข้องกับบทความอย่างน้อย บทความละ 3 ท่าน โดยเป็นการประเมินแบบผู้ทรงคุณวุฒิและผู้แต่งไม่ทราบชื่อกันและกัน (Double-blind Review) ความคิดเห็นในวารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพลเป็นความคิดเห็นของผู้เขียน มิใช่ความคิดเห็นของผู้จัดทำ จึงมิใช่ความรับผิดชอบของวิทยาลัยสันตพล และไฟล์บทความดิจิทัลเป็นลิขสิทธิ์ของวารสารมิใช่ของผู้เขียน บทความในวารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพลสงวนสิทธิ์ตามกฎหมายไทย การจะนำไปเผยแพร่ต้องมีการอ้างอิงหรือได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากวารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพลเท่านั้น



ที่ปรึกษา

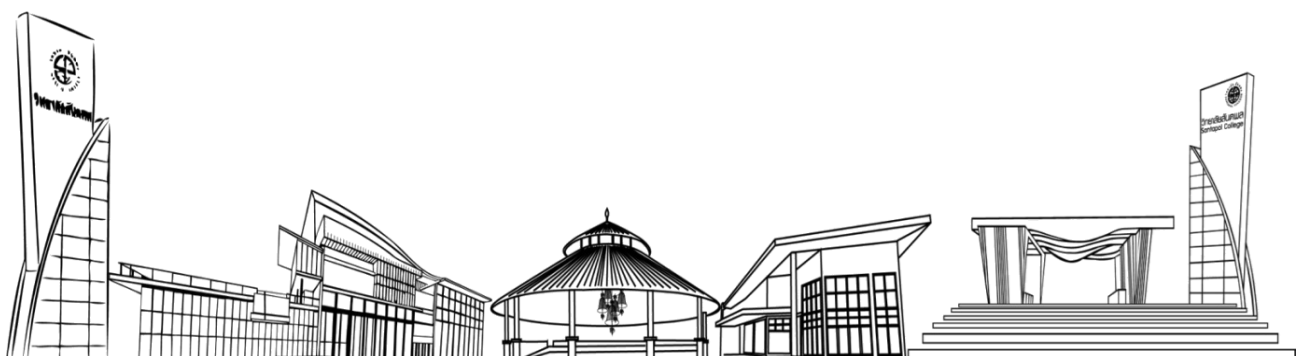
อาจารย์ธงชัย	ลาวรรณ
อาจารย์กรรณิการ์	(ฤกษ์นิมิตร) นันทโพธิเดช
อาจารย์จักริน	นันทโพธิเดช

ผู้ตรวจสอบทางวิชาการ (Peer Review)

รองศาสตราจารย์ ศิริศักดิ์	ศุภมนตรี	ดร.จรวัยพร ธรณินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปราณี	พรรณวิเชียร	อาจารย์สวัสดิ์ พรหมมินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เกรียงศักดิ์	โชติจรงเกียรติ	

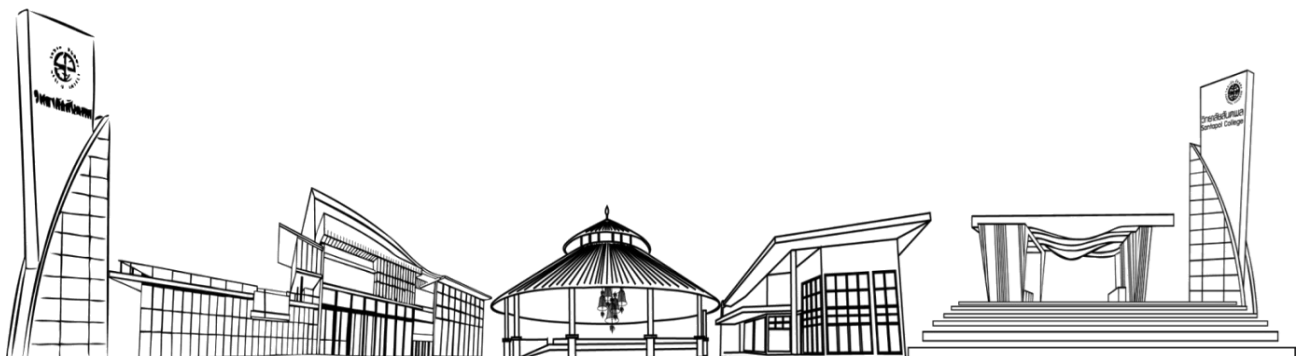
ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ (Readers)

รองศาสตราจารย์ ดร.กล้าหาญ	ณ น่าน	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
รองศาสตราจารย์ ดร.เชมณัฐ	ภูทองไชย	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.เจริญ	จันทวงศ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.ปนิทัศน์	สุริยธนาภาส	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา	เกรียงกรกฎ	มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.พงษ์พัฒน์	สายทอง	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์	ฆังฆะ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
รองศาสตราจารย์ ดร.ภูมิ	โชคเหมาะ	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
รองศาสตราจารย์ ดร.วชิระ	อินทร์อุดม	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.วไลพร	เมฆไตรรัตน์	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
รองศาสตราจารย์ ดร.วัลลภ	ฤทธิมิ บัวชุม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์	จุลสุวรรณ	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี	รามัญ	มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุสุมา	คำพิทักษ์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐปัทมภัก	กิตติสุนทรพิศาล	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บรรจบ	บุญจันทร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เบญจมาศ	ลักษณยานนท์	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รชต	สวนสวัสดิ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี





ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ดร.ณัฐนันท์	ทองทรัพย์	มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ดร.นภาพรณ	ธัญญา	มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ดร.พรพิมล	ฮาตระวัง	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ดร.อรทัย	อินตะไชยวงศ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ปัทมนันต์	อนุรักษ์กานนท์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ว่าที่เรืออากาศตรี	ดร.บัญชา	สำรวรื่น	มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
	ดร.เรณูมาศ	จันทร์ศิริรัตน์	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
	ดร.สุชาดา	คำหา	องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ
	ดร.สุภัทร	แก้วพัตร	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
	ดร.อัศนีย์	ณ น่าน	มหาวิทยาลัยเนชั่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ว่าที่ร้อยเอก ดร.เจริญชัย พรไพโรเพชร		วิทยาลัยสันตพล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ดร.ธีรเดช	จิราธนทัต	วิทยาลัยสันตพล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	เกรียงศักดิ์	โชติจรุงเกียรติ	วิทยาลัยสันตพล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	จีระศักดิ์	ดิษฐพลพันธ์	วิทยาลัยสันตพล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	รติพร	มีชัย	วิทยาลัยสันตพล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	สำเร็จ	นนศิริ	วิทยาลัยสันตพล
	ดร.ฐิติมน	ฉัตรจรัสรัตน์	วิทยาลัยสันตพล
	ดร.ทิพย์วรรณ	แพงบุปผา	วิทยาลัยสันตพล
	ดร.ประหยัด	ฤชากุล	วิทยาลัยสันตพล
	ดร.พูนสิน	ประคำมินทร์	วิทยาลัยสันตพล
	ดร.ยุทธสิทธิ์	จันทร์คูเมือง	วิทยาลัยสันตพล
	ดร.รอง	ปัญสงกา	วิทยาลัยสันตพล
	ดร.วรพล	คลองเชิงศรี	วิทยาลัยสันตพล



กองบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์	ดร.วิทร	วิภาหัตน์	วิทยาลัยสันตพล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ดร.จันทนา	แสนสุข	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ดร.อมรา	ศิริวิวัฒน์	มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ดร.ปรีชา	เกรียงกรกฎ	มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
	ดร.รัฐชัย	ศิลาเจริญ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	นายชัยยุทธ	ศรีจำนง	รองประธานศาลฎีกา

บรรณาธิการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สทิษฐ์ กุลสอน

รองบรรณาธิการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สจี รุจิฉาย

ผู้พิสูจน์อักษรไทย ผู้ช่วยศาสตราจารย์สำเร็จ นนศิริ

ผู้พิสูจน์อักษรอังกฤษ ดร.ประหยัด ฤชากุล

ฝ่ายออกแบบและเทคนิคสื่อออนไลน์

อาจารย์ไพลจน์	ดวงจันทร์
อาจารย์ธีรวัรา	สุขสุเมฆ
อาจารย์อดุลย์	ทองแกม

ฝ่ายจัดการ

อาจารย์กวิณภพ	ศรีพัฒนานุศาสตร์
อาจารย์ภัทรจิตรา	เพียรชนะ
นางสาวหนึ่งฤทัย	อินทริน



สารบัญ

บทความวิจัย

หน้า

1. โมเดลสมการโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงาน
ศึกษาธิการภาค 10
(A STRUCTURAL EQUATION MODELING OF FACTORS INFLUENCING SCHOOL ADMINISTRATOR'S
COACHING SKILLS IN REGIONAL EDUCATION OFFICE 10)..... 1
โกวิท ฮุยเสนา, วรพล คล่องเชิงคร และ ทิพย์วรรณ แพงบุปผา
KOWIT HUISENA, WORAPON KLONGCHERNGSORN and TIPYAWAN PHAENGBUBPHA
2. ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
อุดรธานี เขต 1
(CAUSAL FACTORS AFFECTING TO SCHOOLS EFFECTIVENESS UNDER UDONTHANI PRIMARY
EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE 1)..... 11
อารยา ยิ่งยอด และ ปญญารัฐณ์ จันทร์ทอง
ARAYA YINGYOD and PANYARAT CHANKONG
3. องค์ประกอบเชิงยืนยันภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี
(CONFIRMATORY FACTORS ANALYSIS OF PRIVATE VOCATIONAL SCHOOL ADMINISTRATORS'
INNOVATIVE LEADERSHIP UNDER THE OFFICE OF VOCATIONAL EDUCATION COMMISSION,
UDONTHANI PROVINCE)..... 22
กฤติกา บุรีเพี้ย และ รong ปัญสังกา
KITTIKA BURIPIA and RONG PUNSUNGKA
4. สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงาน
อาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี
(THE CORE COMPETENCIES OF SCHOOL ADMINISTRATORS AFFECTING TO EDUCATIONAL
PERSONNEL EFFICIENCY UNDER THE OFFICE OF PRIVATE VOCATIONAL EDUCATION UDON THANI
PROVINCE)..... 32
วรรณภา อภิรมยานนท์ และ ปญญารัฐณ์ จันทร์ทอง
WANNAPA APIROMYANONT and PANYARAT CHANKONG
5. ผลของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะควบคู่กับการฝึกความแข็งแรงที่มีต่อความสามารถในการปฏิบัติทักษะ
สปริงหลังของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
(THE EFFECTS OF COMBINING YOGA AND STRENGTH TRAINING ON BACK-SPRING ABILITY IN
STUDENTS AT THAILAND'S NATIONAL SPORTS UNIVERSITY)..... 42
พิสิทธ์ สอนสมนึก, ปทุมพร ศรีอีสาน และ ธัญญาวัฒน์ หอมสมบัติ
PISIT SONSOMNUEK, PATUMPORN SRIISAN and THANYAWAT HOMSOMBAT

บทความวิจัย

6. การปฏิบัติงานผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร
(SCHOOL ADMINISTRATORS OF EFFECTIVE OPERATION, BANGKOK PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE)..... 52
กิตติศักดิ์ กาญจนครุฑ, สุขุม เฉลยทรัพย์, ศิโรจน์ ผลพันธิน และ สุภาภรณ์ ตั้งดำเนินสวัสดิ์
KITTISAK KANCHANAGARUDAI, SUKHUM CHELAYSAP, SIROJ POLPUNTIN
and SUPAPORN UNGDAMNERN SAWAD
7. การพัฒนารูปแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร
(THE DEVELOPMENT OF AN EFFECTIVE SCHOOL ADMINISTRATORS MODEL, BANGKOK PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE)..... 60
กิตติศักดิ์ กาญจนครุฑ, สุขุม เฉลยทรัพย์, ศิโรจน์ ผลพันธิน และ สุภาภรณ์ ตั้งดำเนินสวัสดิ์
KITTISAK KANCHANAGARUDAI, SUKHUM CHELAYSAP, SIROJ POLPUNTIN
and SUPAPORN TUNG DAMNERN SAWAD
8. ผลการใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ที่มีต่อความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6
(THE EFFECT OF USING BOARD GAMES IN THE GEOGRAPHIC PROCESS ON THE GEOGRAPHIC ABILITY OF PRATHOMSUKSA 6 STUDENTS)..... 69
ตฤณญา อังกูรอำตชา และ รุ่งทิพา จันทรวัดนวงษ์
TRINAYA ANGKURAATCHA and RUNGTHIWA JANWATTANAWONG
9. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์เพื่อการท่องเที่ยว เชิงวัฒนธรรมและประเพณี
(FACTORS INFLUENCING THE CREATION OF TRADITIONAL THAI FOLK GAMES AND SPORTS ACTIVITIES TO HAVE A UNIQUE IDENTITY FOR CULTURAL AND TRADITIONAL TOURISM)..... 79
ฐิพัญทิยา สิงห์คราม, นลินีวรรณ ประพันธ์ และ ภาณุวัฒน์ ยาวศิริ
PATANTIYA SINGCRAM, NALINEEWAN PRAPHUNTHA and PANUWAT YAOSIRI
10. การศึกษาสภาพปัจจุบัน ในการพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียนให้ปลอดภัยจากสารเสพติด และการถูกล่วงละเมิด ทางเพศ กรณีศึกษาโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี
(A STUDY OF CURRENT SITUATIONS OF THE DEVELOPMENT STUDENTS' LIFE SKILLS TO STAY DRUG AND SEXUAL ABUSE FREE: THE CASE STUDY OF THE OPPORTUNITY EXPANSION SCHOOLS, UDON THANI PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA)..... 88
บุญเลี้ยง จอดนอก และ ปัญญาธิวัฒน์ จันทร์ทอง
BOONLIANG CHORDNORK and PANYARAT CHANKONG

11. อิทธิพลของส่วนประสมทางการตลาดและทัศนคติต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชัน
แกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล
(INFLUENCE OF MARKETING MIX AND ATTITUDES ON CONSUMER LOYALTY TOWARDS FOOD
DELIVERY VIA GRAB APPLICATION IN BANGKOK AND VICINITY)..... 100
ศิวกร สุขารมณ, ฉัตยาพร เสมอใจ และ พรพิมล สัมพัทธ์พงศ์
SIVAKORN SUKHAROM, CHATTAYAPORN SAMERJAI and PORNPIMOL SAMPATPONG

12. สภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษา สาขาวิชาภาษาไทย
มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง
(PROBLEMS AND SOLUTIONS TO THE PROBLEMATIC INTERNSHIP IN TEACHING PROFESSION OF
THAI LANGUAGE MAJOR STUDENTS, MUBAN CHOM BUENG RAJABHAT UNIVERSITY)..... 110
ไพบูลย์วรรณ จิตพัฒนกุล และ สมภัสสร บัวรอด
PAIBOONWAN JITPATTANAKUN and SOMPHATSORN BUAROD

13. การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในกลุ่มเจนเอเรชั่นแอลฟา : กรณีศึกษาโรงเรียน
บ้านหนองบัวเรียน
(THE DEVELOPMENT OF 2D ANIMATION TO SUPPORT MEDIA LITERACY IN MEMBERS OF
GENERATION ALPHA : THE CASE STUDY OF BAN NONG BUA RIAN SCHOOL)..... 122
ศิวดล ภาภิรมย์, นครินทร์ ปรีชา และ พงษ์พิพัฒน์ สายทอง
SIWADOL PAPIROM, NAKARIN PREECHA and PONGPIPAT SAITONG

14. ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของ
ผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อยในประเทศไทย
(MARKETING MIX FACTORS AFFEDTING THE DECISION TO PURCHASE PRODUCT LABELS IN THE
FORM OF COFFEE CUP STICKERS OF SMALL COFFEE SHOP OPARATORS IN THAILAND)..... 131
ปรีตภา รุ่งเรืองกุล
PARITTAPA RUNGRUANGKUL

15. การออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสมือน Web XR สำหรับฝึกทักษะการออกแบบการเคลื่อนที่ของตัว
ละคร 3 มิติ
(CREATING EDUCATIONAL MEDIA WITH WEBXR VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY FOR 3D
CHARACTER LOCOMATION)..... 140
จิรณัยน์ ยอดดี และ กฤติกร วิชชาธรตระกูล
JIRANAI YODDEE and KRIDDIKRON WICHATRONTRAKUL

16. การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้าน ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม
(THE DEVELOPMENT OF LEARNING FOLK MUSICAL INSTRUMENTS APPLICATION WITH AUGMENTED
REALITY TECHNOLOGY)..... 148
อานนท์ โพธิ์เอน, ศรีณยู บุตรโคตร และ นครินทร์ ปรีชา
ANON PO-EM, SARANYOO BUTKOTE and NAKARIN PREECHA

บทความวิจัย

หน้า

17. การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่องการสร้างโมเดลสามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยสันตพล
(THE DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA MEDIA FOR LEARNING ABOUT 3D MODELING WALT DISNEY MODEL FOR 2ND YEAR STUDENTS AT SANTAPOL COLLEGE)..... 156
วีรภัทร จันทจรุราษฎร์, จิระเดช เจริญชนม์, ไพบจน์ ดวงจันทร์, อีรวรา สุขสุเมฆ และ กิตติพล เทียนทอง
VEERAPAT JANTARAJATURAPAT, JEERADAT JAROENCHON, WAIPOT DUONGJUN, TEEVARA SUKSUMMEK and KITTIPOLO THIANTHONG
18. อิทธิพลของความสุขในการทำงาน การนำเสนอคุณค่าของพนักงานและการรับรู้ความยุติธรรมในองค์การต่อความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี
(THE EFFECTS OF WORK HAPPINESS, EMPLOYEE VALUE PROPOSITION, AND ORGANIZATIONAL JUSTICE ON ORGANIZATIONAL COMMITMENT: THE CASE OF AUTOMOTIVE PARTS COMPANY IN AMATA NAKORN INDUSTRIAL ESTATE, CHON BURI, PROVINCE)..... 168
วรัฏฐา อ้นถาวร และ ถิรรัตน์ พิมพ์ภากรณ์
WARATTHA ONTHAWORN and THITTARAT PIMPAPORN

บทความวิชาการ

หน้า

19. การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์กับการมูเตลูในประเทศไทย
(DEVELOPMENT OF HISTORICAL TOURISM WITH MUTELU IN THAILAND)..... 177
พรรณปพร จันทร์ฉาย และ อนามัย ดำเนตร
PUNNAPAPORN CHANCHAI and ANAMAI DAMNET
- คำแนะนำในการเตรียมและการส่งต้นฉบับบทความ..... 186

โมเดลสมการโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10

A STRUCTURAL EQUATION MODELING OF FACTORS INFLUENCING SCHOOL ADMINISTRATOR'S COACHING SKILLS IN REGIONAL EDUCATION OFFICE 10

โกวิท ฮุยเสนา^{1*}, วรพล คล่องเชิงคร² และ ทิพย์วรรณ แพงบุปผา³

KOWIT HUISENA^{1*}, WORAPON KLONGCHERNGSORN² and TIPYAWAN PHAENGBUBPHA³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบของทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา 2) ตรวจสอบรูปแบบความสอดคล้องเชิงโครงสร้างของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 600 คน โดยการสุ่มหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ 1) แบบสอบถามโมเดลสมการโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .972 การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

ผลการวิจัยพบว่า

1. องค์ประกอบเชิงยืนยันปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 พบว่ามีองค์ประกอบได้แก่ การฟังเชิงรุก (ALN) การถามคำถามทรงพลัง (PWQ) การวางแผนเพื่อกำหนดเป้าหมาย (PLG) และการให้ข้อมูลป้อนกลับ (FDB)

2. การตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลสมการโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 กับข้อมูลเชิงประจักษ์ พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งสามารถพิจารณาได้จากค่าสถิติที่ใช้ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์ได้แก่ ค่าไค-สแควร์ (χ^2) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 140 ที่ค่าองศาอิสระ (df) เท่ากับ 129 มีค่าใกล้เคียงกัน ค่าความน่าจะเป็น (P) เท่ากับ .232 ดัชนีค่ารากที่สองของส่วนที่เหลือ (RMR) เท่ากับ 0.014 ดัชนีวัดความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .976 ค่าดัชนีวัดความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) เท่ากับ .965 และรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนโดยประมาณ (RMSEA) เท่ากับ .012 แสดงว่าโมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

คำสำคัญ : โมเดลสมการโครงสร้าง ; ทักษะการโค้ช ; ผู้บริหารสถานศึกษา

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยสันตพล, Master Student, Program in Educational Administration, Faculty of Education, Santapol College.

^{2,3} อาจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยสันตพล, Dr., Faculty of Education, Santapol College.

* Corresponding Author, Email: kowithuisena@gmail.com

Received: Feb 18, 2024, Revised: Mar 22, 2024, Accepted: Apr 4, 2024

ABSTRACT

This study aims to: 1) explore the components of coaching skills among school administrators under Regional Education Office 10, and 2) examine the structural relationship model of causal factors influencing to coaching skills of school administrators. The samples included with 600 school administrators under Regional Education Office 10, which were derived from multi - stage random sampling. The research tool was a questionnaire based on a structural equation model to assess the causal factors influencing to coaching skills of school's administrators with a reliability at 0.972. The statistics used for analyzing the data included with mean, standard deviation and the structural equation model analysis.

The research findings indicated that:

1. The confirmed components of causal factors influencing to coaching skills of school administrators under Regional Education Office 10 consisted of Active Listening (ALN), Powerful Questioning (PWQ), Goal Setting and Planning (PLG), and Feedback (FDB).

2. Examining the congruence of the structural equation model with causal factors influencing to coaching skills of school administrators with the empirical data revealed that it was in 'much' level, the chi-square statistic (χ^2) with a value as 140 at 129 degrees of freedom, a probability value (P) as .232, a RMR as 0.014, GFI as .976, AGFI as .965, RMSEA as .012. It indicated that this model had congruence with the empirical data.

Keywords: Structural Equation Model ; Coaching Skills ; Administrator

บทนำ

การโค้ช (Coaching) เป็นเครื่องมือหนึ่งของผู้จัดการและผู้นำทีม ที่สามารถใช้ดึงศักยภาพและประสิทธิภาพจากผู้ใต้บังคับบัญชาได้เป็นอย่างดี รวมทั้งสามารถพัฒนาความสามารถของทีมในการปฏิบัติงานให้ได้ตามเป้าหมายขององค์กร ซึ่งเป็นบทบาทที่สำคัญมากอย่างหนึ่งของผู้นำทีมและหัวหน้างานในการบริหารผลการปฏิบัติงาน (Performance Management) การโค้ช (Coaching) คือกระบวนการทำงานร่วมกันระหว่างโค้ชซึ่งเป็นเพื่อนชวนคิด หรือปลดล็อกบางอย่างในตัวผู้รับการโค้ช (Coachee อ่านว่า โค้ชชี) มีศักยภาพสูงขึ้นหรือมีความสุขอย่างที่เขาต้องการ ผ่านวิธีการและเครื่องมือเพื่อให้ผู้รับการโค้ช ได้เรียนรู้ ตระหนักในตัวเองและเปลี่ยนแปลงและลงมือทำด้วยความคิดความถนัด ความสามารถของโค้ชเอง การโค้ช จึงเป็นการทำงานร่วมกัน/ประสานกันระหว่างโค้ช (Coach) และผู้รับการโค้ช (Coachee) ให้ถึงจุดหมายที่โค้ชต้องการด้วยตัวของโค้ชเอง (ศศิมา สุขสว่าง, 2564 : 2)

กระบวนการโค้ชเป็นภาษาสากลที่ทำให้เกิดอย่างน้อย 3 เรื่อง คือ การเรียนรู้ การเติบโตและการเปลี่ยนแปลงด้วยวิธีตั้งคำถาม เพื่อให้โค้ชเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยไม่สอนหรือชี้แนะ การโค้ชเป็นการสะท้อนให้โค้ชมองเห็นศักยภาพของตัวเอง ยอมรับในสิ่งที่เป็นอย่างอยู่ ปลดล็อกข้อจำกัดให้เขาได้เรียนรู้ศักยภาพที่มีอยู่ของเขาและใช้ศักยภาพนั้นได้อย่างเต็มที่ ด้วยวิธีตั้งคำถามและเทคนิคต่าง ๆ โดยไม่สอน เพื่อให้โค้ชรู้สึกอยากเปลี่ยนแปลงตัวเองไปสู่เป้าหมายที่เขาต้องการด้วยตัวของเขาเอง การโค้ชเป็นการสะท้อนให้โค้ชมองเห็นศักยภาพของตัวเอง ยอมรับในสิ่งที่เป็นอย่างอยู่ แล้วเกิดความรู้สึกอยากเปลี่ยนแปลงตัวเองไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ การโค้ชเน้นการใช้คำถามเป็นหลักเพื่อให้โค้ชมองเห็นวิธีการที่เหมาะสมของตัวเองและเกิดความมั่นใจในตัวเองของโค้ชไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ (ปรกรณ์ วงศ์รัตนพิบูลย์, 2560 : ก – ค)

ปัจจุบันปัญหาหลักของการบริหารสถานศึกษาคือผู้บริหารสถานศึกษาขาดทักษะการโค้ช เพราะหากผู้บริหารสถานศึกษามีทักษะการโค้ชสูง จะมีความสามารถบริหารสถานศึกษาให้เกิดความสำเร็จโดยใช้ทักษะการโค้ช โค้ชครูและ

บุคลากรในสถานศึกษาให้สามารถปฏิบัติงานจนบรรลุวัตถุประสงค์ของสถานศึกษาได้ ผู้บริหารสถานศึกษาจึงมีความจำเป็นต้องใช้ทักษะการโค้ช (Coaching) เป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการเพื่อส่งเสริมสนับสนุนการเรียนการสอนของครูและนักเรียน ที่สำคัญหากผู้บริหารสถานศึกษามีทักษะการโค้ชที่ดีจะสามารถส่งผลให้การจัดการศึกษาบรรลุเป้าหมาย คือประชากรที่มีคุณภาพของประเทศตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ กำหนด ทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษาจึงนับว่าเป็นวิธีการที่สำคัญและจำเป็นต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ ดังนั้นหากผู้บริหารสถานศึกษามีทักษะการโค้ชที่ดีจะช่วยส่งเสริมให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาเกิดความตระหนักคิดไตร่ตรอง และสำรวจตรวจสอบงานที่ปฏิบัติมากยิ่งขึ้น และส่งผลต่อความสามารถพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศคือนักเรียนที่มีคุณภาพให้กับประเทศตามที่บัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติได้อย่างมีคุณภาพ (ณัฏฐนิธ กาลพัฒน์, 2565 : บทคัดย่อ) ปัญหาการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษาคือต้องมีทักษะความสามารถสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการโค้ช เพราะทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษาทำให้เกิดความสำเร็จในการปฏิบัติงานและบรรลุตามวัตถุประสงค์ของสถานศึกษานั้น ๆ ผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้นำจึงมีความจำเป็นต้องใช้ทักษะการโค้ช (Coaching) เป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการการเรียนการสอนของครูผู้สอนในโรงเรียน และการปฏิบัติงานของบุคลากรทางการศึกษา และพัฒนาความสามารถของครูผู้สอนในโรงเรียน และการปฏิบัติงานของบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียน ให้สามารถปฏิบัติการสอนและปฏิบัติงานได้ตามเป้าหมายของการจัดการศึกษาของสถานศึกษา (อนันต์ กันนัง, 2558 : เรืปไซต์) ให้ครูก้าวสู่รูปแบบกระบวนการสอนหรือการจัดการศึกษาในศตวรรษ ที่ 21 อย่างมั่นใจมีประสิทธิภาพ ทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษาจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการประพฤติปฏิบัติสำหรับผู้บริหารหรือผู้นำในสถานศึกษาเป็นอย่างยิ่ง ทักษะการโค้ชเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาที่ควรให้ความสำคัญมากที่สุด เนื่องจากเป็นแรงขับเคลื่อนที่จะนำไปสู่ความสำเร็จทางการศึกษารวมถึงความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความเป็นผู้นำและดึงความสามารถที่หลากหลายจากผู้อื่นได้วิธีที่ผู้บริหารทำได้สะดวก คือ การโค้ชครู โดยใช้ทักษะการโค้ชที่เกิดขึ้นจากความสามารถในตัวผู้บริหารเอง ดังนั้นผู้บริหารสถานศึกษาจำเป็นต้องมีความรู้ ความ เข้าใจเกี่ยวกับทักษะและกระบวนการ

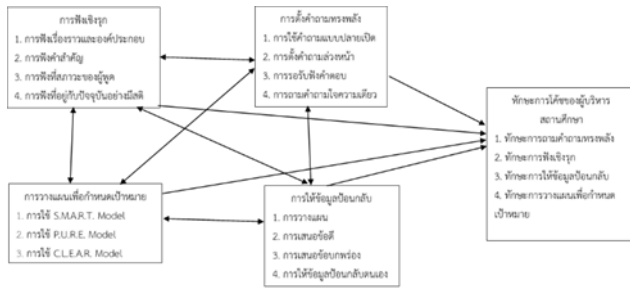
โค้ช เพื่อให้สามารถนำไปใช้โค้ชครูและบุคลากรได้อย่างต่อเนื่อง ยั่งยืนหากต้องการพัฒนาการศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐาน จำเป็นต้องพัฒนาคุณภาพการศึกษาระดับสถานศึกษา โดยผู้บริหารสถานศึกษาเป็นบุคคลสำคัญ ดังนั้นหากผู้บริหารสถานศึกษา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ ทักษะ และกระบวนการโค้ช สามารถนำทักษะการโค้ชไปใช้ได้อย่างถูกต้อง ตลอดจนประยุกต์ให้เข้ากับบริบทที่แตกต่างอย่างเหมาะสม ย่อมจะส่งผลให้การพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาในสถานศึกษา และการบริหารงานในสถานศึกษามีประสิทธิภาพ เพราะทักษะการโค้ช (Coaching) เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยกระตุ้นศักยภาพของครู และบุคลากรให้เกิดความตระหนักรู้ในตนเอง (Self-awareness) สามารถคิดแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สร้างสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น และสร้างผลการปฏิบัติงานให้ดีขึ้น นำไปสู่การพัฒนาคุณภาพการศึกษาในสถานศึกษาและคุณภาพการศึกษาของประเทศ (ณัฏฐนิธ กาลพัฒน์, 2565 : 3)

จากสภาพปัญหาการบริหารสถานศึกษาของผู้บริหารสถานศึกษาที่ขาดทักษะการโค้ชและสภาพปัญหาการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อให้ผู้บริหารสถานศึกษาและผู้บริหารการศึกษานำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลโดยเฉพาะการพัฒนาครูผู้สอนให้สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้เต็มศักยภาพ พัฒนาการจัดการศึกษาให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบของทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา
2. เพื่อตรวจสอบรูปแบบความสอดคล้องเชิงโครงสร้างของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 2 โมเดลสมมติฐาน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้อำนวยการสถานศึกษาตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนและรองผู้อำนวยการโรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 จำนวน 600 คน ตามหลักเกณฑ์จำนวนกลุ่มตัวอย่างในการวิเคราะห์องค์ประกอบ Factor Analysis ของทาบาคนิคและฟิดล (Tabachnick & Fidell 2556 : 618) โดยการสุ่มหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือซึ่งเป็นแบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งแบ่งเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป สอบถามเกี่ยวกับ เพศ สถานภาพ อายุ วุฒิการศึกษา ตำแหน่งหน้าที่ ประสบการณ์ในการทำงาน มีลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ (Check list)

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษามีลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) มี 5 ระดับ คือ

5 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับมาก

3 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับน้อย

1 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังต่อไปนี้

1. ขออนุญาตเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากวิทยาลัยสันตพล เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในหน่วยงานที่ต้องการ

2. ผู้วิจัยนำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยเสนอต่อสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 พร้อมกับแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างได้ตอบแบบสอบถามโดยใช้ระบบออนไลน์

3. ผู้วิจัยติดตามเก็บรวบรวมคำตอบผ่านระบบออนไลน์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับโมเดลสมการโครงสร้าง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา

ในครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปโดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป โดยใช้สถิติความถี่และร้อยละ

2. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับโมเดลสมการโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำค่าเฉลี่ยมาเทียบกับเกณฑ์ในการแปลความหมาย (Best, 1981 : 179 – 187) ดังนี้

- 4.51 – 5.00 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับมากที่สุด
3.51 – 4.50 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับมาก
2.51 – 3.50 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับปานกลาง
1.51 – 2.50 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับน้อย
1.00 – 1.50 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับน้อยที่สุด

3. วิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างโมเดลสมการ
โครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของ
ผู้บริหารสถานศึกษา ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

4. ตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลสมการโครงสร้าง
ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหาร
สถานศึกษา ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

สรุปผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิจัยโมเดลสมการโครงสร้างปัจจัยเชิง
สาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา
สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 ผู้วิจัยนำเสนอตามความมุ่ง
หมายของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันปัจจัยเชิง
สาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา
สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 พบว่ามีองค์ประกอบได้แก่
การฟังเชิงรุก (ALN) การถามคำถามทรงพลัง (PWQ) การ
วางแผนเพื่อกำหนดเป้าหมาย (PLG) และการให้ข้อมูลป้อนกลับ
(FDB) และมีดัชนีระดับความกลมกลืนระหว่างโมเดลกับข้อมูลเชิง
ประจักษ์ได้ค่าไค-สแควร์ (χ^2) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 140 ที่ค่าองศา
อิสระ (df) เท่ากับ 129 มีค่าใกล้เคียงกัน ค่าความน่าจะเป็น (P)
เท่ากับ .232 ดัชนีค่ารากที่สองของส่วนที่เหลือ (RMR) เท่ากับ
0.014 ดัชนีวัดความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .976 ค่าดัชนีวัด
ความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) เท่ากับ .965 และรากของ
ค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนโดยประมาณ (RMSEA)
เท่ากับ .012 แสดงว่าโมเดลมีความตรงเชิงโครงสร้าง

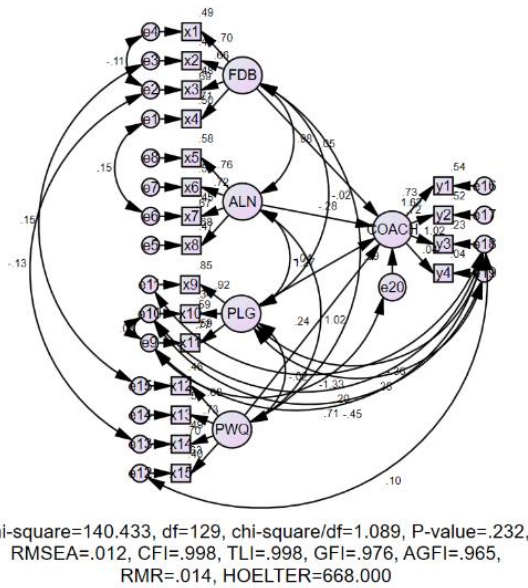
2. การตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลสมการ
โครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของ
ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 กับ
ข้อมูลเชิงประจักษ์ พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิง
ประจักษ์ ซึ่งสามารถพิจารณาได้จากค่าสถิติที่ใช้ตรวจสอบความ
สอดคล้องระหว่างโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์ได้แก่ ค่าไค-สแควร์

(χ^2) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 140 ที่ค่าองศาอิสระ (df) เท่ากับ 129 มีค่า
ใกล้เคียงกัน ค่าความน่าจะเป็น (P) เท่ากับ .232 ดัชนีค่ารากที่
สองของส่วนที่เหลือ (RMR) เท่ากับ 0.014 ดัชนีวัดความกลมกลืน
(GFI) เท่ากับ .976 ค่าดัชนีวัดความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI)
เท่ากับ .965 และรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความ
คลาดเคลื่อนโดยประมาณ (RMSEA) เท่ากับ .012 แสดงว่าโมเดล
มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

จากผลการวิจัยพบว่า การฟังเชิงรุก การถามคำถามทรง
พลัง การวางแผนเพื่อกำหนดเป้าหมาย และการให้ข้อมูล
ป้อนกลับ มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับทักษะการโค้ชของผู้บริหาร
สถานศึกษา โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งตัวแปรการ
ฟังเชิงรุก (ALN) กับทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา
(Coach) มีความสัมพันธ์กันสูงสุดมีค่าเท่ากับ .280 ตัวแปรที่มี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ ตัวแปรการวางแผนเพื่
อกำหนดเป้าหมาย (PLG) มีค่าเท่ากับ .269 ตัวแปรการถามคำถาม
ทรงพลัง (PWQ) มีค่าเท่ากับ .239 และตัวแปรการให้ข้อมูล
ป้อนกลับ (FDB) มีค่าเท่ากับ .047

เมื่อพิจารณาตัวแปรทักษะการโค้ชของผู้บริหาร (Coach)
เป็นตัวแปรตาม พบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลทั้งทางอ้อมต่อตัวแปร
ตาม โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ การให้ข้อมูล
ป้อนกลับ (FDB) มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .050 การฟังเชิงรุก
(ALN) มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .036 การถามคำถามทรงพลัง
(PWQ) มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .032 และการวางแผนเพื่อกำหนด
เป้าหมาย (PLG) มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ -.001

เมื่อพิจารณาเมทริกซ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝง
พบว่า สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรแฝงเป็นบวกทั้งหมด
โดยตัวแปร การฟังเชิงรุก (ALN) มีความสัมพันธ์กับทักษะการโค้ช
ของผู้บริหารสถานศึกษามีค่าสูงสุดเท่ากับ .927 รองลงมาคือ การ
ให้ข้อมูลป้อนกลับ (FDB) มีค่าเท่ากับ .064 การถามคำถามทรง
พลัง (PWQ) มีค่าเท่ากับ .048 และการวางแผนเพื่อกำหนด
เป้าหมาย (PLG) มีค่าเท่ากับ .026



ภาพที่ 3 โมเดลสมการโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 ที่ปรับแก้

อภิปรายผลการวิจัย

โมเดลสมการโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 สามารถนำมาอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ผลการวิจัยพบว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 พบว่ามีองค์ประกอบได้แก่ การฟังเชิงรุก (ALN) การถามคำถามทรงพลัง (PWQ) การวางแผนเพื่อกำหนดเป้าหมาย (PLG) และการให้ข้อมูลป้อนกลับ (FDB) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การฟังช่วยส่งเสริมให้โค้ชได้รับข้อมูลที่เป็นเนื้อหาโดยตรงจากผู้รับการโค้ช การตั้งคำถามทรงพลังทำให้ผู้รับการโค้ชสามารถระลึกและค้นหาคำตอบของปัญหานั้น ๆ ได้ด้วยตนเองผ่านการตอบคำถามทรงพลัง นอกจากนี้การตั้งเป้าหมายของการโค้ชยังสามารถช่วยให้ผู้รับการโค้ชสามารถวางแผนและเห็นภาพความสำเร็จจากการโค้ชได้ด้วยตนเองที่ชัดเจน อีกทั้งการสะท้อนด้วยการให้ข้อมูลป้อนกลับทำให้ผู้รับการโค้ชได้พบมุมมองใหม่ ๆ ต่อตนเองนำไปสู่การค้นพบคำตอบของปัญหาด้วยตนเอง มีความสอดคล้องกับการศึกษาทฤษฎีการโค้ช ซึ่งเป็นเครื่องมือหนึ่งของผู้จัดการและผู้นำทีม ที่

จะสามารถใช้ในการตั้งศักยภาพและประสิทธิภาพจากผู้ใต้บังคับบัญชาได้เป็นอย่างดี รวมทั้งสามารถพัฒนาความสามารถของทีมในการปฏิบัติงานให้ได้ตามเป้าหมายขององค์กร ซึ่งเป็นบทบาทที่สำคัญมากอย่างหนึ่งของผู้นำทีมและหัวหน้างานในการบริหารผลการปฏิบัติงาน (Performance Management) การโค้ช (Coaching) คือกระบวนการทำงานร่วมกันระหว่างโค้ชซึ่งเป็นเพื่อนชวนคิด หรือปลดล็อกบางอย่างในตัวของผู้รับการโค้ช (Coachee อ่านว่า โค้ชซี) มีศักยภาพสูงขึ้น ดีขึ้น หรือมีความสุขอย่างที่คุณเข้ารับการโค้ชต้องการ ผ่านวิธีการและเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อให้ผู้รับการโค้ชได้เรียนรู้ตระหนักในตัวเองและเปลี่ยนแปลง และลงมือทำด้วยความคิด ความถนัด ความสามารถของโค้ชซีเอง การโค้ช จึงเป็นการทำงานร่วมกัน/ประสานกันระหว่างโค้ช (Coach) และผู้รับการโค้ช (Coachee) ให้ถึงจุดหมายที่โค้ชซีต้องการ ด้วยตัวของผู้รับการโค้ชเอง (ศศิมา สุขสว่าง, 2564 : 2) ซึ่งสอดคล้องกับ วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2562 : 19) ที่ได้กล่าวว่าการโค้ชหมายถึง การเป็นคู่คิดของผู้ได้รับการโค้ชและผู้โค้ชในกระบวนการพัฒนาที่สร้างสรรค์และกระตุ้นให้ผู้ได้รับการโค้ชใช้ความสามารถของตนเองมาใช้ในการทำงานให้บรรลุเป้าหมาย ผู้รับการโค้ชต้องลงมือทำและปฏิบัติเพื่อให้เกิดการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงด้านดีที่เป็นรูปธรรมขึ้นจริง และสอดคล้องกับ จอห์น วิทมอร์ (John Whitmore, 2009 : 95) ได้เสนอรูปแบบการโค้ช (Coaching model) ด้วยรูปแบบ GROW model ซึ่ง G-goal หมายถึง มีการตั้งเป้าหมายร่วมกันระหว่างโค้ชและผู้รับการโค้ชด้วยความเต็มใจของทั้งสองฝ่ายเป้าหมาย R-reality หมายถึง การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลคำถามปลายเปิดต่าง ๆ เช่น ทำไม เมื่อไร ที่ไหน และใคร เพื่อที่จะสรุปและเข้าใจข้อมูลที่ถูกต้องทั้งสองฝ่ายในสถานะความเป็นจริงในปัจจุบัน ของผู้รับการโค้ช O-options หมายถึง การค้นหาทางเลือกต่าง ๆ ที่จะไปสู่เป้าหมาย W-will หมายถึง ความตั้งใจที่จะทำให้สำเร็จตามเป้าหมาย โดยสามารถระบุถึงรายละเอียดวิธีการดำเนินการซึ่งเป็นหน้าที่ของโค้ชที่จะต้องกระตุ้นการโค้ชด้วยการตั้งคำถามใคร ทำอะไร เมื่อไร ที่ไหน และอย่างไร ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่า การฟังเชิงรุก (ALN) การถามคำถามทรงพลัง (PWQ) การวางแผนเพื่อกำหนดเป้าหมาย (PLG) และการให้ข้อมูลป้อนกลับ (FDB) ทั้ง 4 กระบวนการนี้จะแทรกอยู่ในรูปแบบการโค้ชด้วยรูปแบบ GROW model และนอกจากนี้ยังสอดคล้อง

กับ สมลา พรหมมา (2561: 361) ที่ได้ทำการศึกษาและวิจัยเรื่องรูปแบบการพัฒนาทักษะการโค้ชของผู้นำทางการพยาบาล

โดยผลการวิจัยพบว่า ทักษะที่เป็นองค์ประกอบของกระบวนการโค้ชของผู้นำทางการพยาบาล ประกอบด้วย การตั้งคำถามที่ดีและมีพลัง การรับฟังอย่างตั้งใจการให้ข้อมูลป้อนกลับเชิงบวก การจูงใจและให้กำลังใจ และการกำหนดเป้าหมายของผู้รับการโค้ชนั้น ผู้นำทางการพยาบาลยังไม่สามารถแสดงได้อย่างชัดเจน นอกจากนั้นผู้นำทางการพยาบาลควรมีความเชื่อพื้นฐานในการเป็นโค้ช ได้แก่ การเชื่อว่าพยาบาลผู้รับการโค้ชมีศักยภาพสามารถพัฒนาได้ และกระบวนการโค้ชสามารถทำให้คนเปลี่ยนพฤติกรรมได้

2. การตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลสมการโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 กับข้อมูลเชิงประจักษ์ พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และพบว่าตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 ผู้วิจัยจะนำมาอภิปรายในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

2.1 ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 ได้แก่ การฟังเชิงรุก เป็นปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลทางตรงต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าทักษะการฟังเชิงรุกทำให้โค้ชได้รับทราบเรื่องราว ประเด็นปัญหา เนื้อหา บริบท ของเรื่องราว การฟังสภาวะของผู้รับการโค้ชว่ามีสภาวะอารมณ์กับเรื่องราวนั้น ๆ อย่างไร อีกทั้งยังเป็นการป้องกันไม่ให้โค้ชหลงไปกับความรู้สึกของผู้รับการโค้ชนั้น เมื่อพิจารณาอิทธิพลโดยรวมพบว่ามีอิทธิพลทางบวก ทักษะการฟังเชิงรุกสำหรับโค้ช (Active Listening Skill for Coach) เป็นทักษะที่สำคัญมาก เพราะในกระบวนการโค้ชนั้น โค้ชจะใช้เวลาในการฟัง 70% - 80% (อีก 20 % สำหรับการถาม,feedback ฯ) การฟังแบบโค้ชจะแตกต่างจากการฟังแบบทั่วไป การฟังแบบทั่วไปจะได้ยินสิ่งที่แสดงออกมา สิ่งที่เขาต้องการให้รู้ในเนื้อหา (Content) แต่การฟังแบบโค้ช (Active Listening Skill) ต้องฟังให้ลึกถึงความรู้สึก ความเชื่อ ความคิด สามารถจับประเด็นและได้ยินในสิ่งที่ผู้รับการโค้ชไม่ได้พูดและทวนออกมาได้ (Context) เหมือนกับเป็นกระจกสะท้อนผู้รับการโค้ชได้ ทักษะการฟังอย่างลึกซึ้ง นั้นต้องฝึกสติ (Mindfulness) เพื่ออยู่กับโค้ชซีในทุกขณะ

ปัจจุบัน การฝึกสติ ต้องฝึกฝนและทำอย่างต่อเนื่อง เพราะเมื่อเวลาที่เราเป็นโค้ช บางครั้งเราจะเผลอ เข้าไปอยู่กับเรื่องราวของโค้ชซีจนมีอารมณ์ร่วมไปด้วย หรือบางทีเผลอคิดว่าจะถามอะไรต่อไปดี หรือไม่อยู่กับโค้ชซี ณ ขณะนั้น เพราะการฟังอย่างลึกซึ้งนั้น เราไม่ได้ฟังแค่เสียงของโค้ชซีเท่านั้น แต่เรายังฟังภาษาร่างกาย และเสียงที่ไม่ได้พูดอีกด้วย ศศิมา สุขสว่าง (2564 : 2) สอดคล้องกับ อัจฉรา จุ้ยเจริญ (2558 : 47 - 48) กล่าวว่า การฟัง เป็นสมรรถนะสำคัญด้านการสื่อสารของโค้ช เป็นการฟังเชิงลึกเพื่อรับรู้ ค่านิยม ความเชื่อต่าง ๆ เป็นการรับฟังโดยปราศจากอคติเงื่อนไขหรือการสรุปตัดสินใด ๆ รวมทั้งเมื่อฟังแล้ว สามารถนำสิ่งที่ได้ฟังจากผู้รับการโค้ช มาสะท้อนกลับให้ผู้รับการโค้ชฟังโดยเลือกใช้ประโยคและคำพูดสะท้อนกลับไปยังผู้รับการโค้ช เพื่อช่วยให้ผู้ได้รับการโค้ชได้ทบทวนหรือเข้าใจความเชื่อมโยงของสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง เกิดการประจักษ์รู้และเข้าใจสถานการณ์ตนเองดียิ่งขึ้น จนนำไปสู่ความกระตือรือร้นและการหาหนทางออกที่ดีสำหรับตนเองได้ดีขึ้น

2.2 ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 ได้แก่

2.2.1 การถามคำถามทรงพลัง เป็นปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลทางตรงต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการตั้งคำถามทรงพลังสามารถส่งเสริมให้ผู้รับการโค้ชได้ย้อนกลับความคิด เหตุการณ์ สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นที่ผ่านมาโดยการตอบคำถามรายประเด็นได้อย่างมีอิสระตามการตอบคำถามปลายเปิด ให้โค้ชได้เตรียมคำถามไว้ล่วงหน้า เพื่อเตรียมความพร้อม ให้โอกาสผู้รับการโค้ชได้เล่าเรื่องราวปัญหาได้ตามที่ต้องการแต่ต้องอยู่ในกรอบการถาม เมื่อพิจารณาอิทธิพลโดยรวมพบว่ามีอิทธิพลทางบวก การใช้คำถามของโค้ชมีเจตนาที่จะทำให้โค้ชซีเกิดการตระหนักรู้ได้ด้วยตัวเอง ดังนั้นคำถามของโค้ชจึงไม่ได้ต้องการคำตอบโดยตรงจากโค้ชซี แต่เป็นการใช้คำถามชวนคิด ชวนคุย ในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นของโค้ชซีโดยตรง เพื่อให้โค้ชซีได้มีโอกาสสำรวจตัวเองอย่างรอบด้านจริง ๆ โค้ชใช้คำถามเป็นกระจกเงา เพื่อให้โค้ชซีมองเห็นและยอมรับเรื่องราวของตัวเอง โค้ชใช้คำถามการเป็นกระจกเงา เพื่อให้โค้ชซีสำรวจตัวเองให้ครบทุกด้าน โค้ชใช้คำถามเปลี่ยนสภาวะ เพื่อให้โค้ชซีเปลี่ยนความเชื่อ ความคิด และความรู้สึกเป็นเชิงบวก โค้ชใช้คำถามเปลี่ยนสภาวะเพื่อให้โค้ชซีเกิดความเชื่อมั่นในศักยภาพของตัวเอง โค้ชใช้คำถามสร้างทางเลือกเพื่อให้โค้ชซีค้นหาวิธีการ

ที่เหมาะสมกับตัวเองให้มากที่สุด โค้ชใช้คำถามสร้างทางเลือก เพื่อให้โค้ชตีตั้งศักยภาพของตัวเองออกมาใช้ สร้างการเปลี่ยนแปลง โค้ชใช้คำถามสร้างการตระหนักรู้เพื่อให้โค้ชมีสติอยู่กับเหตุและผลที่เป็นจริง โค้ชใช้คำถามสร้างการตระหนักรู้เพื่อให้โค้ชตัดสินใจลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง คำถามของโค้ชเป็นคำถามใครรู้ (Curiosity) ในเรื่องราวต่าง ๆ ร่วมกับโค้ช ไม่ใช่คำถามที่ต้องการคำตอบ (Q & A) จากโค้ช โค้ชใช้คำถามโดยการหยิบเรื่องราวหรือคำสำคัญที่เป็นของโค้ชเท่านั้น เพื่อให้โค้ชช้อยู่กับตัวเอง และมุ่งเน้นให้อยู่กับความเชื่อ ความคิด ความรู้สึก คุณค่า ที่เป็นเรื่องดี ๆ มีประโยชน์ ทำให้โค้ชเกิดความเชื่อมั่นในตัวเองเพิ่มขึ้น ปกรณ์ วงศ์รัตนพิบูลย์ (2560 : 61 – 81) ซึ่งสอดคล้องกับ สหพันธ์การโค้ชนานาชาติ (International Coach Federation, 2019 : 1) ได้เสนอแนวคิดการสร้างคำถามทรงพลัง โดยการสร้างการตระหนักรู้ โดยการอำนวยความสะดวกการเรียนรู้และการเรียนรู้ของผู้รับการโค้ชโดยใช้เครื่องมือและเทคนิคการถามทรงพลัง ถามคำถามเกี่ยวกับวิธีการคิด ค่านิยม ความจำเป็นความต้องการ และความเชื่อ ถามคำถามที่ช่วยให้ผู้รับการโค้ชสำรวจความคิดที่เหนือกว่าปัจจุบัน เชิญชวนให้แบ่งปันประสบการณ์ ในช่วงขณะนั้นให้มากขึ้น และสอดคล้องกับ ฮอมมะ มาซาโตะ (Homma Masato, 2020 : 50) กล่าวว่า ทักษะการถามสำคัญมากต่อโค้ชหากหัวหน้าตั้งคำถามได้อย่างเหมาะสม จะช่วยดึงหลายสิ่งที่อยู่ในตัวสมาชิกในทีมออกมาได้ เช่น ข้อมูล ไอเดีย วิธีการแก้ปัญหา ไฟในการทำงาน

2.2.2 การวางแผนเพื่อกำหนดเป้าหมาย เป็นปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลทางตรงต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การวางแผนเป็นขั้นตอนแรกในการโค้ชโดยผู้รับการโค้ชและโค้ชต้องดำเนินการร่วมกัน เพื่อให้เกิดรูปแบบการโค้ชที่เหมาะสมกับผู้รับการโค้ช โดยแผนและเป้าหมายจะต้องมีลักษณะเฉพาะแตกต่างกันไปตามบริบทของแต่ละประเด็น เมื่อพิจารณาอิทธิพลโดยรวมพบว่ามีอิทธิพลทางบวก การวางแผนเพื่อความสำเร็จ (Lay Out a Success Plan) ช่วยให้ผู้รับการโค้ชสร้างแผนการทำงานมีวิธีการและปฏิบัติตามที่จะทำให้สำเร็จตามเป้าหมาย การวางแผนที่ดีจะทำให้สำเร็จในตอนท้าย ขั้นนี้โค้ชจะต้องเลือกวิธีการที่ชัดเจนให้ตนเอง และต้องทำตามความหวังของตนเองให้สำเร็จ โค้ชมีหน้าที่กำหนดระยะเวลาในการดำเนินการ ควบคุม กำกับและตรวจสอบ ประเมินผลให้กับโค้ช โค้ชต้องสนับสนุนโค้ชให้บรรลุตาม

เป้าหมายและเกิดการพัฒนาตนเอง ด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์ และโค้ชและโค้ชมีการวางแผนร่วมกัน มีการทบทวนแผน หรือยอมรับการสนับสนุนจากผู้ที่มีความสามารถในการสนับสนุน (อุทิศ ดวงผาสุข, 2560 : 9) ซึ่งสอดคล้องกับ สหพันธ์การโค้ชนานาชาติ (ICF : 2019) ได้กำหนดกระบวนการโค้ชเรื่องขั้นที่ 1 ไว้ว่า G = Goal คือ “เป้าหมาย” ลองถามตัวเองดูว่าจริง ๆ แล้วเราต้องการอะไรในชีวิต อีก 1 ปี 5 ปี 10 ปีข้างหน้า ชีวิตของฉันทจะมีหน้าตาเป็นอย่างไร? จะมีรายได้เท่าไร? สุขภาพการทำงาน การใช้ชีวิต จะเป็นอย่างไร แล้วตั้งเป้าหมายระยะสั้นให้สอดคล้องกับเป้าหมายชีวิตนั้น เช่นการหารายได้เพิ่มเติม การลดน้ำหนัก การแบ่งเวลา/จัดลำดับความสำคัญในชีวิตให้เหมาะสม วัตถุประสงค์มีกำหนดระยะเวลาที่ชัดเจน และสอดคล้องกับ ชูซูกิ โยชิยุกิ (Suzuki Yoshiyuki, 2021 : 215) ได้กล่าวถึงการตั้งเป้าหมายว่า โค้ชที่เก่งกาจอาจไม่ได้เป็นนักกีฬาชื่อดังมาก่อน และการโค้ชก็ไม่ใช่การถ่ายทอดความสามารถของตนเอง ให้กับคนอื่นดังนั้น โค้ชจึงไม่จำเป็นต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญชั้นสูงในสาขานั้น ๆ แต่ถึงอย่างนั้นเราก็ยังอยากลองรับการโค้ชจากผู้เชี่ยวชาญในด้านนั้น ๆ อยู่ดี นั่นเป็นเพราะเราเชื่อว่า เมื่อได้สัมผัสพลังของคนที่ทำบางอย่างสำเร็จจะช่วยให้ตนเองไปถึงเป้าหมายได้ พวกเราอยากสัมผัสพลังที่ว่าเมื่อลงมือทำแล้วต้องไปได้สวยแน่ที่ผู้เชี่ยวชาญเปล่งออกมานั่นเอง หากคิดว่าจะ โค้ชใครสักคน เพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายเราจำเป็นจะต้องเป็นต้นแบบที่มีพลังให้แก่เขา แต่เราไม่อาจเป็นโค้ชมือฉมังได้ในระยะเวลาอันสั้น เพราะฉะนั้นเราจึงต้องสร้างความมั่นใจด้วยการทำเป้าหมายเล็ก ๆ ที่เรที่ตั้งขึ้นในแต่ละวัน ให้สำเร็จเสียก่อน พลังแห่งความมั่นใจนั้นจะแผ่ไปยังอีกฝ่ายผ่านทางสีหน้าและน้ำเสียงของเรา ซึ่งจะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้อีกฝ่ายบรรลุเป้าหมายและเพื่อที่จะทำได้ เช่นนั้น ตัวเราก็จำเป็นต้องมีโค้ชที่เป็นต้นแบบให้กับเราเช่นกัน และสอดคล้องกับ คณิงิจ (2564 : เว็บไซต์) ให้ความหมายของการตั้งเป้าหมายว่า การตั้งเป้าหมาย คือการกำหนดสิ่งที่เราต้องการจะได้มา ต้องการจะทำ หรือความต้องการอะไรก็แล้วแต่ที่เรามุ่งมั่นตั้งใจอย่างแน่วแน่เพื่อที่จะทำความตั้งใจเหล่านั้นให้สำเร็จ การมีเป้าหมายเป็นเหมือนการสร้างแรงบันดาลใจเป็นพลังที่จะคอยกระตุ้นให้เราทำในสิ่งที่เราต้องการ แม้จะต้องเจอกับอุปสรรคหรือปัญหามากมายก็ตาม

2.2.3 การให้ข้อมูลป้อนกลับ เป็นปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลทางตรงต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 10 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

.05 เมื่อพิจารณาอิทธิพลโดยรวมพบว่าอิทธิพลทางบวก ทักษะการให้ข้อมูลป้อนกลับเชิงสร้างสรรค์ (Creative feedback) เป็นการสะท้อนแนวความคิดของผู้พูด ที่มีความหวังดีกับผู้ฟัง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่ดีขึ้น ดังนั้นสิ่งที่ควรให้ความสำคัญในการให้ข้อมูลป้อนกลับของโค้ชคือ การให้ข้อมูลป้อนกลับเรื่องราวที่ได้ยินไม่ใช่ความคิดของคุณ การขอแสดงความคิดเห็นจากมุมมองของโค้ช เพื่อการแลกเปลี่ยนเท่านั้น การกระตุ้นให้เกิดความอยากพัฒนาตัวเองเพิ่มขึ้น การให้กำลังใจในการก้าวข้ามปัญหาหรืออุปสรรคที่เจออยู่ การนำเสนอข้อเท็จจริงบนหลักการหรือมาตรฐานที่อ้างอิงได้ ปกรณ์ วงศ์รัตนพิบูลย์ (2560 : 61 – 81) ซึ่งสอดคล้องกับ กรรณที่ติน (2561 : 1) ได้ให้ความหมายของการให้ข้อมูลป้อนกลับว่า เป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลการปฏิบัติงานในปัจจุบัน โดยเป็นการสื่อสารสองทาง (Two - Way Communication) ระหว่างบุคคลผู้ให้ข้อมูลป้อนกลับ (ผู้บังคับบัญชา) และผู้รับข้อมูลป้อนกลับ (ผู้ใต้บังคับบัญชา) ที่มีเป้าหมาย เพื่อให้ผู้ใต้บังคับบัญชาทราบว่าตนนั้น มีผลการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพ หรือไม่อย่างไร หรือตรงตามเป้าหมายของ หน่วยงานหรือไม่ และจะต้องแก้ไข การทำงานในส่วนใดบ้าง เพื่อช่วยให้ ผู้ใต้บังคับบัญชาได้ตระหนักในตนเอง และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทาง ที่ดี อันจะนำไปสู่การพัฒนาปรับปรุง และเพิ่มผลการปฏิบัติงานให้ตรงตาม เป้าหมายของหน่วยงานและองค์กรให้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับไพศาล สุวรรณน้อย (2560: 4) กล่าวว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับช่วยให้ผู้รับข้อมูลย้อนกลับเข้าใจถึงจุดเด่นและสิ่งที่ต้องพัฒนา ยินดีรับฟัง และพร้อมที่จะนำไปสู่การปฏิบัติ แต่ถ้าปล่อยทิ้งไว้นานบางคนอาจจะไม่เห็นความสำคัญของข้อเสนอแนะจากผู้ประเมิน ทำให้เกิดบรรยากาศการสนทนาที่เป็นการเสนอแนวความคิดการพัฒนาหรือแก้ปัญหาไม่ใช่เป็นการชี้จุดบกพร่อง นอกจากนี้ การชื่นชมจุดแข็งและผลงาน ทำให้ผู้รับข้อมูลย้อนกลับรู้สึกว่าการงานหรือจุดแข็งได้รับการยอมรับจะส่งผลให้เกิดความรู้สึกรับรู้ดีที่จะรับคำวิพากษ์วิจารณ์ด้วยความเต็มใจมากกว่าที่จะได้รับทราบแต่จุดบกพร่องของตนเองเท่านั้น

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงาน

ศึกษาธิการภาค 10 คือ การฟังเชิงรุก ดังนี้ ผู้บริหารจำเป็นต้องฝึกทักษะการฟังเชิงรุกด้วยการฟังเนื้อหาและบริบทของเรื่องที่ฟัง การฟังคำสำคัญของเรื่องที่ฟัง การฟังที่สภาวะของผู้รับการโค้ช และจะต้องฟังอยู่กับปัจจุบันขณะอย่างมีสติจึงจะทำให้การโค้ชสำเร็จผลได้อย่างมีประสิทธิภาพและผู้บริหารก็จะเกิดทักษะการโค้ช

2. การถามคำถามทรงพลัง จะช่วยให้ผู้บริหารได้ข้อมูลเนื้อหา และประเด็นสำคัญต่อการโค้ช โดยจะต้องพัฒนาการใช้คำถามปลายเปิด ตั้งคำถามมาล่วงหน้าก่อนการโค้ช การรอรับฟังผู้รับการโค้ชด้วยอาการสงบไม่เร่งรัดผู้รับการโค้ช และฝึกการตั้งคำถามที่มีใจความเดียวเพื่อป้องกันการสับสนระหว่งการโค้ช

3. การวางแผนเพื่อกำหนดเป้าหมาย เป็นอีกหนึ่งทักษะของผู้บริหารที่จะต้องอาศัยความร่วมมือของผู้รับการโค้ชและโค้ช (ผู้บริหาร) ในการกำหนดเป้าหมายร่วมกันเพื่อให้เกิดเป้าหมายที่สามารถดำเนินการได้จริง สมเหตุสมผล สามารถมองเห็นเป้าหมายได้ชัดเจน เป็นทักษะที่ผู้บริหารจะต้องมีโดยอาศัยหลักการบริหารอย่างมีส่วนร่วม ร่วมกับทักษะการโค้ช

4. การให้ข้อมูลป้อนกลับเป็นทักษะที่ผู้บริหารจะต้องมีทุกคนในทุกงานที่ดำเนินอยู่ เพื่อเป็นการสะท้อนผลการดำเนินงานขององค์กร แต่ทักษะการให้ข้อมูลป้อนกลับในการโค้ชนั้นจะต้องพัฒนาการเสนอข้อดีของคุณโดยไม่เป็นการชมเชยจนเกินความเป็นจริง การเสนอข้อบกพร่องอย่างตรงไปตรงมา ไม่มีการปิดบังข้อเท็จจริง การเปิดโอกาสให้ผู้รับการโค้ชได้ให้ข้อมูลป้อนกลับตนเองอย่างใจกว้าง ทั้งนี้ทั้งนั้นการให้ข้อมูลป้อนกลับจะต้องดำเนินการภายในแผนการที่วางแผนร่วมกันกับผู้รับการโค้ช ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดวันเวลาสถานที่ระยะเวลา และอุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่าง ๆ เมื่อจำเป็น ทักษะเหล่านี้ผู้บริหารสถานศึกษาสามารถพัฒนาร่วมกันกับผู้รับการโค้ชได้

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. จากการวิจัยครั้งนี้พบว่า ตัวแปรอิสระสามารถพยากรณ์ได้ประมาณร้อยละ 82 จึงควรศึกษาปัจจัยอื่น ๆ เพิ่มเติมที่ส่งผลต่อทักษะการโค้ชของผู้บริหารสถานศึกษา เช่น การสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีต่อการโค้ช การประเมินผู้รับการโค้ช การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ เป็นต้น เพื่อจะได้หาวิธีในการพัฒนาทักษะการโค้ชของผู้บริหารต่อไป

2. ควรมีการศึกษากลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ เช่น ผู้บริหารการศึกษาในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา

สังกัดอื่น ๆ เป็นต้น การศึกษาวิจัยที่ได้อาจส่งผลให้ผู้บริหาร
สถานศึกษา ผู้บริหารการศึกษาได้พัฒนาตนเองในด้านทักษะการ
โค้ชเพิ่มขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] กรมที่ดิน. (2561). *การให้ข้อมูลย้อนกลับ*. กรุงเทพฯ : กระทรวงมหาดไทย.
- [2] _____. (2561). 7คำถามเปลี่ยนชีวิตได้จริงหรือ. กรุงเทพฯ ฯ : entraining.
- [3] คณิงนิจ. (2564). *การตั้งเป้าหมาย*. ค้นเมื่อ 1 มิถุนายน 2566 จาก https://www.tpa.or.th/writer/read_this_book_topic.php?bookID=4208&pageid=25&read=true&count=true.
- [4] ญัฐนิช กาลพัฒน์. (2565). *การพัฒนาการบริหารทรัพยากรมนุษย์ด้วยทักษะการโค้ช*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.
- [5] ปกรณ์ วงศ์รัตนพิบูล. (2560). *โลกของการโค้ช*. กรุงเทพฯ ฯ : เอ็ดดูเคชั่น ไมนด์ โกลด์ มัลติมีเดีย.
- [6] ไพศาล สุวรรณน้อย. (2560). *การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL)*. เอกสารประกอบการบรรยายโครงการพัฒนาการเรียนการสอน สถาบันพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- [7] วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒผล. (2562). *การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างจิตนวัตกรรมการ*. กรุงเทพฯ : ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมการหลักสูตรและการเรียนรู้มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [8] ศศิมา สุขสว่าง. (2564). *ทักษะการโค้ช (Coaching Skill) สำหรับผู้บริหารเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้ใต้บังคับบัญชา*. ค้นเมื่อ 11 มิถุนายน 2566 จาก <https://www.sasimasuk.com/16657170/ทักษะการโค้ช-coaching-skill-สำหรับผู้บริหาร>
- [9] สหพันธ์การโค้ชนานาชาติ. (2019). *สมรรถนะหลักของการโค้ช 8 ประการ*. กรุงเทพฯ.
- [10] สุมล ปรมมา. (2561). *รูปแบบการพัฒนาทักษะการโค้ชของผู้บริหารทางการพยาบาล*. วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์ ฉะเชิงเทรา.
- [11] อนันต์ กันนัง. (2558). *การนิเทศแบบ Coaching*. ค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2566 จาก <http://nainut.esdc.go.th/home/karnithes-baeb-coaching>.
- [12] อัจฉรา จัยเจริญ. (2558). *คู่มือการโค้ช เพื่อผู้นำยุคใหม่ = Leader as coach*. กรุงเทพฯ : แอคคอมแอนด์อิมเมจ อินเตอร์เนชั่นแนล.
- [13] อุทิศ ดวงผาสุข. (2560). *การบริหารโดยการโค้ชเพื่อการพัฒนาองค์กร*. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี. 11(26): 130 – 141.
- [14] Best John W. 1981. *Research in Education*. 3rd edition. Englewood cliffs, New Jersey : Prentice. Hall Inc.
- [15] Suzuki Yoshiyuki. (2021). *Super Coaching*. Bangkok : NanmeeBook.
- [16] Tabachnick, B.G., & Fidell, L.S. (2007). *Using Multivariate Statistics*. Fifth Edition. Boston: Pearson Education, Inc.

ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1

CAUSAL FACTORS AFFECTING TO SCHOOLS EFFECTIVENESS UNDER UDONTHANI PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE 1

อารยา ยิ่งยอด^{1*} และ ปัญญารัฐ จันทร์กอง²
ARAYA YINGYOD^{1*} and PANYARAT CHANKONG²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 2) สร้างโมเดลความสัมพันธ์ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาที่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 474 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถาม มีความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .959 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson correlation coefficient) และวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor Analysis: CFA)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก 20 องค์ประกอบย่อย ได้แก่ 1) องค์กรแห่งการเรียนรู้ มี 4 องค์ประกอบย่อย 2) การบริหารแบบมีส่วนร่วม มี 4 องค์ประกอบย่อย 3) ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง มี 4 องค์ประกอบย่อย 4) แรงจูงใจในการปฏิบัติงานมี 4 องค์ประกอบย่อย และ 5) ประสิทธิภาพของสถานศึกษา มี 4 องค์ประกอบย่อย

2. โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ที่ศึกษามีความสอดคล้องของโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจาก $\chi^2 = .916$, degrees of freedom (df) = 2, $\chi^2/df = .458$, P-value = .632, GFI = .999, AGFI = .994, CFI = 1.000, TLI = 1.003, RMR = .001, และ RMSEA = .000.

คำสำคัญ : ปัจจัยการบริหาร ; ประสิทธิภาพของสถานศึกษา ; การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยสันตพล, Master Student, Program in Educational Administration, Faculty of Education, Santapol College.

² อาจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยสันตพล, Dr., Faculty of Education, Santapol College.

* Corresponding Author, Email: annannaraya@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to 1) study the casual factors affecting to school effectiveness under UdonThani primary educational service area office 1, and 2) to create a model of casual factors affecting to school effectiveness which congruence with the empirical data. The sample included of 474 school administrators, teachers and staffs in UdonThani primary educational service area office 1, which were derived from simple random sampling. The research tool is a questionnaire based on a factor analysis to assess the causal factors affecting to school effectiveness with a reliability at 0.959. the statistics used for analyzing the data include frequency, percentage, mean, standard deviation, Pearson correlation coefficient, and confirmatory factor analysis.

The results show that:

1) The casual factors affecting to school effectiveness under UdonThani primary educational service area office 1 includes 5 main factors and 20 minor indicators. These include 1) learning organization with 4 minor indicators, 2) participation management with 4 minor indicators, 3) transformational leadership with 4 minor indicators, 4) working performance motivation with 4 minor indicators and 5) school effectiveness with 4 minor indicators.

2) The casual factors model influencing the school effectiveness under UdonThani primary educational service area office 1 congruence with the empirical data which considered model fit indices include $\chi^2 = .916$, degrees of freedom (df) = 2, $\chi^2/df = .458$, P-value = .632, GFI = .999, AGFI = .994, CFI = 1.000, TLI = 1.003, RMR = .001, and RMSEA = .000.

Keywords: Management Factors ; School Effectiveness ; Confirmatory Factor Analysis

บทนำ

การศึกษาในประเทศไทย เป็นการศึกษาที่จัดโดยกระทรวงศึกษาธิการ โดยภาครัฐจะเข้ามาดูแลโดยตรงและเปิดโอกาสให้เอกชนมีส่วนร่วม ตั้งแต่ระดับการศึกษาปฐมวัย จนถึงระดับอุดมศึกษา สำหรับการศึกษาภาคบังคับในประเทศไทยนั้น ได้กำหนดให้พลเมืองไทยต้องจบการศึกษา อย่างน้อยที่สุดระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 และต้องเข้ารับการศึกษาอย่างช้าที่สุดเมื่ออายุ 7 ปีตามพระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับ พ.ศ. 2545 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วยการศึกษาซึ่งจัดไม่น้อยกว่า 12 ปีก่อนระดับอุดมศึกษา ทั้งนี้ รัฐจะต้องจัดการศึกษาให้อย่างทั่วถึง และมีคุณภาพโดยไม่เก็บค่าใช้จ่ายตามนโยบายเรียนฟรี 15 ปี ในปัจจุบันการศึกษาใน

ประเทศไทย มีทั้งสิ้น 3 รูปแบบ คือ การศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ทั้งนี้ การศึกษาขั้นพื้นฐาน ไม่บังคับให้ประชาชนต้องเข้าเรียน แต่คือสิทธิของประชาชน ในด้านการศึกษาภาคบังคับเป็นการบังคับให้เข้าเรียนถือเป็นบทบาทหน้าที่ของพลเมือง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี มีเป้าหมายในการพัฒนามนุษย์ในทุกมิติและในทุกช่วงอายุ เพื่อจะได้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ อีกทั้งยัง สร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม รวมถึงสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม มีภาครัฐของประชาชนเพื่อประชาชน และประโยชน์ส่วนรวม แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ที่เกี่ยวข้องกับด้านการศึกษา มีแนวทางการพัฒนาเด็กปฐมวัย ให้มีพัฒนาการ สมรรถนะ และคุณลักษณะที่ดีที่สมวัยทุกด้าน ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม เสริมสร้างจิตสาธารณะ และการเป็นพลเมืองที่ดีแก่ผู้เรียน ปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ตระหนักถึงพหุปัญญาของผู้เรียนที่หลากหลาย

สร้างความเสมอภาค และโอกาสในการเข้าถึง การศึกษาเพื่อลดความเหลื่อมล้ำในทุกมิติ ตลอดจนเสริมสร้างความจงรักภักดีต่อสถาบันหลักของชาติ และต่อต้านการทุจริตและประพฤติมิชอบ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) ที่มีเป้าหมายการพัฒนาโดยเฉพาะหมวดหมู่ที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูงมุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สนองต่อการพัฒนาแห่งอนาคต แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 มีกรอบทิศทางในการจัดการศึกษาให้ประชาชนชาวไทย ทุกคนสามารถเข้าถึงโอกาส อีกทั้งยังมีความเสมอภาคในการศึกษาที่มีคุณภาพ พัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะในการทำงานที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงาน และการพัฒนาประเทศ รวมทั้งนโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 และแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน (พ.ศ. 2566 - 2570) ที่ได้กำหนดโดยสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ ของประเทศ

ในปัจจุบันการดำเนินงานของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ในการพัฒนาการจัดการศึกษาโดยตระหนักถึงความสำคัญของนโยบาย 7 วาระเร่งด่วน (Quick win) ประกอบด้วย 1) ความปลอดภัยของผู้เรียน 2) หลักสูตรฐานสมรรถนะ 3) Big Data 4) ศูนย์ความเป็นเลิศทางการอาชีวศึกษา (Excellent Center) 5) พัฒนาทักษะทางอาชีพ 6) การศึกษาตลอดชีวิต และ 7) การจัดการศึกษาสำหรับผู้ที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ เพื่อขับเคลื่อนการศึกษา และได้วิเคราะห์ความสอดคล้องเชื่อมโยงกับทิศทางการขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน “สพฐ. วิถีใหม่ วิถีคุณภาพ โดยใช้กลุ่มสถานศึกษาเป็นฐานใช้นวัตกรรมในการขับเคลื่อน” จึงได้จัดทำคู่มือแนวทางการขับเคลื่อนนโยบายพัฒนาคุณภาพการศึกษา วิถีใหม่ วิถีคุณภาพ “เด็กอุดร 1 เป็นที่ 1” ปีการศึกษา 2565 ขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยมีกรอบแนวทางในการดำเนินงานที่ชัดเจนอันจะส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษา (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1, 2565) ดำเนินการตามนโยบายพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 “วิถีใหม่ วิถีคุณภาพ เด็กอุดร 1 เป็นที่ 1” โดยแบ่งเป็น 3 มิติ คือ 1) มิติด้านผู้เรียน 2) มิติด้านการจัดการเรียนการสอน และ 3) มิติด้านบริหารจัดการ ดังนั้น เพื่อให้ประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 เป็นไปตามทิศทางและ

เป้าหมายดังกล่าว จึงควรมีการบริหารสถานศึกษาเพื่อให้เกิดประสิทธิผลของสถานศึกษาซึ่งประสิทธิผลจะเป็นตัวบ่งชี้ผลขององค์กรทิศทางการพัฒนาองค์กรให้ประสบผลสำเร็จทั้งแนวทางการพัฒนาองค์กรให้มีประสิทธิภาพอย่างไรก็ตามผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐานเพื่อทดสอบ ความรู้ และความคิดรวบยอดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (Ordinary National Educational Test : O-NET) และการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ เป็นการทดสอบเพื่อวัดความรู้รวมทั้งความคิดรวบยอดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (National Test : NT) เมื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบของผู้เรียนระดับประเทศอยู่ในระดับพอใช้ ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาประสิทธิผลด้านการจัดการศึกษาทั้งระดับสถานศึกษาและระดับเขตพื้นที่การศึกษาให้มีประสิทธิภาพประสิทธิผลต่อไป

จากที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 เพื่อให้เกิดการบริหารที่เป็นปัจจัยด้านคุณภาพของการจัดการศึกษาที่สามารถนำมาเป็นแนวทางในการบริหารสถานศึกษา และจัดการศึกษาให้มีคุณภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1
2. เพื่อสร้างโมเดลความสัมพันธ์ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ที่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เก็บข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัยเป็นกลุ่มตัวอย่างที่เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น แล้วนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานของการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้จะต้องวิเคราะห์โมเดลเชิงยืนยันระหว่างโมเดลทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (Confirmatory Factor Analysis : CFA) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ดังนั้น ผู้วิจัยกำหนด กลุ่มตัวอย่างจากผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ได้กลุ่มตัวอย่างรวมทั้งหมดจำนวน 474 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) แบ่งเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 สอบถามด้านข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-List) มี 5 ข้อ ประกอบด้วย เพศ (Sex) อายุ (Age) ตำแหน่ง (Position)

ขนาดโรงเรียน (School Size) และประสบการณ์การทำงาน (Working Experience)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพของสถานศึกษา ที่ผู้วิจัยพัฒนาแนวคิดจากทฤษฎีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบคุณภาพ และปรับปรุงพัฒนานจนกระทั่งมีคุณภาพที่เหมาะสมกับการนำไปใช้เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยการบริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 มีลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert, 1971 : อ้างถึงใน บุญชม ศรีสะอาด, 2556) มี 5 ระดับ โดยค่าแต่ละระดับมีความหมาย คือ

5 หมายถึง มีการปฏิบัติที่อยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีการปฏิบัติที่อยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง มีการปฏิบัติที่อยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีการปฏิบัติที่อยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีการปฏิบัติที่อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 แบบสอบถามด้านประสิทธิภาพของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 มีลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามวิธีของลิเคอร์ท มี 5 ระดับ โดยค่าแต่ละระดับมีความหมาย คือ

5 หมายถึง มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยประสานขอหนังสือขอความอนุเคราะห์บัณฑิตวิทยาลัย จากวิทยาลัยสันตพลอุดรธานี ถึง ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ที่เป็นต้นสังกัดของสถานศึกษาที่แหล่งข้อมูลในการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือและผู้บริหารสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ซึ่งเป็นต้นสังกัดของสถานศึกษาที่แหล่งข้อมูลที่กลุ่มตัวอย่างปฏิบัติหน้าที่อยู่ เพื่อขอความอนุเคราะห์และขออนุญาตเก็บข้อมูล โดยดำเนินการ ดังต่อไปนี้

1. การเก็บข้อมูลเพื่อหาความเที่ยงตรงของเครื่องมือ (Validity) เป็นการหาความตรงเชิงโครงสร้าง (Structure Validity) และความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้วิจัยได้ประสานผู้เชี่ยวชาญไว้แล้ว และส่งหนังสือของบัณฑิตวิทยาลัย จากวิทยาลัยสันตพลอุดรธานี ที่เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ พร้อมแบบสอบถามฉบับร่าง โดยมีค่า IOC เท่ากับ 0.8-1.0

2. การเก็บข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ (Try-out) ผู้วิจัยประสานงานโดยส่งหนังสือของบัณฑิตวิทยาลัย วิทยาลัยสันตพลอุดรธานี ขออนุญาตและขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลถึงผู้บริหารสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค โดยใช้เกณฑ์พิจารณา ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.959 ตอนที่ 2 ปัจจัยเชิงสาเหตุ เท่ากับ 0.951 และตอนที่ 3 ประสิทธิภาพของสถานศึกษา เท่ากับ 0.864

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อตรวจสอบสมมติฐานการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1) ส่งหนังสือขออนุญาตและขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลถึงผู้บริหารสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยปฏิบัติหน้าที่อยู่ ฉะนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดให้ตอบแบบสอบถามผ่านระบบออนไลน์

2) ผู้วิจัยได้ส่งแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลเกินจำนวนที่กำหนดในขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 20 เพื่อกันความคลาดเคลื่อนของจำนวนแบบสอบถามที่จะได้รับกลับคืนมา

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้มาวิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สถิติที่ใช้ได้แก่ ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) มัชฌิมเลขคณิต (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ความเบ้ (Measures of Skewness) และความโด่ง (Kurtosis)

2. การวิเคราะห์ ข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

วิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สถิติที่ใช้ได้แก่ Pearson's Product Moment Correlation Coefficient

3. การตรวจสอบความสอดคล้องของรูปแบบความสัมพันธ์ปัจจัยเชิงสาเหตุตามทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ จากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ประเมินค่าพารามิเตอร์โดยวิธีไคสแควร์สูงสุดตามโมเดล ที่ใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ซึ่งมีตัวแปรที่ประกอบด้วยตัวแปรแฝง ผลการวิเคราะห์ในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ค่าสถิติสำคัญที่ใช้มีดังต่อไปนี้

3.1 ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Standard Error of Mean : SEM) ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ควรมีนัยสำคัญทางสถิติจึงจะถือว่าเป็นโมเดลที่ดี (นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2542)

3.2 ค่าสถิติวัดระดับความกลมกลืน (Goodness of Fit Measures) มีดังนี้

3.2.1 ค่าไค-สแควร์ (χ^2 : Chi-square) และค่าองศาอิสระ (df : Degree of Freedom) ผลการวิเคราะห์ข้อมูล หากค่าไค-สแควร์ ที่ได้ไม่เกิน 0.02 หรือ ค่า -สแควร์หารค่าองศาอิสระ (χ^2/df) เท่ากับหรือไม่เกิน 2 ถือว่ารูปแบบมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (Mueller, 1996 , อ้างถึงใน เสรี ชัดแจ้ง, 2548)

3.2.2 ค่าความน่าจะเป็น (P-value) ผลการวิเคราะห์ข้อมูล หากค่า P-value มีค่า 0.05 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (Mueller, 1996 ; อ้างถึงใน เสรี ชัดแจ้ง, 2548)

3.2.3 ค่า Goodness of Fit Index: GFI กำหนดดัชนี GFI จะมีค่าอยู่ระหว่าง 0 และ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล และหากค่า GFI มีค่าเข้าใกล้ 1.00 แสดงว่าโมเดลมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2542)

3.2.4 ค่า Adjusted Goodness of Fit Index : AGFI ค่าดัชนี AGFI จะมีค่าอยู่ระหว่าง 0 และ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยหากค่า AGFI มีค่าเข้าใกล้ 1.00 แสดงว่าโมเดลมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2542)

3.2.5 ค่า Root Mean Squared Residual: RMR ผลการวิเคราะห์ข้อมูล หากค่า RMR มีค่าที่ต่ำกว่า 0.05 บ่งชี้ว่า

โมเดลมีความสอดคล้องเข้าได้กับข้อมูลเชิงประจักษ์เป็นที่ยอมรับได้ (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2555)

3.2.6 ค่า Root Mean Square Error of Approximation : RMSEA เป็นค่าที่บ่งบอกถึงความไม่สอดคล้องของรูปแบบที่สร้างขึ้นกับเมตริกความแปรปรวนร่วมของประชากร หากค่า RMSEA ต่ำกว่า 0.05 แสดงว่าเข้าได้ดี (Good Fit) ถ้าอยู่ระหว่าง 0.05 และ 0.08 เรียกว่า พอใช้ได้ และถ้าอยู่ระหว่าง 0.08-0.10 แสดงว่าไม่ค่อยดี (Mediocre) และถ้ามากกว่า 0.10 แสดงว่าเข้าได้ไม่ดีเลย (Poor Fit) (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2555)

3.2.7 ค่าสูงสุดของเศษเหลือในรูปคะแนนมาตรฐาน (Largest Standardized Residual) ระหว่างเมตริกสหสัมพันธ์ที่เข้าสู่การวิเคราะห์กับเมตริกที่ประมาณได้ โดยค่าเศษเหลือเคลื่อนที่เข้าใกล้ศูนย์จะถือว่ารูปแบบมีแนวโน้มสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ความพอดีเศษเหลือเหมาะสมอยู่ระหว่าง -2 ถึง +2 (Bollen, 1989 ; อ้างถึงใน นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2542)

การปรับปรุงแบบ (Model Adjustment) จะทำการปรับปรุงแบบบนพื้นฐานของทฤษฎีและงานวิจัยเป็นหลัก โดยจะตรวจสอบผลการประมาณค่าพารามิเตอร์ ว่ามีความสมเหตุสมผลหรือไม่และมีค่าใดแปลกเกินความเป็นจริงหรือไม่ รวมทั้งพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เชิงพหุคูณกำลังสอง (Square Multiple Correlation) ให้มีความเหมาะสม นอกจากนี้ จะพิจารณาค่าความสอดคล้องรวม (Overall Fit) ของรูปแบบว่าโดยภาพรวมแล้ว รูปแบบมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์เพียงใดและจะหยุดรูปแบบ เมื่อพบว่าค่าสูงสุดของเศษเหลือในรูปคะแนนมาตรฐาน (Largest Standardized Residual) ต่ำกว่า 2.00 (นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2542)

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. ผลการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 พบว่ามี องค์ประกอบหลัก จำนวน 5 ตัว และองค์ประกอบย่อย จำนวน 20 ตัว ดังต่อไปนี้

1.1 ตัวแปรแฝงด้านภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 4 ตัว ได้แก่ 1) การเป็นผู้มีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ 2) การกระตุ้นทางปัญญา 3) การสร้างแรงบันดาลใจ และ 4) การคำนึงถึงปัจเจกบุคคล

1.2 ตัวแปรแฝงด้านองค์กรแห่งการเรียนรู้ ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 4 ตัว ได้แก่ 1) บุคคลแห่งการเรียนรู้ 2) การจัดการความรู้ 3) การสร้างวิสัยทัศน์ร่วม และ 4) การคิดอย่างเป็นระบบ

1.3 ตัวแปรแฝงด้านแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 4 ตัว ได้แก่ 1) กำหนดกรอบในการทำงานที่ชัดเจน 2) การสร้างขวัญกำลังใจในการทำงาน 3) ความเป็นธรรม และ 4) ความสนใจพิเศษ

1.4 ตัวแปรแฝงด้านการบริหารแบบมีส่วนร่วม ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 4 ตัว ประกอบด้วย 1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ 2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินการ 3) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล และ 4) การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์

1.5 ตัวแปรผลด้านประสิทธิผลของสถานศึกษา ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 4 ตัว ประกอบด้วย 1) คุณภาพของผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียน 2) คุณภาพของผู้เรียนด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน 3) กระบวนการบริหารและการจัดการ และ 4) กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2. ผลการทดสอบโมเดลความสัมพันธ์ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 กับข้อมูลเชิงประจักษ์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ปรากฏผลดังนี้

2.1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลโครงสร้างองค์ประกอบปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ปรากฏว่า 1) ด้านภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Transformational Leadership) ผลการวิจัยพบว่าเมื่อปรับความสอดคล้องของโมเดลแล้ว ทำให้มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาได้จาก ตัวแปรทุกตัวมีค่าสถิติต่าง ๆ ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น แสดงว่าโมเดลองค์ประกอบปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ตัว

ต่อประสิทธิภาพของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ด้านประสิทธิภาพของสถานศึกษา มี
ความสอดคล้องและกลมกลืนดีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ซึ่งแสดงให้เห็น
เห็นว่า ตัวแปรทั้ง 4 ตัว เป็นตัวแปรสำคัญขององค์ประกอบหลัก
ด้านด้านประสิทธิภาพของสถานศึกษา เช่นกัน

2.2 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลองค์ประกอบย่อยองค์ประกอบปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ผลปรากฏว่า เมื่อปรับความสอดคล้องของโมเดลแล้ว ทำให้มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาได้จาก องค์ประกอบย่อยทุกตัวมีค่าสถิติต่าง ๆ ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น แสดงว่าโมเดลองค์ประกอบย่อยประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 มีความสอดคล้องและกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า 1) ด้านภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Transformational Leadership) พบว่า องค์ประกอบย่อยทั้ง 4 ตัว เป็นองค์ประกอบย่อยสำคัญขององค์ประกอบหลัก 2) ด้านองค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization) พบว่า องค์ประกอบย่อยทั้ง 4 ตัว เป็นองค์ประกอบย่อยสำคัญขององค์ประกอบหลัก 3) ด้านแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน (Motivation) พบว่า องค์ประกอบย่อยทั้ง 4 ตัว เป็นองค์ประกอบย่อยสำคัญขององค์ประกอบหลัก 4) ด้านการบริหารแบบมีส่วนร่วม (Participative Management) พบว่า องค์ประกอบย่อยทั้ง 4 ตัวเป็นองค์ประกอบย่อยสำคัญขององค์ประกอบหลัก และ 5) ประสิทธิภาพของสถานศึกษา (Schools Effectiveness) พบว่า องค์ประกอบย่อยทั้ง 4 ตัว เป็นองค์ประกอบย่อยสำคัญขององค์ประกอบหลัก เช่นกัน

17

องค์ประกอบสำคัญของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยองค์ประกอบปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้อภิปรายผลดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 พบว่ามี องค์ประกอบหลัก จำนวน 5 ตัว และองค์ประกอบย่อย จำนวน 20 ตัว ประกอบไปด้วย 1) ด้านภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง มีองค์ประกอบย่อยได้แก่ การเป็นผู้มีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ การกระตุ้นทางปัญญา การสร้างแรงบันดาลใจ และการคำนึงถึงปัจเจกบุคคล 2) ด้านองค์กรแห่งการเรียนรู้ มีองค์ประกอบย่อยได้แก่ บุคคลแห่งการเรียนรู้ การจัดการความรู้ การสร้างวิสัยทัศน์ร่วม และการคิดอย่างเป็นระบบ 3) ด้านแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน มีองค์ประกอบย่อยได้แก่ กำหนดกรอบในการทำงานที่ชัดเจน การสร้างขวัญกำลังใจในการทำงาน ความเป็นธรรม และความสนใจพิเศษ 4) ด้านการบริหารแบบมีส่วนร่วม มีองค์ประกอบย่อย ได้แก่ การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การมีส่วนร่วมในการดำเนินการ การมีส่วนร่วมในการประเมินผล และการมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ และ 5) ด้านประสิทธิผลของสถานศึกษามีองค์ประกอบย่อย ได้แก่ คุณภาพของผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียน คุณภาพของผู้เรียนด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน กระบวนการบริหารและการจัดการ และกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะองค์ประกอบหลักทั้ง 5 ตัวทำให้สถานศึกษาสามารถดำเนินการจัดการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและองค์ประกอบย่อยหรือตัวแปรสังเกตได้จะนำไปสู่การมีประสิทธิผลที่ดีของสถานศึกษาและมีผลสอดคล้องต่อองค์ประกอบหลักและทำให้องค์ประกอบหลักทั้ง 5 ตัวมีคุณสมบัติเป็นองค์ประกอบของประสิทธิผลของสถานศึกษาได้เป็นอย่างดี ประสิทธิผลสถานศึกษาเป็นความสำเร็จของสถานศึกษาที่สามารถทำหน้าที่ให้บรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เกิดจากประสิทธิภาพของผู้บริหารและครู

ที่สามารถใช้ความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ในการบริหารจัดการ เพื่อแสดงให้เห็นว่ามีความสามารถในการปฏิบัติงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ คือ ความสามารถในการผลิตนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ความสามารถพัฒนา นักเรียนให้มีทัศนคติทางบวกและมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน เรียม สุขกล้า (2553) สอดคล้องกับ เชียร์เร็นท์ (Sheerens and Bosker, 1997) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบที่แสดงถึงประสิทธิผลขององค์กรว่ามีลักษณะ ดังนี้ 1) ความมีภาวะผู้นำ 2) เปิดโอกาสในการเรียนรู้ 3) การมุ่งเน้นความสำเร็จ 4) มีข้อมูลย้อนกลับ และการกระตุ้นจูงใจ 5) มีบรรยากาศที่ดี 6) การมีส่วนร่วม 7) มีการส่งเสริมการเรียนรู้แบบอิสระ 8) มีการประเมินผลที่ดี 9) ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของบุคลากร 10) มีโครงสร้างของระบบที่ดี และ 11) มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ใหม่และทันสมัย และสอดคล้องกับ กระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้กล่าวว่า ประสิทธิผลของสถานศึกษา หมายถึง ความสำเร็จในการดำเนินการของสถานศึกษาที่เป็นผลมาจากการบริหารจัดการของผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งสามารถวัดได้จากการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ คุณภาพของผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียน คุณภาพของผู้เรียนด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน กระบวนการบริหารและการจัดการ และกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2. ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลองค์ประกอบปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ปรากฏว่า เมื่อปรับความสอดคล้องของโมเดลแล้ว ทำให้มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาได้จาก องค์ประกอบทุกตัวมีค่าสถิติต่าง ๆ ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น แสดงว่าโมเดลองค์ประกอบปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 มีความสอดคล้องและกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า องค์ประกอบด้านภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง องค์ประกอบด้านองค์กรแห่งการเรียนรู้ องค์ประกอบด้านแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน องค์ประกอบด้านการบริหารแบบมีส่วนร่วม และองค์ประกอบด้านประสิทธิผลของสถานศึกษา เป็นองค์ประกอบสำคัญของโมเดลความสัมพันธ์ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาสังกัด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ทั้งนี้เนื่องจาก ปัจจัยที่จะส่งผลต่อประสิทธิภาพของสถานศึกษานั้นจะต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่างทั้งการมีภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา การพัฒนาให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ การสร้างขวัญและกำลังใจให้กับผู้ใต้บังคับบัญชา และยังต้องมีการบริหารอย่างมีส่วนร่วมให้ทุกคนในองค์กรมีส่วนร่วมในการพัฒนาการดำเนินงาน สอดคล้องกับ ลิเคิร์ต (Likert, 1961) ได้กล่าวว่า ปัจจัยการบริหารจัดการที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพขององค์กร คือ การจัดองค์กรการบริหารที่ได้ทั้งงานและน้ำใจคนต้องเกิดจากองค์ประกอบ 8 ประการ คือ 1) ภาวะผู้นำ 2) แรงจูงใจ 3) การติดต่อสื่อสาร 4) การปฏิสัมพันธ์และอิทธิพล 5) การตัดสินใจ 6) การกำหนดเป้าหมาย 7) การควบคุมงาน และ 8) มาตรฐานการปฏิบัติงาน สอดคล้องกับ มอร์ติเมอร์ (Mortimore, 2001) ได้กล่าวว่า ปัจจัยสำคัญของการประเมินประสิทธิภาพขององค์กรไว้ 12 ตัวดังนี้ 1. ภาวะผู้นำของผู้บริหาร 2. การมีส่วนร่วมของหัวหน้าฝ่าย 3. การมีส่วนร่วมของครูในการวางแผน การพัฒนาและการตัดสินใจ 4. ความสามัคคีของคณะครู 5. เน้นการเรียนรู้ผู้เรียนเป็นสำคัญ 6. การสอนที่ท้าทาย 7. สภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการทำงาน 8. เน้นการเรียนการสอน 9. ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน 10. การบันทึกข้อมูลเพื่อการวางแผนและการประเมินผล 11. การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองกับวิถีชีวิตในโรงเรียน 12. มีบรรยากาศทางบวก สอดคล้องกับ ฮาล (Hall, 2003) ได้กล่าวว่า ประสิทธิภาพที่ทุกสถานศึกษาควรมีไว้ 9 ลักษณะ 1. มีการกำหนดค่านิยม ความคาดหวังและมาตรฐานของโรงเรียน 2. มีการบริหารห้องเรียนที่ดี 3. มีการสอนของครูและความคาดหวังที่สูง 4. มีครูที่เป็นแบบอย่างที่ดี 5. เน้นการเรียนรู้ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 6. มีสภาพแวดล้อมที่ดีสำหรับนักเรียนและครู 7. มีการมอบหมายความรับผิดชอบให้กับนักเรียน 8. มีการประสบผลสำเร็จของนักเรียน 9. มีกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน สอดคล้องกับ สุนิสา ภูเงิน (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของสถานศึกษาประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3 พบว่า 1) ปัจจัยการบริหารสถานศึกษา ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรีเขต 3 โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ประกอบด้วย ปัจจัยด้านบรรยากาศองค์การ ปัจจัยด้านภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงและปัจจัยด้านแรงจูงใจในการปฏิบัติงานตามลำดับ 2) ประสิทธิภาพของ

สถานศึกษาโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เรียงอันดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ได้ดังต่อไปนี้ ด้านความสามารถในการแก้ปัญหาภายในสถานศึกษา ด้านความสามารถในการปรับเปลี่ยนและพัฒนาสถานศึกษา ด้านความสามารถในการพัฒนานักเรียนให้มีทัศนคติทางบวกและด้านความสามารถในการพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงตามลำดับ 3) ปัจจัยการบริหารกับประสิทธิภาพของสถานศึกษาประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3 มีความสัมพันธ์อยู่ในระดับปานกลางถึงระดับมากอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) ปัจจัยการบริหารสถานศึกษา ประกอบด้วย ด้านปัจจัยบรรยากาศองค์การ ปัจจัยภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง ปัจจัยแรงจูงใจในการปฏิบัติงานสามารถร่วมกันพยากรณ์ประสิทธิภาพของสถานศึกษาประถมศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าอำนาจพยากรณ์ร้อยละ 77.20 ซึ่งสอดคล้องกับ Berkovich, I., & Eyal, O. (2017) ได้ทำการศึกษาวิจัยในหัวข้อพฤติกรรมผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารในการส่งเสริมพฤติกรรมทางอารมณ์ของครูผู้สอนในสถานศึกษา : การศึกษาในสถานศึกษาประถมของอิสราเอล แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารกับการแสดงอารมณ์ของครูผู้สอน รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของครูผู้สอนและพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้การศึกษาพบว่า ความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บริหารมีผลทางอ้อมต่อการแสดงอารมณ์ของครูผู้สอนผ่านพฤติกรรมผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารผลลัพธ์ดังกล่าวให้การสนับสนุนเชิงประจักษ์ด้านภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์มีการกล่าวถึงผลกระทบทางทฤษฎีและทางปฏิบัติของการศึกษา

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 สถานศึกษาควรให้ความสำคัญกับรูปแบบการบริหารที่มีประสิทธิภาพ โดยยึดหลักการผู้บริหารที่ดีและมีประสิทธิภาพโดยผู้บริหารควรมีวิสัยทัศน์ มีความซื่อสัตย์ ยุติธรรม โปร่งใส และมีคุณธรรม โดยไม่มีอคติ สร้างบรรยากาศที่ดีและความเท่าเทียมในองค์กร มีการกำหนดบทบาทหน้าที่

กรอบการทำงาน นโยบาย แผนพัฒนาสถานศึกษาและกำกับดูแล
การบริหารจัดการอย่างชัดเจน และมีประสิทธิภาพ

1.2 ในขั้นตอนการพัฒนารูปแบบ อาจใช้การ
สัมภาษณ์เชิงลึกหรือการประชุมกลุ่มย่อยร่วมกันในกรณีที่มี
ระยะเวลาในการดำเนินงานมาก ซึ่งผลการวิจัยจะมีความชัดเจน
มากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

2.1 ผลการวิจัย พบว่า ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ต่ำสุด
ของแต่ละองค์ประกอบ ได้แก่ 1) การสร้างแรงบันดาลใจ 2) การ
คิดอย่างเป็นระบบ 3) กำหนดกรอบในการทำงานที่ชัดเจน
4) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และ 5) กระบวนการจัดการ
เรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้น สำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษา และสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ควรให้ความสำคัญ
กับปัจจัยเหล่านี้เพิ่มมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. หลังจากการพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ
ของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน
แล้วควรนำรูปแบบดังกล่าว ไปศึกษาคุณภาพรายละเอียดกรณีเพื่อ
พัฒนาองค์การแต่ละแห่งแล้วนำผลมาวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อ
หาแนวทางที่เหมาะสมต่อไป

2. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรเป็นการวิจัยแบบผสมผสาน
อาจใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกหรือใช้เทคนิคเดลฟายหรือการประชุม
กลุ่มย่อยร่วมด้วย เพื่อให้มีความชัดเจนและน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

3. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรเป็นการวิจัยแบบผสมผสาน
อาจใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกหรือใช้เทคนิคเดลฟายหรือการประชุม
กลุ่มย่อยร่วมด้วย เพื่อให้มีความชัดเจนและน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 และพระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับ พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- [2] _____. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- [3] นางลักขณ์ วิรัชชัยและสุวิมล วองวาณิช. (2542). การสังเคราะห์งานวิจัยทางการศึกษาด้วยการ วิเคราะห์ห่อหุ้มและการ วิเคราะห์เนื้อหา (รายงานวิจัย). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. สำนักนายกรัฐมนตรี.
- [4] บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- [5] เรียม สุขกล้า. (2553). ความสัมพันธ์ระหว่างคุณภาพชีวิตการทำงานของข้าราชการครูกับประสิทธิผลโรงเรียน สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 1. วิทยานิพนธ์ มหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยบูรพา.
- [6] สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1. (2565). คู่มือแนวทางการขับเคลื่อนนโยบายพัฒนาคุณภาพการศึกษา วิธี ใหม่ วิถีคุณภาพ “เด็กอุดร 1 เป็นที่ 1” ปีการศึกษา 2565. อุดรธานี : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1
- [7] สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์.(2555).ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [8] สุนิสา ภูเงิน. (2561). ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของโรงเรียนประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- [9] เสรี ชัดเข้ม. (2547). การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน. วารสารวิจัยและวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา, 2(1). 15-42.
- [10] Berkovich, I., & Eyal, O. (2017). The mediating role of principals' transformational leadership behaviors in promoting teachers' emotional wellness at work: A study in Israeli primary schools. Educational Management Administration & Leadership, 45(2), pp. 316 - 335.
- [11] Hall, R. H. (2003). Organizations Structure, Processes, and education. Prentice – Hall International, Inc.
- [12] Likert, R. (1961). New Pattern of Management. NY: McGraw- Hill.



- [13] Mortimore. (2001). “School Matters-The Junior Year” Open Book. In Woods, D., & Orlik, S, School Review and Inspection. London : Biddles Lid. Guildford and King’s Lynn.
- [14] Scheerens,J. & Bosker, R.(1997). The Foundations of Educational Effectiveness. Oxford : Permagon.

องค์ประกอบเชิงยืนยันภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี

CONFIRMATORY FACTORS ANALYSIS OF PRIVATE VOCATIONAL SCHOOL ADMINISTRATORS' INNOVATIVE LEADERSHIP UNDER THE OFFICE OF VOCATIONAL EDUCATION COMMISSION, UDONTHANI PROVINCE

กฤติกา บุรีเพีย^{1*} และ รong ปัญสงกา²
KITTIKA BURIPIA^{1*} and RONG PUNSUNGKA²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานีและ 2) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนระหว่างโมเดล องค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนในสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน จำนวน 400 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่มีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ เท่ากับ .97 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเบ้ ค่าความโด่ง ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ค่าดัชนี KMO และค่าชี้วัดความเหมาะสมของโมเดล

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาค้นคว้าองค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี พบว่า มีองค์ประกอบจำนวน 4 องค์ประกอบหลัก 14 องค์ประกอบย่อย และ 95 ตัวบ่งชี้ และ 2) ผลการตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนระหว่างโมเดลองค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ เมื่อปรับความสอดคล้องของโมเดลแล้ว ทำให้โมเดลองค์ประกอบหลัก องค์ประกอบย่อย และตัวบ่งชี้มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยโมเดลองค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษามี ค่า Chi – square = 58.983 ค่า P – value = .439 ค่า GFI = .980 ค่า AGFI = .963 และค่า RMSEA = .007

คำสำคัญ : องค์ประกอบเชิงยืนยัน ; ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม ; อาชีวศึกษาเอกชน ; ผู้บริหารสถานศึกษา

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยสันตพล, Master Student, Program in Educational Administration, Faculty of Education, Santapol College.

² อาจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยสันตพล, Lecturer, Dr., Faculty of Education, Santapol College.

* Corresponding Author, Email: Kittika.b5904549@gmail.com

Received: Feb 18, 2024, Revised: Mar 22, 2024, Accepted: Apr 4, 2024

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to study the factors of private vocational school administrators' innovative leadership under Udonthani Office of Vocational Education Commission and 2) to examine the congruence between factors model of private vocational school administrators' innovative leadership and empirical data. The samples consisted of 400 school administrators and teachers in private vocational schools which were selected by simple random sampling. The research instrument was a questionnaire with the reliability at .97. The statistics used for analyzing the data were frequency, percentage, mean, standard deviation, Skewness, Kurtosis, Pearson product moment correlation coefficient, KMO and goodness of fit indices.

The findings as followed: 1) The factors of private vocational school administrators' innovative leadership under Udonthani Office of Vocational Education Commission composed of four main factors, 14 sub-factors and 95 indicators and 2) The congruence between factors model of private vocational school administrators' innovative leadership and empirical data revealed that the congruence of the factors model: main factors, sub-factors and indicators had congruence with empirical data. The factor model of administrators' innovative leadership was the value of Chi – square = 58.983, P – value = .439, GFI = .980, AGFI = .963 and RMSEA = .007.

Keywords: Confirmatory Factor Analysis ; Innovative Leadership ; Private Vocational ; School Administrators

บทนำ

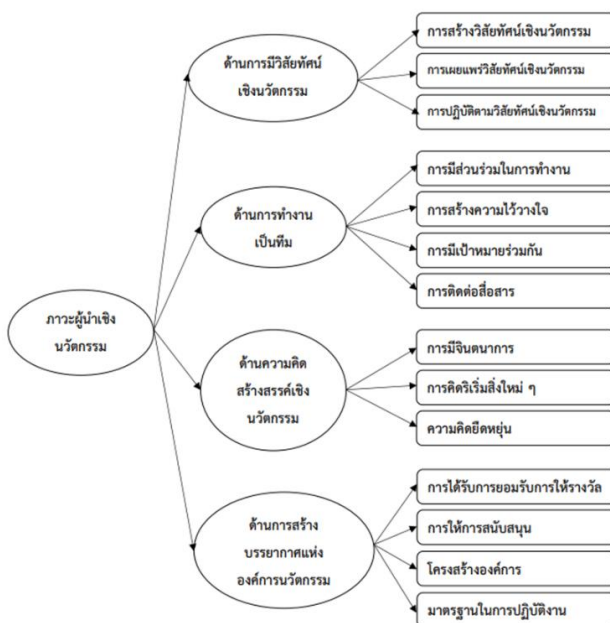
ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาเทคโนโลยีและนวัตกรรมได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและก้าวกระโดด รวมถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสภาพสังคม วัฒนธรรมและการแข่งขันทางเศรษฐกิจทั้งภายในและภายนอกองค์กรทำให้เกิดสถานการณ์ที่เกิดการผันผวน ความไม่แน่นอน ความสลับซับซ้อน และความคลุมเครือ ส่งผลให้องค์กรต้องปรับวิธีการปฏิบัติงานและนำเทคโนโลยีมาขับเคลื่อนการดำเนินงานขององค์กร เมื่อเกิดการใช้เทคโนโลยีแพร่หลายยิ่งขึ้น ทำให้ผู้คนเกิดความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากยิ่งขึ้น มีความคิดต่อยอดที่ทำหายจากการใช้เทคโนโลยี จนเกิดเป็นนวัตกรรมในที่สุด ซึ่งนวัตกรรมนั้นเป็นสิ่งใหม่ที่เป็นผลิตภัณฑ์ บริการ หรือกระบวนการที่เกิดจากการใช้ความรู้ ประสบการณ์ และความคิดสร้างสรรค์พัฒนาขึ้น และก่อให้เกิดประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม (ชูชาติ พวงสมจิตร, 2561) รวมถึงสถานศึกษาที่มีการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยมีการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมเข้ามาใช้ในการบริหารงานในด้านต่าง ๆ อย่างแพร่หลาย เพื่อให้การศึกษามีประสิทธิภาพ มีความสะดวก และรวดเร็วมากยิ่งขึ้น (ปาริฉัตร นวนทอง, 2565)

ปัจจุบันการจัดการศึกษาอาชีวศึกษานั้น กระแสนวัตกรรมได้กลายมาเป็นตัวชี้วัดคุณภาพและความสำเร็จของสถานศึกษา ทั้งนี้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางการศึกษา จำเป็นต้องมีผู้นำที่สามารถปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ของบุคลากรในสถานศึกษา เพื่อยกระดับสถานศึกษาเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม ดังนั้นผู้บริหารสถานศึกษาที่มีภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม ถือเป็นส่วนสำคัญกับการพัฒนาสถานศึกษาเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นกระบวนการหนึ่งที่ชี้แก้ไขปัญหามาในสถานการณ์ใหม่ที่ไม่คุ้นเคยและความซับซ้อน อีกทั้งยังส่งผลให้เกิดความรวดเร็วและคล่องตัวของบุคลากรในการปฏิบัติงานต่าง ๆ ของสถานศึกษา นอกจากนั้นผู้บริหารสถานศึกษายังต้องสนับสนุนสถานศึกษาให้พัฒนาสภาพแวดล้อมและสร้างบรรยากาศในสถานศึกษาให้เป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม และช่วยอำนวยความสะดวกให้เกิดความร่วมมือในการทำงานของบุคลากรทั่วทั้งสถานศึกษา มีการกระตุ้นบุคลากร ให้เป็นผู้นำทางความคิดและสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่มีประสิทธิภาพเหนือกว่าสถานศึกษาคู่แข่ง (อะพิชุตติน เจมะ และวรลักษณ์ ชูกำเนิด, 2564)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี
2. เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนระหว่างโมเดลองค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานีกับข้อมูลเชิงประจักษ์

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนในสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี ปีการศึกษา 2566 จำนวน 599 คน จำแนกเป็นผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 95 คน และครูผู้สอน จำนวน 504 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนในสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี ปีการศึกษา 2566 เพื่อให้

สอดคล้องกับโมเดลวิเคราะห์องค์ประกอบ ซึ่งเป็นเทคนิคที่ต้องใช้กลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ ประมาณ 15 – 20 คน ต่อ 1 ตัวแปรหรือไม่ต่ำกว่า 400 คน (นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2542) ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน จำแนกเป็นผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 64 คน และครูผู้สอน จำนวน 336 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ (Check list) สอบถามเกี่ยวกับตำแหน่งและประสบการณ์การทำงาน

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ท (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) สอบถามเกี่ยวกับองค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี ซึ่งมีค่า IOC = .97

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ดำเนินการขอหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลจากวิทยาลัยสันตพล เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในหน่วยงานที่ต้องการ
2. ผู้วิจัยนำหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยพร้อมกับแบบสอบถามเสนอต่อสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้ดำเนินการตอบแบบสอบถาม
3. ผู้วิจัยติดตามการตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้สถิติความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage)

2. วิเคราะห์องค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของ
ผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี ในภาพรวม ราย
ด้าน และรายข้อ โดยใช้ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
(S.D.) ความเบ้ (Skewness) และความโด่ง (Kurtosis)

3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของ
การวิเคราะห์องค์ประกอบ โดยการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์
สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรของโมเดลองค์ประกอบภาวะผู้นำเชิง
นวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัด
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี โดยการ
หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson product
moment correlation coefficient) เพื่อให้ได้เมทริกซ์
สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป
และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต้องมีค่าไม่น้อยกว่า .30 และ
วิเคราะห์ค่าสถิติ KMO และ Bartlett's test of sphericity
approx. Chi – square โดยค่า KMO ต้องมีค่าเข้าใกล้ 1.00 และ
ค่า KMO มีค่าตั้งแต่ .60 ขึ้นไป จะมีความเหมาะสมที่จะนำข้อมูล
มาใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบ

4. วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory
factor analysis) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างโมเดล
องค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา
อาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
จังหวัดอุดรธานีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
สำเร็จรูป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้
สถิติพื้นฐาน ได้แก่ 1) ความถี่ (Frequency) และ 2) ร้อยละ
(Percentage)

2. การวิเคราะห์สถิติพื้นฐานของข้อมูล ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย
($\bar{x}$) 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 3) ค่าความเบ้ (Skewness)
และ 4) ค่าความโด่ง (Kurtosis)

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น
ได้แก่ 1) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's
product moment correlation coefficient) 2) ค่าดัชนี KMO
(Kaiser – meyer olkin measure of sampling adequacy)
และ 3) ค่าสถิติของ Bartlett (Bartlett's test of sphericity)

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์การตรวจสอบความสอดคล้อง
ของโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ได้แก่ (สุภมาส อังศุโชติ, 2551)

1) ค่าสถิติไค - สแควร์ (Chi - square statistics : χ^2) 2) ค่าไค
- สแควร์สัมพันธ์ (χ^2/df) 3) ดัชนีรากของกำลังสองเฉลี่ยของส่วน
ที่เหลือ (Root mean square residual : RMR) 4) ค่าความคลาด
เคลื่อนในการประมาณค่าพารามิเตอร์ (Root mean square of
error approximation : RMSEA) 5) ดัชนีวัดระดับความ
สอดคล้อง (Goodness of fit index : GFI) 6) ดัชนีวัดความ
สอดคล้องที่ปรับแก้แล้ว (Adjusted goodness of fit index :
AGFI) 7) ดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ
(Comparative fit index : CFI) 8) ดัชนีวัดความสอดคล้อง
กลมกลืนเชิงสัมพัทธ์ (Tucker – Lewis index : TLI) และ 9) ค่า
ดัชนีแสดงค่าขนาดกลุ่มตัวอย่างที่จะยอมรับดัชนีแสดงความ
สอดคล้องกลมกลืนของโมเดล (CN : Hoelter)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาค้นคว้าองค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของ
ผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี จากการศึกษา
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปได้
ว่า องค์ประกอบที่ต้องการศึกษานี้ มีองค์ประกอบที่เป็นด้านหลัก
อยู่ 4 ตัว และองค์ประกอบที่เป็นด้านย่อยอยู่ 14 ตัว ดังนี้

1.1 ด้านการมีวิสัยทัศน์เชิงนวัตกรรม ที่ประกอบด้วย 1)
การสร้างวิสัยทัศน์เชิงนวัตกรรม 2) การเผยแพร่วิสัยทัศน์เชิงนวัตกรรม
และ 3) การปฏิบัติตามวิสัยทัศน์เชิงนวัตกรรม

1.2 ด้านการทำงานเป็นทีม ที่ประกอบด้วย 1) การมีส่วน
ร่วมในการทำงาน 2) การสร้างความไว้วางใจ 3) การมีเป้าหมายร่วมกัน
และ 4) การติดต่อสื่อสาร

1.3 ด้านความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม ที่ประกอบด้วย
1) การมีจินตนาการ 2) การคิดริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ และ 3) ความคิดยืดหยุ่น

1.4 ด้านการสร้างบรรยากาศแห่งองค์การนวัตกรรม ที่
ประกอบด้วย 1) การได้รับการยอมรับการให้รางวัล 2) การให้การ
สนับสนุน 3) โครงสร้างองค์การ และ 4) มาตรฐานในการปฏิบัติงาน

2. ผลการตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนระหว่าง
โมเดลองค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหาร
สถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ

การอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ได้ข้อสรุปดังนี้

2.1 ผลการตรวจสอบข้อมูลก่อนการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันและสร้างสเกลองค์ประกอบ

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์และค่า KMO and Bartlett's test ขององค์ประกอบหลักภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี

Correlations Matrix

		IV	TW	IC	CIO
Correlation	IV	1.000			
	TW	.858**	1.000		
	IC	.806**	.840**	1.000	
	CIO	.816**	.861**	.877**	1.000

**p < .01

KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.859
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	1746.516
	df	6
	Sig.	.000

ผลการวิเคราะห์จากตารางที่ 1 พบว่า ทุกองค์ประกอบหลัก มีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงกว่าเกณฑ์ที่ยอมรับได้ (.30) และเมื่อทำการตรวจสอบความสัมพันธ์ของข้อมูลเบื้องต้นก่อนนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบ ด้วยค่า KMO ซึ่งมีค่าเท่ากับ .859 และค่า Bartlett's test of sphericity approx. Chi – square มีค่าเท่ากับ 1746.516 แสดงว่า ข้อมูลในส่วนนี้มีความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร และมีความเหมาะสมระดับดีมาก ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นที่จะทำการวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไปได้

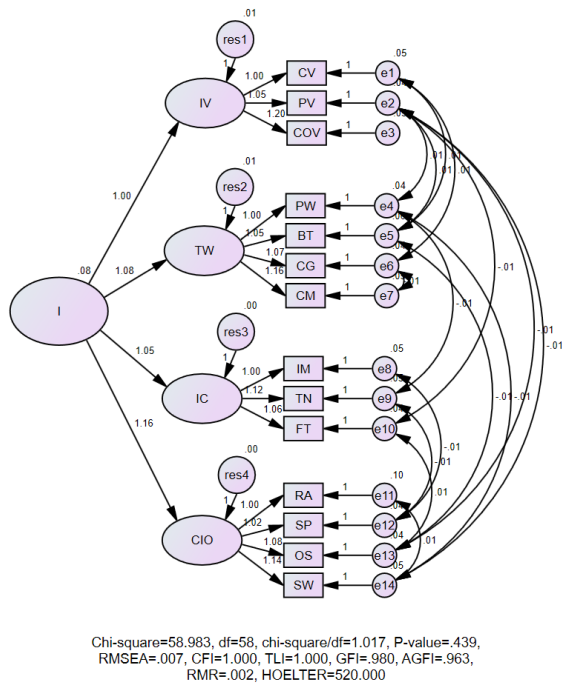
2.2 ผลการทดสอบความสอดคล้องกลมกลืนระหว่างโมเดลการวิเคราะห์องค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี

องค์ประกอบหลัก	องค์ประกอบย่อย	น้ำหนักองค์ประกอบ		สัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R ²)	Significant	ค่าความคลาดเคลื่อน (res, e)
		b (SE)	β			
IV		1.000	.956	.915	***	.01
	CV	1.000	.797	.636	***	.05
	PV	1.051	.829	.687	***	.05
	COV	1.198	.857	.735	***	.05
TW		1.078	.962	.925	***	.01
	PW	1.000	.846	.716	***	.04
	BT	1.047	.810	.657	***	.06
	CG	1.065	.874	.763	***	.04
	CM	1.165	.866	.751	***	.05
IC		1.051	.993	.985	***	.00
	IM	1.000	.800	.640	***	.05
	TN	1.120	.837	.701	***	.05
	FT	1.059	.860	.739	***	.04
CIO		1.157	1.007	1.014	***	.00
	RA	1.000	.725	.525	***	.10
	SP	1.017	.866	.749	***	.04
	OS	1.083	.873	.763	***	.04
	SW	1.136	.862	.744	***	.05

$\chi^2 = 58.983$, $df = 58$, $\chi^2/df = 1.017$, $P - value = .439$, $GFI = .980$, $AGFI = .963$,
 $CFI = 1.000$, $TLI = 1.000$, $RMR = .002$, $RMSEA = .007$, $CN : Hoelter = 520.000$

*** P < .001



ภาพที่ 2 โมเดลองค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของ
ผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี

ผลการวิเคราะห์จากตารางที่ 2 และภาพที่ 2 พบว่า เมื่อทำการ
ปรับความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลแล้ว ทำให้มีความสอดคล้อง
กลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจาก Chi - square (χ^2)
เท่ากับ 58.983 ค่าไค - สแควร์สัมพันธ์ (χ^2/df) เท่ากับ 1.017 ค่า P -
value เท่ากับ .439 ค่า RMR เท่ากับ .002 ค่า RMSEA เท่ากับ .007
ค่า GFI เท่ากับ .980 ค่า AGFI เท่ากับ .963 ค่า CFI เท่ากับ 1.000 ค่า
TLI เท่ากับ 1.000 ค่า CN : Hoelter เท่ากับ 520.000 ที่ระดับนัยสำคัญ
.05 ซึ่งค่าเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า โมเดลองค์ประกอบภาวะผู้นำเชิง
นวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี มีความสอดคล้อง
กลมกลืนดีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ อีกทั้งยังพบว่าค่าน้ำหนักของ
องค์ประกอบมีค่าเป็นบวกและมีค่ามากกว่า .30 โดยมีค่าตั้งแต่ 1.000
ถึง 1.198 และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทุกค่า และมีค่า
สัดส่วนความแปรปรวนที่อธิบายจากค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ของ
องค์ประกอบประมาณ ร้อยละ 53 ถึง 100 ซึ่งทำให้สามารถสรุปได้ว่า
องค์ประกอบเหล่านี้ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญขององค์ประกอบภาวะ
ผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัด
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี

สรุป จากการวิเคราะห์ค่าน้ำหนักองค์ประกอบของ
องค์ประกอบหลักทั้ง 4 ตัว และองค์ประกอบย่อยทั้ง 14 ตัว สามารถ
จัดลำดับองค์ประกอบที่มีความเหมาะสมในภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของ
ผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ
การอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานีมากที่สุด ในส่วนขององค์ประกอบ
หลัก ได้แก่ องค์ประกอบหลัก (CIO) การสร้างบรรยากาศแห่งองค์การ
นวัตกรรม ($\beta = 1.007$) ส่วนองค์ประกอบหลักที่มีความเหมาะสมน้อย
ที่สุด ได้แก่ องค์ประกอบหลัก (IV) การมีวิสัยทัศน์เชิงนวัตกรรม ($\beta =$
.956) และมากที่สุดในส่วนขององค์ประกอบย่อย ได้แก่ องค์ประกอบ
ย่อย (CG) การมีเป้าหมายร่วมกัน ($\beta = .874$) ส่วนองค์ประกอบย่อยที่
มีความเหมาะสมน้อยที่สุด ได้แก่ องค์ประกอบย่อย (RA) การได้รับการ
ยอมรับการให้รางวัล ($\beta = .725$)

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอประเด็นเพื่อการ
อภิปรายผล ดังต่อไปนี้

1. ด้านการมีวิสัยทัศน์เชิงนวัตกรรม พบว่า องค์ประกอบ
ย่อยที่มีส่วนสำคัญที่สุดมีจำนวน 3 องค์ประกอบย่อย ได้แก่ 1)
การสร้างวิสัยทัศน์เชิงนวัตกรรม เป็นการประเมินสภาพปัจจุบัน
และสภาพที่ต้องการในอนาคตที่จะเกิดขึ้น โดยให้บุคคลทั้งภายใน
และภายนอกสถานศึกษามีส่วนร่วมในการกำหนดเป็นวิสัยทัศน์ที่
มุ่งเน้นให้เกิดการพัฒนาเปลี่ยนแปลงจากสภาพปัจจุบันไปสู่การ
สร้างนวัตกรรมในสถานศึกษา 2) การเผยแพร่วิสัยทัศน์เชิง
นวัตกรรม เป็นความสามารถในการทำให้บุคลากรในสถานศึกษา
และผู้เกี่ยวข้องรับรู้และเข้าใจวิสัยทัศน์ได้อย่างชัดเจน ทั้งมีการ
สร้างเครือข่ายความร่วมมือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งในและนอก
สถานศึกษา เผยแพร่ผลการปฏิบัติงานเพื่อใช้เป็นสารสนเทศ
สำหรับการพัฒนาสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง และ 3) การปฏิบัติ
ตามวิสัยทัศน์เชิงนวัตกรรม เป็นการนำวิสัยทัศน์ที่สร้างขึ้นไปสู่
การปฏิบัติจริงโดยความร่วมมือของสมาชิกในสถานศึกษา เพื่อให้
วิสัยทัศน์ที่สร้างขึ้นบรรลุผลสำเร็จตามที่ได้กำหนดไว้และเกิด
ประโยชน์สูงสุดต่อสถานศึกษา ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าผู้บริหาร
สถานศึกษาและครูผู้สอนเห็นถึงความสำคัญของการสร้างและ
สื่อสารวิสัยทัศน์ในอนาคตของสถานศึกษา โดยชี้ให้เห็นว่า
สถานศึกษาสถานศึกษาจะเจริญเติบโตอย่างน่าเชื่อถือและมีความ

เป็นไปได้จริง เมื่อมีวิสัยทัศน์ที่ดีแล้วหากได้รับการปฏิบัติอย่างเหมาะสมจะเป็นการขับเคลื่อนการสร้างสถานศึกษาให้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับ เสธ (Seth, 2019) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ผู้นำที่มีวิสัยทัศน์จะเป็นผู้นำต้องเป็นแบบอย่างทางด้านจริยธรรม โดยสามารถการกระตุ้น โน้มน้าว และจูงใจให้บุคลากรเต็มใจที่จะปฏิบัติงานตามวิสัยทัศน์ขององค์กร มีการจัดอบรมเพื่อพัฒนาบุคลากรอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมสนับสนุนให้สร้างนวัตกรรมที่มีความทันสมัยและสนับสนุนให้มีการใช้เทคโนโลยีในการปฏิบัติงาน ทั้งยังส่งเสริมการสร้างสภาพแวดล้อมในสถานศึกษาให้เอื้ออำนวยต่อการปฏิบัติงานของบุคลากร สามารถแยกเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ประกอบด้วย การสร้างวิสัยทัศน์ (Formulating) การเผยแพร่วิสัยทัศน์ (Articulating) การปฏิบัติตามวิสัยทัศน์ (Implementing) และการทำงานเป็นทีม (Teamwork) และสอดคล้องกับคณิน คำแพง (2563) ได้กล่าวว่า การมีวิสัยทัศน์นวัตกรรม หมายถึง พฤติกรรมการปฏิบัติตนของผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งแสดงออกถึงการสร้างวิสัยทัศน์ภาพในอนาคตของสถานศึกษานวัตกรรม การเผยแพร่วิสัยทัศน์นวัตกรรมโดยสื่อสารให้ผู้ที่เกี่ยวข้องได้รับรู้และร่วมกันปฏิบัติงานอย่างเต็มใจและการปฏิบัติตามวิสัยทัศน์โดยนำไปปฏิบัติจริงโดยกำหนดในแผนปฏิบัติการหรือกิจกรรมต่าง ๆ

2. ด้านการทำงานเป็นทีม พบว่า องค์ประกอบย่อยที่สำคัญที่สุดมีจำนวน 4 องค์ประกอบย่อย ได้แก่ 1) การมีส่วนร่วมในการทำงาน เป็นการให้บุคลากรมีส่วนร่วมกำหนดวัตถุประสงค์ของงานที่ชัดเจนและมีเป้าหมายในการทำงานเป็นไปในทิศทางเดียวกัน เปิดโอกาสให้มีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมที่พัฒนาาร่วมกัน 2) การสร้างความไว้วางใจ เป็นการทำให้บุคลากรมีความเชื่อมั่นให้ทีมสามารถปรับตัวต่อสถานการณ์ที่มากกระทบได้ดี ทั้งมีการเปิดโอกาส เปิดใจยอมรับให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ 3) การมีเป้าหมายร่วมกัน เป็นการทำให้บุคลากรมีความเข้าใจตรงกันเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งขึ้น และ 4) การติดต่อสื่อสาร เป็นการแสดงออกด้วยวิธีการต่าง ๆ ทั้งที่เป็นวัจนภาษาและอวัจนภาษา ที่ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์ มีทักษะการประสานงานที่ดี เพื่อทำให้บุคลากรเกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ส่งผลให้การบริหารสถานศึกษาบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนเล็งเห็นถึงความสำคัญของการทำงานเป็นทีมว่าสามารถทำให้สร้างสรรค์นวัตกรรมได้ โดยอาศัยการทำงานร่วมกันจากหลายฝ่าย และทุกฝ่ายต้องมีเป้าหมาย

ร่วมกัน มีการเปิดโอกาสให้ทุกคนได้สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นประโยชน์ และต้องมีการติดต่อประสานงานกันอย่างมีประสิทธิภาพให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน เพื่อให้ปฏิบัติงานบรรลุเป้าหมาย สอดคล้องกับเบสเซนท์ (Bessant, 2010) ที่ได้เสนอว่าองค์ประกอบของผู้นำเชิงนวัตกรรมด้านการทำงานเป็นทีมว่านวัตกรรมเป็นการเริ่มต้นเกี่ยวกับการรวบรวมความแตกต่างของมุมมองในการแก้ปัญหา ดังนั้นการสร้างนวัตกรรมจึงเน้นให้มีการทำงานเป็นทีม ที่มีส่วนประกอบด้วยที่สำคัญ ดังนี้ 1) มีความชัดเจนในงานและวัตถุประสงค์ 2) ภาวะผู้นำทีมที่มีประสิทธิภาพ 3) มีความสมดุลในบทบาทของทีมและเข้ากันได้กับทีม 4) มีวิธีการแก้ปัญหา ข้อขัดแย้งในกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ 5) มีการติดต่อกับองค์กรภายนอกสม่ำเสมอ 6) ภาวะผู้นำของทีม และ 7) สิ่งแวดล้อมของทีม/บริบทขององค์กร และยังสอดคล้องกับ จีราภา ประพันธ์พัฒน์ (2560) กล่าวว่า ด้านการทำงานเป็นทีมและมีส่วนร่วม หมายถึง การร่วมมือร่วมใจปฏิบัติงานโดยมีการบูรณาการความร่วมมือจากหลายฝ่าย มีการโน้มน้าวให้บุคลากรและชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน ทำงานเป็นทีม ช่วยกันคิดระดมสมอง ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีเป้าหมายร่วมกัน กำหนดบทบาท วางแผน มอบหมายงาน ตลอดจนเปิดโอกาสให้ทุกคนได้สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ร่วมกัน ถ่ายทอดความรู้ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้เห็นคุณค่าของนวัตกรรมที่ได้ร่วมกันสร้างสรรค์

3. ด้านความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม พบว่า มีองค์ประกอบย่อยองค์ประกอบย่อยที่สำคัญที่สุดมีจำนวน 3 องค์ประกอบย่อย ได้แก่ 1) การมีจินตนาการ เป็นการวาดภาพของจิตใจ สร้างความเชื่อมั่น ความศรัทธา และความคาดหวังซึ่งก่อให้เกิดมโนภาพในจิตใจ ซึ่งจะส่งผลให้เกิดการคิดค้นนวัตกรรมหรือการพัฒนางานที่เกิดประโยชน์ต่อบุคลากรและสถานศึกษา 2) การคิดริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ การคิดค้นหรือพัฒนาสิ่งแปลกใหม่ ที่แตกต่างจากสิ่งที่มีอยู่โดยปกติ และไม่ซ้ำกับสิ่งที่มีอยู่แล้ว สร้างทางเลือกใหม่ที่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อสถานศึกษา ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงนวัตกรรม นำเทคโนโลยีมาใช้ในการบริหารจัดการ และปรับแนวคิดเปิดรับสิ่งใหม่และความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก มาใช้กับบริบทของสถานศึกษา และ 3) ความคิดยืดหยุ่น การปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม สามารถคิดวิเคราะห์แก้ปัญหาได้ในทุกสถานการณ์ และพัฒนางานได้หลากหลายทิศทาง ตลอดจนสามารถคิดประยุกต์ปรับเปลี่ยนข้อมูลความรู้ต่าง ๆ จนเกิดประโยชน์ต่อ

บุคลากรและสถานศึกษา ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษาต้องเป็นผู้ที่มีความรอบรู้ มีความสามารถในการปฏิบัติงาน และมีกระบวนการคิดในการปัญหา ถึงจะส่งผลให้เกิดการคิดค้นนวัตกรรมหรือการพัฒนางานที่เกิดประโยชน์ต่อบุคลากรและสถานศึกษา อีกทั้งยังสนับสนุนให้บุคลากรนำเทคโนโลยีมาใช้ในการบริหารจัดการตามบริบทของสถานศึกษา ซึ่งมีส่วนที่สอดคล้องกับกิลฟอร์ด (Guilford, 1967) ที่ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้ 1) ความคิดริเริ่มเป็นความคิดที่แตกต่างจากความคิดของผู้อื่นและต่างจากความคิดทั่วไป หรืออาจนำความคิดเก่ามาปรับปรุงพัฒนางานกลายเป็นสิ่งใหม่ หรือสามารถคิดขึ้นมาได้เองโดยที่ไม่มีใครบอกถึงแม้จะเป็นความคิดที่มีคนคิดมาก่อนก็ตาม 2) ความคิดคล่องแคล่ว เป็นความคิดที่ไม่ซ้ำกันแม้เป็นเรื่องเดียวกัน 3) ความคิดยืดหยุ่น เป็นความคิดที่มีหลายรูปแบบ เช่น ความคิดที่เกิดขึ้นทันที ความคิดในการดัดแปลง และความคิดแบบละเอียดละออ ทั้งยังสอดคล้องกับ สมชาย รุ่งเรือง (2560) ที่ได้ทำการศึกษาแนวคิดรูปแบบการพัฒนาผู้นำสู่การสร้างแรงผลักดันเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งจะสามารถทำได้โดยการส่งเสริมให้บุคลากรมีการคิดสร้างสรรค์ ผู้บริหารเปิดให้บุคลากรมีโอกาสปฏิบัติงานอย่างอิสระ ทั้งยังจัดสรรทรัพยากรที่จำเป็นให้บุคลากรได้ใช้ปฏิบัติงานอย่างเพียงพอ มีการสร้างบรรยากาศในการปฏิบัติงานที่กระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ ๆ และเสริมสร้างให้เกิดองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็น การมีจินตนาการ ความยืดหยุ่น ทัศนคติ และการแก้ปัญหา

4. ด้านการสร้างบรรยากาศแห่งองค์การนวัตกรรม พบว่าองค์ประกอบย่อยที่มีส่วนสำคัญที่สุดมีจำนวน 4 องค์ประกอบย่อย ได้แก่ 1) การได้รับการยอมรับการให้รางวัล เป็นการเสริมสร้างแรงจูงใจในการทำงานของบุคลากรให้มีประสิทธิภาพ ทั้งมีการพิจารณาผลตอบแทนของบุคลากรตามความรู้ความสามารถโดยเท่าเทียมและยุติธรรม และให้โอกาสบุคลากรรับผิดชอบงานที่สำคัญอย่างเต็มที่และทั่วถึง 2) การให้การสนับสนุน เป็นการอำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือกันในการทำงาน ให้ความช่วยเหลือบุคลากรในการปฏิบัติงาน เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของบุคลากร รวมถึงการสนับสนุนให้บุคลากรพัฒนางานอย่างต่อเนื่อง 3) โครงสร้างองค์การ เป็นการกำหนดโครงสร้างองค์การและวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการพัฒนาองค์การให้มุ่งเป็นองค์การนวัตกรรม กำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบให้บุคลากรโดยยึดความรู้ความสามารถเป็นหลัก และ

4) มาตรฐานในการปฏิบัติงาน การกำหนดหลักเกณฑ์ นโยบาย กฎระเบียบ ข้อบังคับของสถานศึกษาเพื่อควบคุมพฤติกรรมของบุคลากรในสถานศึกษาให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันและสร้างมาตรฐานการทำงาน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ผู้บริหารสถานศึกษาจะต้องพร้อมที่จะร่วมมือกับทุกฝ่าย และต้องมีการกำหนดทิศทางโครงสร้างสถานศึกษาและวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนในการพัฒนาสถานศึกษาให้มุ่งสู่การเป็นองค์การนวัตกรรม ทั้งเพื่อให้บุคลากรมีแรงจูงใจในการปฏิบัติงานต้องมีการพิจารณารางวัลผลตอบแทนของบุคลากรอย่างเท่าเทียมและยุติธรรม สนับสนุนทรัพยากรในการทำงาน และส่งเสริมให้บุคลากรมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับสตริงเกอร์ (Stringer, 2002) ได้กล่าวถึงบรรยากาศองค์การว่า มีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 6 ด้าน ดังนี้ 1) โครงสร้างองค์การ คือ การรับรู้ของบุคลากรต่อองค์การที่ได้จัดระบบโครงสร้างขององค์การที่เอื้อต่อการดำเนินงานของบุคลากรมีการกำหนดความรับผิดชอบของบุคลากรแต่ละคนอย่างชัดเจน ซึ่งการมีโครงสร้างที่ชัดเจนทำให้เกิดแรงจูงใจในการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพ 2) มาตรฐานในการปฏิบัติงาน คือ การรับรู้ของบุคลากรต่อองค์การว่าได้มีการกำหนดขั้นตอนและแนวทางในการปฏิบัติงานสำหรับให้บุคลากรใช้ป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน ซึ่งมีการปรับปรุงพัฒนาให้มีคุณภาพมาตรฐานเพิ่มสูงขึ้น 3) ความรับผิดชอบ คือ การรับรู้ของบุคลากรต่อองค์การว่าจะได้รับการสนับสนุนและไว้วางใจ มีการมอบหมายภาระความรับผิดชอบที่เป็นลายลักษณ์อักษรให้กับบุคลากรได้อย่างเหมาะสมกับตำแหน่งหน้าที่ในแต่ละงาน 4) การได้รับการยอมรับการให้รางวัล คือ การรับรู้ของบุคลากรต่อองค์การว่าจะได้รับรางวัล บริการจัดสวัสดิการต่าง ๆ เมื่อปฏิบัติงานได้ดีและบรรลุตามวัตถุประสงค์ รวมถึงการเลื่อนตำแหน่ง เพื่อสร้างขวัญและกำลังใจแก่บุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ 5) การให้การสนับสนุน คือ การรับรู้ของบุคลากรต่อองค์การว่า ได้รับการสนับสนุน ส่งเสริมและช่วยเหลือจากองค์การในการจัดสิ่งอำนวยความสะดวก วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้ รวมถึงงบประมาณ และ 6) ความจงรักภักดีต่อองค์การ คือ การรับรู้ของบุคลากรต่อองค์การว่ามีการสร้างความผูกพันและความภาคภูมิใจร่วมกันของบุคลากรในองค์การเพื่่มุ่งสู่เป้าหมายและความสำเร็จขององค์การร่วมกัน อีกทั้งวูดาร์เชวสกี (Wudarzewski, 2019) ได้จำแนกองค์ประกอบของบรรยากาศองค์การ ดังนี้ 1) รูปแบบการบริหารจัดการ คือ โครงสร้างและลักษณะการบริหารจัดการในองค์การ ความสัมพันธ์ระหว่าง

ผู้บริหารและบุคลากร รวมถึงการสนับสนุนของผู้บริหารต่อบุคลากรในการปฏิบัติงาน 2) ความยืดหยุ่นของงาน คือ การเปิดรับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในองค์กร ความยืดหยุ่นในการดำเนินงาน รวมถึงการเปิดโอกาสให้บุคลากรได้มีการเรียนรู้และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ 3) ความสัมพันธ์ของบุคลากร คือ การให้ความร่วมมือ ความอบอุ่นและการสนับสนุนของบุคลากร เพื่อให้การดำเนินงานขององค์กรมีประสิทธิภาพ 4) ความมีอิสระ คือ การที่บุคลากรมีอิสระในการดำเนินการและตัดสินใจ การปฏิบัติงานภายในขอบเขตหน้าที่ความรับผิดชอบ 5) การติดต่อสื่อสาร คือ ประสิทธิภาพการสื่อสารระหว่างผู้บริหารและพนักงานในองค์กร 6) ความชัดเจน คือ การที่องค์กรมีการกำหนดเป้าหมาย วิสัยทัศน์ และการดำเนินงานในองค์กรที่ชัดเจน 7) แรงจูงใจของพนักงาน คือ กระบวนการหรือการกระทำของผู้บริหารที่เป็นแรงผลักดันหรือกระตุ้นให้ปฏิบัติงานตามวัตถุประสงค์ขององค์กร ซึ่งรวมถึง การส่งเสริมสนับสนุน การให้รางวัล สวัสดิการ และการลงโทษ 8) มาตรฐานการปฏิบัติงาน คือ การกำหนดแนวทางในการดำเนินงานของบุคลากร เพื่อให้งานมีคุณภาพและบรรลุตามวัตถุประสงค์ขององค์กร และ 9) การมีส่วนร่วมในทีม คือ การที่บุคลากรมีความรู้สึกว่าตนเองมีส่วนร่วมในการทำงาน เป็นส่วนหนึ่งขององค์กร

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันที่แสดงให้เห็นว่า องค์ประกอบที่ศึกษาเหล่านี้ ส่งผลให้ผู้บริหารสถานศึกษา

อาชีวศึกษาเป็นผู้ที่มีภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาตลอดผู้ที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญหรือกำหนดนโยบายในการพัฒนาตนเองหรือพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาให้มีภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมอยู่ในระดับสูงขึ้นไป

2. นำแบบสอบถามการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา ไปใช้ในการประเมินตนเอง เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้หาแนวทางในการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาให้อยู่ในระดับสูงต่อไป

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้สนใจสามารถทำการวิจัยเกี่ยวกับภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม โดยเฉพาะองค์ประกอบด้านการสร้างบรรยากาศแห่งองค์การนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีความเหมาะสมมากที่สุด ไปศึกษาพัฒนาต่อยอดในรูปแบบของการวิจัยลักษณะอื่น ๆ และศึกษาในหน่วยงานที่มีขอบเขตที่กว้างขึ้นต่อไป เพื่อให้การวิจัยมีความสมบูรณ์และถูกต้องชัดเจนยิ่งขึ้น

2. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรเป็นการวิจัยแบบผสมผสาน อาจใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกหรือใช้เทคนิคเดลฟายหรือการประชุมกลุ่มย่อยร่วมด้วย เพื่อให้มีความชัดเจนและน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] คณิน คำแพง. (2563). โมเดลภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของโรงเรียนประถมศึกษาในจังหวัดขอนแก่น : โมเดลแข่งขันภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมและภาวะผู้นำแบบดิจิทัล. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- [2] จีราภา ประพันธ์พัฒน์. (2560). การศึกษาภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต. ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- [3] ชูชาติ พ่วงสมจิตร. (2561). หน่วยที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

- [4] นงลักษณ์ วิรัชชัย. (2542). *โมเดลลิสเรล : สถิติวิเคราะห์สำหรับการวิจัย*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [5] บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 7. มหาสารคาม : สุวีริยาสาส์น.
- [6] ปาริฉัตร นวนทอง. (2565). ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพัทลุง เขต 2. *ในการประชุมมหาดไทยวิชาการระดับชาติและนานาชาติ*, 13(1) : 1434 – 1449.
- [7] สมชาย รุ่งเรือง. (2560). รูปแบบการพัฒนาผู้นำสู่การสร้างแรงผลักดันเชิงสร้างสรรค์. *Veridian E -Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*. 29 - 46.
- [8] สุภมาส อังศุโชติ และคณะ. (2551). *เอกสารประกอบการอบรม การใช้โปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลสถิติขั้นสูง*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- [9] สะพิชุติน เจมมู และวรลักษณ์ ชูกำเนิด. (2564). ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารอาชีวศึกษาจังหวัดปัตตานี. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา*, 3(2) : 65 - 89.
- [10] Bessant, H. (2010). *Exploring innovation*. London : Berkshire.
- [11] Guilford, J.P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York : McGraw - Hill Book Co.
- [12] Seth, K. (2019). *Visionary Leadership: How Association Leaders Embrace Disruption in the 21st Century*. Retrieved July 7, 2023, from <https://visionaryleadership.com/books/the-book/>.
- [13] Stringer. (2002). *Leadership and Organizational Climate*. New Jersey : Prentice Hall.
- [14] Wudarszewski, G. (2019). Multidimensional Organizational Climate Measurement Inventory MOCMI - Verification of Author's Climate Model and Validation and Validation of the Tool. *Central and Eastern European Journal of Management and Economics*, 7(2) : 7 - 45.

สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาในสังกัด สำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี

THE CORE COMPETENCIES OF SCHOOL ADMINISTRATORS AFFECTING TO EDUCATIONAL PERSONNEL EFFICIENCY UNDER THE OFFICE OF PRIVATE VOCATIONAL EDUCATION UDON THANI PROVINCE

วรรณภา อภิรมยานนท์^{1*} และ ปญญารัฐ จันทร์กอง²

WANNAPA APIROMYANONT^{1*} and PANYARAT CHANKONG²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้เพื่อ 1) ศึกษาสมรรถนะหลักของผู้บริหาร 2) ศึกษาประสิทธิภาพของบุคลากร 3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารกับประสิทธิภาพของบุคลากร และ 4) ศึกษาสมรรถนะหลักของผู้บริหารที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของบุคลากร กรณีกลุ่มตัวอย่างได้แก่ ผู้บริหาร 38 คน ครูและบุคลากร 196 คน รวมทั้งสิ้น 234 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามมาตรฐานประมาณค่า และความเชื่อมั่นของเครื่องมือทั้งฉบับ ได้ 0.87 สถิติสำหรับการวิจัยประกอบด้วย ร้อยละ, $\bar{X}$, S.D., สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน และการถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน

จากการวิจัยสรุปได้ว่า 1) ผู้บริหารมีสมรรถนะหลัก กรณีนี้ในภาพรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุด สมรรถนะหลักที่สูงที่สุด คือ ประเด็นการบริการดี 2) ประสิทธิภาพของบุคลากร สำหรับในประเด็นนี้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ในประเด็นที่มีประสิทธิภาพสูงสุด คือ ด้านคุณภาพของงาน 3) สมรรถนะหลักผู้บริหารมีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับสูงกับประสิทธิภาพของบุคลากรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 4) สมรรถนะหลักของผู้บริหาร 4 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นการพัฒนาตนเอง ประเด็นการบริการดี รวมทั้งประเด็นการทำงานเป็นทีม และประเด็นการมุ่งผลสัมฤทธิ์ร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาได้ร้อยละ 91.90 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

คำสำคัญ : สมรรถนะหลัก ; ผู้บริหารสถานศึกษา ; ประสิทธิภาพ ; บุคลากรทางการศึกษา ; สำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยสันตพล, Master Student, Program in Educational Administration, Faculty of Education, Santapol College.

² อาจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยสันตพล, Lecturer, Dr., Faculty of Education, Santapol College.

* Corresponding Author, Email: Awannapa.suay@gmail.com

Received: Feb 20, 2024, Revised: Mar 22, 2024, Accepted: Apr 4, 2024

ABSTRACT

The purpose of this research were: 1) to study the core competencies of school administrators, 2) to study the educational personnel efficiency, 3) to study the relationship between the core competencies of school administrators and the educational personnel efficiency and 4) to study the core competencies of administrators affecting to the educational personnel efficiency. The research samples composed of 38 administrators and 196 teachers, totally 234 samples which were derived from Stratified random sampling. The instrument used for collection the data was a questionnaire with a five- rating scale, the reliability of whole questionnaire is 0.87. The statistics used for analyzing the data were frequency, percentage, mean, standard deviation, Pearson's moment product correlation coefficient and stepwise multiple regression analysis.

The results of this research were as follows : 1) Administrators' core competency was in 'very much' level in overall. Good service was in the highest level, followed by work achievement, teamwork and self-development was in the lowest level. 2) Personnel efficiency was in 'very much' level in overall. The quality of work was in the highest level, followed by workload, budget and times was in the lowest level. 3) The core competencies of school administrators and personnel efficiency demonstrated has positive relationship with high significance is at .01. 4)The core competencies of administrators illustrates the four main factors including the self-development the good service the teamwork and quality of work were affecting personnel efficiency of the school at 91.90% were significance at .01 level.

Keywords: Core Competencies ; College Administrator ; Efficiency ; Educational Personnel ; The Office Of Private Vocation Education

บทนำ

สังคมโลกได้มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายนอกประเทศได้ส่งผลกระทบต่อประเทศไทย ที่กำลังเผชิญกับปัญหาทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครองและสิ่งแวดล้อม ประเทศไทยเองต้องมีการปรับตัว ดำเนินนโยบายให้เท่าทันกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก พัฒนาระบบการศึกษาที่มุ่งการสร้างคน สร้างสังคม และสร้างชาติ พร้อมทั้งให้ให้มีองค์ความรู้ที่ทันกับกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 (เกียรติอนันต์ ล้วนแก้ว, 2560 : 4) ซึ่งแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ได้ให้ความสำคัญด้านการศึกษา โดยมีการกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพของคน โดยให้ยึดคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา เพื่อให้การจัดการศึกษาสามารถพัฒนาคนได้อย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ มุ่งเน้นการใช้ความรู้และทักษะการใช้วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และเป็นการพัฒนาที่เกิดจาก

การผนึกกำลังในการผลักดันขับเคลื่อนร่วมกันของทุกภาคส่วนให้เกิดความยั่งยืน(สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560) ในการนี้สถานศึกษาจึงควรมีการบริหาร การศึกษาอย่างเป็นระบบ และดำเนินการอย่างต่อเนื่อง มีบุคคล และหน่วยงานที่รับผิดชอบเข้าร่วมดำเนินการ มีรูปแบบ ขั้นตอน กติกาและวิธีดำเนินการ มีทรัพยากรสนับสนุน และมีกระบวนการ ประเมินผลการศึกษาที่เที่ยงตรงและเชื่อถือได้ การบริหาร การศึกษามีความจำเป็น เพราะต้องการคนที่ได้รับการฝึกฝน เฉพาะด้านที่มีความรู้ ความเข้าใจ ความชำนาญมาดูแล รับผิดชอบ(ยีนยง ไทยใจดีและคณะ, 2562)

สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษามีความสำคัญและ จำเป็นอย่างยิ่งในการช่วยให้สถานศึกษาดำเนินการโดยมี กระบวนการที่มีโอกาสสำเร็จได้เร็ว ทั้งยังสามารถนำพาให้ บุคลากรเกิดความไว้วางใจ เชื่อใจ ทำให้องค์กรประสบความสำเร็จ ไปยังเป้าหมายที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ อนึ่งใน การปฏิบัติงานนั้นสมรรถนะมีส่วนช่วย ในการทำงานให้ประสบ

ความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ หากองค์กรใดมีบุคลากรที่มีสมรรถนะ ในการปฏิบัติงานที่ดีก็จะยิ่งผลักดันองค์กรไปถึงจุดมุ่งหมายรวดเร็ว (พนิดา จันทรรัตน์, 2559) และหมายรวมถึงศักยภาพในการปรับใช้กระบวนการที่คนนำไปสู่การดำเนินงานให้เกิดแก่องค์กรได้อย่างมีคุณภาพประสิทธิภาพ และประสิทธิผลสูงสุดในการปฏิบัติหน้าที่ของบุคลากรในสถานศึกษา เพราะผู้บริหารสถานศึกษามีภารกิจสำคัญที่จะต้องปฏิบัติ และจะต้องเกี่ยวข้องกับทั้งกิจการภายในและภายนอกโรงเรียน ผู้บริหารสถานศึกษาจึงเป็นศูนย์กลางของกระบวนการและกิจกรรมต่างๆ การที่ผู้บริหารสถานศึกษาจะดำเนินการกิจได้ตามที่กำหนดอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้บริหารสถานศึกษาจำเป็นต้องมีความรู้ความสามารถในเรื่องที่อยู่ในขอบเขตของภารกิจเป็นอย่างดี มีสมรรถนะในการปฏิบัติงาน จึงจะนำพาสถานศึกษาไปสู่เป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ธวัชชัย แสนดวง, 2565) และองค์ประกอบสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษาสำหรับข้าราชการในหมวดครูและบุคลากรทางการศึกษา ได้กำหนดไว้คือ คุณลักษณะเชิงพฤติกรรมของบุคคลในตำแหน่งข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาทุกตำแหน่งจะต้องมีเพื่อหล่อหลอมค่านิยมและพฤติกรรมที่พึงประสงค์ร่วมกัน ประกอบด้วยสมรรถนะ 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ 2) ด้านการบริการที่ดี 3) ด้านการพัฒนาตนเอง และ 4) ด้านการทำงานเป็นทีม (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา, 2548)

ประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษา เป็นอีกหนึ่งปัจจัยความสำเร็จขององค์กร เพราะการปฏิบัติงานของบุคลากร โดยผลมาจากการปฏิบัติงานของบุคลากรในองค์กรนั้นๆ มุ่งปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมาย และมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกัน อีกทั้งยังคำนึงถึงความถูกต้อง รวดเร็วของงาน ความประหยัด และปริมาณงานที่สอดคล้องกับเป้าหมายขององค์กร ซึ่งมีหลักการสำคัญ (อุทิศน์ วีระศักดิ์การุณย์, 2556) ผู้บริหารจึงให้ความสำคัญต่อการบริหารทรัพยากรบุคคล ในการดึงศักยภาพสูงสุดของบุคลากรมาใช้ในการปฏิบัติงาน และการจัดระบบบริหารจัดการของสำนักงาน ก.ค.ศ. เพื่อพัฒนาระบบการบริหารงานบุคคลของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ บุคลากรต้องมีความร่วมมือร่วมใจ รู้จักการทำงานร่วมกัน มีการประสานงานที่ดี บุคลากรมีความพึงพอใจ มีศรัทธาต่องาน เพื่อนร่วมงานและองค์กร การมีความสุขในการทำงาน เอื้ออำนวยให้บุคลากรได้ใช้ความรู้ความสามารถได้

อย่างเต็มที่ สามารถตอบสนองความต้องการพื้นฐานของบุคลากรได้ (นวินดา กิตติสุภธีรดา, 2564) และได้มีแนวคิดเกี่ยวกับประสิทธิภาพการปฏิบัติงานไว้ 4 ข้อดังนี้ 1) คุณภาพของงาน (Quality) 2) ปริมาณงาน (Quantity) 3) เวลา (Time) 4) ค่าใช้จ่าย (Cost) (ปีเตอร์สัน และ โพลแทน , 1953)

จากแนวนโยบายในการบริหารจัดการอาชีวศึกษาของรัฐและเอกชนเข้าด้วยกัน ซึ่งปฏิบัติตามคำสั่งหัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ ที่ 8/2559 ทำให้อำนาจสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (สอศ.) ต้องกำกับดูแลสถานศึกษาอาชีวศึกษาทั้งรัฐและเอกชน และพบว่าการบริหารจัดการอาชีวศึกษาเอกชนภายใต้กำกับเดียวกันประสบปัญหาหลายด้านและรอการแก้ไขและต้องเข้าไปแก้ไขเป็นการเร่งด่วน รายงานการพิจารณาศึกษาของคณะกรรมการการศึกษาวุฒิสภา ได้ศึกษาและนำเสนอแนวคิดการยกระดับการจัดการศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน และพัฒนาระบบการอาชีวศึกษาของไทยให้มีคุณภาพ ไว้ดังนี้ 1) การออกกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ ให้สอดคล้องกับภารกิจของสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน ในระยะเร่งรัดเพื่อเป็นกลไกสำคัญในการปฏิบัติงาน ระยะเร่งด่วนควรออกกฎหมายลำดับรองตามพระราชบัญญัติการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2551 ระยะกลางกฎหมายดังกล่าวเพิ่มหมวดที่ว่าด้วย "การจัดการศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน" และระยะยาวอาจพิจารณาดำเนินการ "จัดทำร่างพระราชบัญญัติการอาชีวศึกษาเอกชน พ.ศ." 2) ภาครัฐ โดยกระทรวงศึกษาธิการ ควรจัดสรรงบประมาณให้สถานศึกษาอาชีวศึกษาแต่ละแห่งอย่างเพียงพอ และเปลี่ยนวิธีการจัดสรรจากเงินอุดหนุนรายหัวตามจำนวนผู้เรียน เป็นการจัดสรรตามความจำเป็นและความเหมาะสม 3) ควรให้สิทธิประโยชน์กับครูในสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชนมีโอกาสเข้ารับการศึกษาต่อในโครงการต่าง ๆ 4) ปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลง อาทิ ยกเลิกหลักสูตรในสาขาที่ไม่มีผู้เรียน ปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องความต้องการของสถานประกอบการ 5) การส่งนักศึกษาเข้าฝึกปฏิบัติงานสำหรับการจัดการศึกษาในรูปแบบทวิภาคี และการส่งครูเข้าเรียนรู้ในสถานประกอบการ (คณะกรรมการการศึกษาวุฒิสภา, 2564) ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาได้กำหนดนโยบายออกมา ในฐานะหน่วยงานอยู่ภายใต้การกำกับของกระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดนโยบายและจุดเน้น ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 ดังนี้ 1) เพิ่มผู้เรียนสายอาชีพ 2) ตั้งศูนย์ความเป็นเลิศทางการอาชีวศึกษา (Excellent Center) 3) RE-Skills, Up-Skills, New-Skill 4) ปฏิรูประบบบริหารและงาน

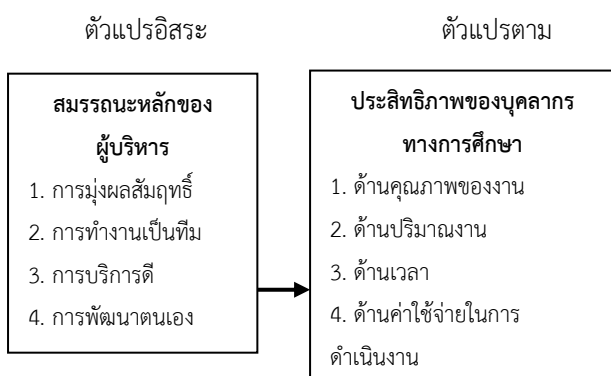
บุคคล 5) ขับเคลื่อนอาชีวศึกษาเพื่อเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2566) และยังพบสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชนหลายแห่งที่มีสามารถบริหารจัดการได้ตามมาตรฐานและบางสถานศึกษาได้ปิดตัวลงไป และมีอีกหลายสถานศึกษาเช่นกันที่ขออนุญาตเปิดสอนขึ้นมาในลักษณะขยายเครือข่ายที่เพิ่มจำนวนขึ้นเป็นจำนวนมาก

จากความสำคัญแนวคิดดังกล่าวและสถานะการที่ผู้วิจัยในฐานะเป็นผู้บริหารวิทยาลัยอาชีวศึกษาเอกชน จำเป็นอย่างยิ่งที่จะทำการวิจัยว่า สมรรถนะหลักของผู้บริหารส่งผลต่อประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาอย่างไร เพื่อพัฒนาสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา และประสิทธิภาพของบุคลากรเพื่อนำพาให้สถานศึกษาบรรลุเป้าประสงค์อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสมรรถนะหลักของผู้บริหาร
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบุคลากร
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษา
4. เพื่อศึกษาสมรรถนะหลักของผู้บริหารที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. สมรรถนะหลักของผู้บริหารมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับประสิทธิภาพของบุคลากรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. สมรรถนะหลักของผู้บริหารอย่างน้อย 1 ด้านส่งผลต่อประสิทธิภาพของบุคลากรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ที่ใช้สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้บริหารและครูบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี ที่ปฏิบัติงานในปีการศึกษา 2566 มี 599 คน แบ่งออกเป็น 1) ผู้บริหาร 95 คน และ 2) ครูและบุคลากร 504 คน

2. กลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิจัย คือ ผู้บริหารและครูและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี ที่ปฏิบัติงานในปีการศึกษา 2566 มี 234 คน ประกอบด้วย 1) ผู้บริหาร 38 คน 2) ครูและบุคลากร 196 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งชั้นและอย่างง่าย ส่วนการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างรวม และกลุ่มตัวอย่างย่อยใช้วิธีเปิดตารางเครจซี่และมอร์แกน(บุญชม ศรีสะอาด, 2554) และการเทียบสัดส่วน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือสำหรับการวิจัยเรื่องสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี ครั้งนี้ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.87 ผู้วิจัยใช้แบบสอบถาม รวมทั้งสิ้น 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 เป็นข้อคำถามด้านข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างเป็นแบบ Check list มี 1 ข้อ

ตอนที่ 2 ใช้เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับด้านสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี ผู้วิจัยใช้เป็นแบบ Rating scale ตามกระบวนการของ ลิเคอร์ท ประกอบด้วย 4 ด้าน มี 28 ข้อ ประกอบด้วย 1) ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ มี 6 ข้อ 2) ด้านการทำงานเป็นทีม มี 8 ข้อ 3) ด้านการบริการดี มี 7 ข้อ และ 4) ด้านการพัฒนาตนเอง มี 7 ข้อ

ตอนที่ 3 ใช้เป็นข้อคำถามในประเด็นประสิทธิภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี ผู้วิจัยใช้เครื่องมือแบบมาตราส่วนประมาณค่าที่มี 5 ระดับ ตามกระบวนการของลิเคอร์ท มี 4 ด้าน จำนวน 28

ข้อ ประกอบด้วย 1) ด้านคุณภาพของงาน มี 7 ข้อ 2) ด้านปริมาณงาน มี 6 ข้อ 3) ด้านเวลา มี 8 ข้อ และ 4) ด้านค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน มี 7 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

กรณีการรวบรวมข้อมูลได้ดำเนินการ ดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยได้ยื่นเรื่องขอหนังสือคำสั่งในการขอความอนุเคราะห์กับสถานศึกษาในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากวิทยาลัยสันตพล เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในสถานศึกษาที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของการศึกษาค้นคว้า
2. ผู้วิจัยดำเนินการนำหนังสือขอความอนุเคราะห์ที่ได้จากวิทยาลัยสันตพล เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยเสนอต่อสถานศึกษา สำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี และนำส่งแบบสอบถามทั้งในรูปแบบ Online และ Offline ให้กับกลุ่มตัวอย่างในการกรอกข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการนำเครื่องมือมาแจกแจงข้อมูลจึงได้นำมาประมวลผลด้วยระบบคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป โดยมีกระบวนการในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มา ดังต่อไปนี้

1. กรณีของตอนที่ 1 ซึ่งเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่กรอกข้อมูลเข้ามา วิเคราะห์โดยใช้ค่าความถี่ และร้อยละ ในการวิเคราะห์ในประเด็นนี้
2. กรณีของตอนที่ 2 ซึ่งเกี่ยวกับประเด็นสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี โดยการหาค่า Mean ($\bar{X}$) และ Standard Deviation (S.D.) และใช้หลักการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยตามเกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554 : 73 – 74)
3. กรณีของตอนที่ 3 ซึ่งเกี่ยวกับประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี โดยการหาค่า Mean ($\bar{X}$) และ Standard Deviation (S.D.) และใช้หลักการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยตามเกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554 : 73 – 74)
4. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิภาพของบุคลากรในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี โดยคำนวณค่าสัมประสิทธิ์ของเพียร์สัน (Pearson's product moment

correlation coefficient) และนำค่าความสัมพันธ์ที่เป็นบวกมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ต่อไปนี้ (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2553 : 316)

5. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษา โดยใช้สถิติการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise multiple regression analysis)

สรุปผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ ดังนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 1 สรุปได้ว่า สมรรถนะหลักของผู้บริหาร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งประเด็นของสมรรถนะหลักของผู้บริหารที่มีระดับสูงสุดนั้น ประกอบด้วย ประเด็นการบริการดี ถัดมาประเด็นการมุ่งผลสัมฤทธิ์ และสำหรับประเด็นที่มีระดับน้อยที่สุด ได้แก่ ประเด็นการทำงานเป็นทีมและประเด็นการพัฒนาตนเอง ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาค้นคว้าสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา

สมรรถนะหลักของผู้บริหาร สถานศึกษา	ระดับการปฏิบัติ			
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับ
1. ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์	4.51	0.36	มากที่สุด	2
2. ด้านการทำงานเป็นทีม	4.50	0.48	มาก	3
3. ด้านการบริการดี	4.54	0.46	มากที่สุด	1
4. ด้านการพัฒนาตนเอง	4.50	0.46	มาก	3
รวม	4.51	0.40	มากที่สุด	-

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2 ผลการศึกษา พบว่า ประสิทธิภาพของบุคลากร ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยประเด็นที่มีระดับประสิทธิภาพของบุคลากรสูงสุด คือ ด้านคุณภาพของงาน รองลงมาเป็นประเด็นด้านปริมาณงาน และประเด็นที่มีระดับต่ำสุด คือ ประเด็นด้านเวลา ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาประสิทธิภาพของครูและบุคลากร

ประสิทธิภาพของบุคลากร ทางการศึกษา	ระดับการปฏิบัติ			
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับ
1. ด้านคุณภาพของงาน	4.58	0.42	มากที่สุด	1
2. ด้านปริมาณงาน	4.53	0.40	มากที่สุด	2
3. ด้านเวลา	4.49	0.43	มาก	4
4. ด้านค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	4.52	0.45	มากที่สุด	3
รวม	4.53	0.39	มากที่สุด	-

3. วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 3 ผลการศึกษา พบว่า สมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษามีความสัมพันธ์เชิงบวกอยู่ในระดับมาก กับประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 สมรรถนะของผู้บริหารมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับประสิทธิภาพของครูและบุคลากร

ตัวแปร	Y_1	Y_2	Y_3	Y_4	Y_{tot}
X_1	.636**	.674**	.703**	.625**	.720**
X_2	.799**	.764**	.808**	.779**	.861**
X_3	.804**	.782**	.880**	.789**	.889**
X_4	.797**	.770**	.836**	.960**	.922**
X_{tot}	.847**	.831**	.898**	.881**	.945**

4. วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 4 ผลการศึกษา พบว่า สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา 4 ด้าน คือ ด้านการพัฒนาตนเอง ด้านการบริการดี ด้านการทำงานเป็นทีม และด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ ร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษา ได้ร้อยละ 91.90 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 สมรรถนะหลักของผู้บริหารส่งผลต่อประสิทธิภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษา ได้ร้อยละ 91.90

ตัวแปร	b	S.E.	β	t	Sig.	Tolerance	VIF
X_4	.432	.030	.506	14.387	.000	.284	3.518
X_3	.251	.033	.293	7.715	.000	.244	4.097
X_2	.134	.030	.166	4.404	.000	.248	4.034
X_1	.074	.031	.068	2.430	.016	.448	2.231
R = .959, R ² = .919, Adjusted R ² = .918, a = .512, S.E.est = .11295, F = 652.523, Sig. of F = .000							

เขียนเป็นสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบได้ดังนี้

$$Y = a_1 + b_4X_4 + b_3X_3 + b_2X_2 + b_1X_1 \\ = .512 + .432X_4 + .251 X_3 + .134 X_2 + .074 X_1$$

และเขียนเป็นสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐานได้ดังนี้

$$Z = \beta_4Z_4 + \beta_3Z_3 + \beta_2Z_2 + \beta_1Z_1 \\ = .506 Z_4 + .293 Z_3 + .166 Z_2 + .068 Z_1$$

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 จากการศึกษาค้นคว้าสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจมีผลมาจากผู้บริหารสถานศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี เป็นผู้ที่มีลักษณะเฉพาะเชิงพฤติกรรมของบุคคลที่เป็นผู้บริหารที่แสดงออกให้เห็นถึงศักยภาพทั้งทางด้านความรู้ความสามารถ ทักษะที่รอบด้าน รวมถึงทัศนคติที่มุ่งมั่นพัฒนาทั้งตนเองและองค์กร เพื่อนำพาให้องค์กรนั้นดำเนินการบรรลุตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดไว้ และเป็นผู้บริหารยุคใหม่ที่มีการพัฒนาตนเองให้พร้อมในการบริหาร มีการบริการที่ดีกับบุคลากรทางการศึกษา สามารถสร้างความเข้าใจกับบุคลากรในสถานศึกษาใน การทำงานเป็นทีม และเกิดร่วมมือกันของบุคลากรภายในสถานศึกษาในการปฏิบัติหน้าที่ให้มีผลสัมฤทธิ์เป็นไปตามวัตถุประสงค์ได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ โดยบุคลากรทางการศึกษาได้เห็นว่าผู้บริหารของตนเองได้ปฏิบัติตามสมรรถนะที่กำหนดไว้อย่างจริงจัง จึงทำให้ความคิดเห็นต่อการดำเนินการตามสมรรถนะหลักของผู้บริหารในภาพรวมนั้นอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัย ชริกา ไชยเดช(2561) สรุปไว้ว่า สมรรถนะของผู้บริหารในเครือข่ายส่งเสริมประสิทธิภาพการจัดการศึกษาศูนย์การศึกษาพิเศษเขตการศึกษา 6 ในรวมนั้นอยู่ที่ระดับมาก รวมทั้งสอดคล้องกับผลงานวิจัย สุทธิศักดิ์ อ่อนตะวัน (2563) ได้สรุปไว้คือ สมรรถนะของผู้บริหารโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ในรวมนั้นอยู่ที่ระดับมาก รวมทั้งยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ พรพลี ตรีประภากร (2564) ได้สรุปผลไว้ดังนี้ สมรรถนะผู้บริหารโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 22 ซึ่งภาพรวมอยู่ในระดับมาก

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2 จากการศึกษาประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษา จังหวัดอุดรธานี พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ในการนี้อาจจะมีผลมาจากการที่บุคลากรในสถานศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี เป็นผู้ที่มีความสามารถในการทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย จนได้รับผลสำเร็จตรงตามวัตถุประสงค์หรือภารกิจที่ตั้งเป้าไว้ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นผลมาจาก การใช้ใช้ขีดความสามารถของแต่ละบุคคลที่มีอยู่ ทั้งด้านความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ มาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน และหากต้องการวัดระดับประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน สามารถวัดได้ทั้งด้านองค์กร และด้านบุคคล ส่งผลให้ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับการศึกษาของ ชริกา ไชยเดช (2561) สรุปผลไว้คือ ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของครูประสิทธิภาพสำหรับการปฏิบัติงานของครูทั้งนี้ในโดยภาพรวมนั้นอยู่ที่ระดับมาก เมื่อนำประเด็นมาวิเคราะห์เป็นรายด้านนั้น สรุปได้ว่า ประเด็นที่มีระดับค่าสูงเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านคุณภาพ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ ประเด็นของด้านวิธีการนั้น ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก ประเด็นด้านต้นทุนนั้น ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก ประเด็นด้านปริมาณนั้น ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วย อยู่ในระดับมาก และประเด็นด้านเวลา ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ สอดคล้องกับการศึกษาของ สุพรรณ ปิ่นหอม และคณะ(2563) ได้สรุปผลไว้ดังนี้ ในภาพรวมของประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน จำนวน 4 ด้านนั้นผลการศึกษาในภาพรวมมีระดับการปฏิบัติมาก และเมื่อ

นำประเด็นมาพิจารณาในแต่ละด้านนั้น พบว่า อยู่ในระดับมากในทุกด้าน ประกอบด้วย ประเด็นปริมาณงาน ประเด็นคุณภาพงาน ประเด็นความรวดเร็วในการปฏิบัติงาน และประเด็นค่าใช้จ่าย

3. วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 3 คือ การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี พบว่า โดยภาพรวมมีความสัมพันธ์กับประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย ข้อที่1 ที่ระบุว่าสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษามีความสัมพันธ์เชิงบวกกับประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นอกจากนี้ยังมีความสอดคล้องกับผลการค้นคว้า ชริกา ไชยเดช (2561) สรุปผลไว้ว่า สมรรถนะของผู้บริหารกับประสิทธิภาพการทำงานของครูในสถานศึกษาซึ่งเป็นเครือข่ายส่งเสริมประสิทธิภาพการจัดการศึกษาศูนย์การศึกษาพิเศษเขตการศึกษา 6 มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และการศึกษาของ อุทสัน วีระศักดิ์การุณย์ (2556) ได้กล่าวว่า ประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน เป็นผลจากการปฏิบัติงานของบุคลากรในองค์กรนั้น ๆ ที่ปฏิบัติงานบรรลุเป้าหมาย และมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกัน อีกทั้งยังคำนึงถึงความถูกต้อง รวดเร็วของงาน ความประหยัด และปริมาณงานที่สอดคล้องกับเป้าหมายขององค์กร ซึ่งมีหลักการสำคัญ 1) ด้านคุณภาพงาน 2) ด้านเวลา 3) ด้านปริมาณงาน มีปริมาณผลงานที่ปฏิบัติมีความสอดคล้องกับเป้าหมายขององค์กร และผลงานที่ออกมานั้นสอดคล้องกับอัตรากำลังคนในองค์กร

4. วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 4 กรณีศึกษาสมรรถนะหลักของผู้บริหารที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษา สรุปได้ว่า สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษาทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการพัฒนาตนเอง (X4) ด้านการบริการ (X3) ด้านการทำงานเป็นทีม (X2) และด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ (X1) ส่งผลต่อตัวแปรเกณฑ์ ได้แก่ ร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี (Y) ได้ร้อยละ 91.90 สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ระบุว่าสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษาส่งผลต่อประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความสอดคล้องกับการศึกษาของ พรพลี ตรีประภาพร (2564) ได้ทำการวิจัย พบว่าสมรรถนะผู้บริหารมีอำนาจพยากรณ์ประสิทธิผลการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 22 ร้อยละ 66 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

สรุป การวิจัยครั้งนี้ได้ข้อค้นพบใหม่ คือ สมรรถนะหลักของผู้บริหารที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี ส่งผลให้ผู้บริหารจะต้องมีสมรรถนะการพัฒนาตนเองเป็น เพราะผู้บริหารพยายามพัฒนาความสามารถและทักษะต่าง ๆ ประยุกต์ใช้ความรู้เชิงวิชาการและเทคโนโลยีต่างๆ เข้ากับการปฏิบัติงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์ ผู้บริหารเข้ารับการอบรมเพื่อพัฒนาตนเอง จากหน่วยงานต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ทั้งในและนอกสถานศึกษา ผู้บริหารมีช่องทางในการใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมงาน และให้ความร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ ผู้บริหารมีพัฒนาทางอารมณ์ ใช้เหตุผลในการตัดสินใจประกอบกับการมีวุฒิภาวะ ทางอารมณ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มากถึงมากที่สุด

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัย สรุปว่า สมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา ในประเด็นการทำงานเป็นทีมและประเด็นการพัฒนาตนเอง มีระดับความคิดเห็นว่าที่ น้อยกว่าประเด็นการมุ่งผลสัมฤทธิ์และประเด็นการบริการดี ดังนั้น ผู้บริหารจึงควรมีการพัฒนาตนเอง และพัฒนาการทำงานเป็นทีมให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งจะเกิดประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานของบุคลากร เช่น ผู้บริหารควรปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทด้วยความโปร่งใส ผู้บริหารและบุคลากรมีส่วนร่วมในการวางแผนงาน เพื่อการปฏิบัติงานร่วมกันเป็นทีมในทุกภารกิจ ผู้บริหารมีพัฒนาทางอารมณ์ ใช้เหตุผลในการตัดสินใจ ประกอบกับการมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผู้บริหารส่งเสริมและสนับสนุนเปิดโอกาสให้บุคลากรได้พัฒนาทักษะและความรู้ในระดับที่สูงขึ้น เป็นต้น

2. จากผลการศึกษาประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี พบว่า ด้านเวลาที่มีการปฏิบัติงานน้อยที่สุด ดังนั้นผู้บริหารควรให้ความสำคัญกับด้านนี้เพิ่มขึ้น เช่น บุคลากรสามารถปฏิบัติงานได้สำเร็จเมื่อได้รับ มอบหมายเพิ่มเติม สถานศึกษามีวัฒนธรรมการปฏิบัติงานที่ตรงต่อเวลา สถานศึกษาได้กำหนดกรอบปฏิทินการปฏิบัติงานไว้อย่างชัดเจน เป็นต้น

3. จากผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี พบว่า โดยภาพรวมมีความสัมพันธ์กับประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อยู่ในระดับมาก ดังนั้น ผู้บริหารจึงควรให้ความสำคัญกับประเด็นในการพัฒนาประเด็นมุ่งผลสัมฤทธิ์กับประเด็นคุณภาพของงาน เพื่อให้บุคลากรได้ใช้ศักยภาพสูงสุดในการปฏิบัติงานเพิ่มขึ้น

4. จากผลการวิจัยสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา ทั้ง 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านการพัฒนาตนเอง ด้านการบริการดี ด้านการทำงานเป็นทีม และด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ ส่งผลต่อตัวแปรเกณฑ์ คือ ร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาเอกชน จังหวัดอุดรธานี ได้ร้อยละ 91.90 ดังนั้น ผู้บริหารควรรักษาและพัฒนาสมรรถนะหลักทั้ง 4 ด้านให้คงอยู่หรือพัฒนาให้สูงกว่าเดิม ซึ่งจะส่งผลดีต่อการปฏิบัติหน้าที่ของบุคลากรทางการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ และส่งผลอันต่อสถานศึกษาอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาสมรรถนะหลักของผู้บริหารศึกษาที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพบุคลากรทางการศึกษา
2. ควรศึกษาภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษา
3. ควรศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ที่ ส่งผลต่อประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษา
4. ควรศึกษาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษา
5. ควรศึกษาสมรรถนะหลักของผู้บริหาร ด้านการบริการดี และ ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- [1] เกียรติอนันต์ ล้วนแก้ว. (2560). "เมื่อThailand 4.0 ถูกขับเคลื่อนด้วย Education 2.0". วารสารสานปัญญา 26, 12 (มีนาคม 2560): 4.
- [2] คณะกรรมาธิการการศึกษา วุฒิสภา.(2564).รายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง แนวทางการส่งเสริม สนับสนุนและยกระดับคุณภาพมาตรฐานการจัดการศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน ของคณะกรรมาธิการการศึกษา วุฒิสภา. สืบค้นจาก <https://dl.parliament.go.th/handle/lirt/573720>
- [3] ชริกา ไชยเดช. (2561). สมรรถนะของผู้บริหารกับประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของครูในสถานศึกษา เครื่องช่วยส่งเสริมประสิทธิภาพการจัดการศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษ เขตการศึกษา 6. สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- [4] ชุศรี วงศ์รัตน์. (2553). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. กรุงเทพฯ : เทพเนรมิตการพิมพ์.
- [5] ธวัชชัย แสนดวง. (2565). สมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18 จังหวัดชลบุรี. คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- [6] นวินดา กิตติคุชิตดา. (2564). แรงจูงใจที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน กรณีศึกษา สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา.รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- [7] บุญชม ศรีสะอาด. (2554). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ. สุวีริยาสาส์น.
- [8] พนิดา จันทรัตน์.(2554).การศึกษาสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 3. วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- [9] พรวลี ตรีประภากร.(2564). สมรรถนะผู้บริหารที่ส่งผลต่อประสิทธิผลการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 22. ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- [10] ยืนยง ไทยใจดี และคณะ. (2562). พหุสมรรถนะหลักของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20 อุดรธานี. คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยสันตพล.
- [11] สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2566). วิสัยทัศน์และพันธกิจของสำนักงานกรรมการการอาชีวศึกษาประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566. สำนักงานกรรมการการอาชีวศึกษา สืบค้นจาก<https://www.vec.go.th/th-th>.
- [12] สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา. (2548). หลักเกณฑ์และวิธีการพัฒนาข้าราชการครู และบุคลากรทางการศึกษาก่อนแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งผู้บริหารสถานศึกษา. กรุงเทพฯ : ครูสภาลาดพร้าว.
- [13] สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมนตรี. (2560). สรุปสาระสำคัญ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบสอง พ.ศ. 2560-2564 1-3.
- [14] สุทธิศักดิ์ อ่อนตะวัน. (2563). สมรรถนะของผู้บริหารกับความสุขของครูโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา ภาควิชาการบริหารการศึกษบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [15] สุพัฒน์ ปิ่นหอม และคณะ. (2563). ปัจจัยที่มีผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของพนักงานในหน่วยงาน วิศวกรรมบริษัท เบทาโกร จำกัด (มหาชน) สายธุรกิจอาหารสัตว์. วารสารวิชาการ สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ, 6(1), 520-533.
- [16] อุทัยสน์ วีระศักดิ์การณย์. (2556). ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อความต้องการในการปฏิบัติงานของข้าราชการตำรวจกองบังคับการอารักขาและควบคุมฝูงชน. ภาคนิพนธ์ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารงานตำรวจและกระบวนการยุติธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏ-วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี.
- [17] Plowman, E. & Peterson, G. E. (1953). *Business organization and management*. Illinois: Irwin.



- [18] Rensis, Likert. "*The Method of Constructing an Attitude Scale*," Reading in Attitude Theory and Measurement. edited by Martin Fishbein. New York : John Wiley & Son, 1967.

ผลของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะควบคู่กับการฝึกความแข็งแรงที่มีต่อความสามารถในการปฏิบัติทักษะสปริงหลังของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

THE EFFECTS OF COMBINING YOGA AND STRENGTH TRAINING ON BACK-SPRING ABILITY IN STUDENTS AT THAILAND'S NATIONAL SPORTS UNIVERSITY

พิสิทธิ์ สอนสมนึก^{1*}, ปทุมพร ศรีอีสาน² และ ธัญญาวัฒน์ หอมสมบัติ³

PISIT SONSOMNUEK^{1*}, PATUMPORN SRIISAN² and THANYAWAT HOMSOMBAT³

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ผลของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะ ควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง ที่มีต่อความสามารถในการปฏิบัติทักษะสปริงหลัง ของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ สาขาพลศึกษา ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอุดรธานี จำนวน 26 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะ ควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง สัปดาห์ละ 3 วัน จำนวน 8 สัปดาห์ ทดสอบความอ่อนตัวด้วยท่าสะพานโค้ง ทดสอบความแข็งแรงด้วยการลุกนั่ง 60 วินาที ทดสอบทักษะสปริงหลัง ทำการเปรียบเทียบผลการทดลองจากการทดสอบก่อนการทดลอง หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 4 และสัปดาห์ที่ 8 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One way analysis of variance with repeated measure) และทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีของ Bonferroni ที่นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการวิจัย พบว่า การทดสอบความแตกต่างของคะแนนความอ่อนตัว และความแข็งแรงก่อนการทดลอง หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 4 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ความอ่อนตัวกับความสามารถทักษะสปริงหลัง มีค่าเท่ากับ .522 ซึ่งมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกอยู่ในระดับมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความแข็งแรงกับความสามารถทักษะสปริงหลัง มีค่าเท่ากับ .291 ซึ่งมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกอยู่ในระดับน้อย อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ : ความอ่อนตัว ; ความแข็งแรง ; โยคะ ; ความสามารถทักษะสปริงหลัง ; นักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาพลศึกษาและกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติวิทยาเขตอุดรธานี, Master Student, Program in Physical Education and Sports, Faculty of Education, Thailand National Sports University.

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติวิทยาเขตอุดรธานี, Assistant Professor, Faculty of Education, Thailand National Sports University.

³ อาจารย์ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติวิทยาเขตอุดรธานี, Lecturer, Faculty of Sports Science, Thailand National Sports University.

* Corresponding Author, Email: aod15212@gmail.com

Received: Feb 28, 2024, Revised: May 11, 2024, Accepted: May 15, 2024

ABSTRACT

The purpose was to compare and analyze the effects of combining yoga and strength training on back-spring ability in students at Thailand's national sports university. The sample group consisted of 26 2nd-year students of the faculty of education, department of physical education, National Sports University, Udon Thani campus. The research tool was combining yoga and strength training three days a week for eight weeks. The curved bridge pose to assess flexibility, a 60-second sit-up to assess strengthening, and back-spring skills. A comparison of the results from pre-testing, after the 4th week and 8th weeks of the experiment. Data were analyzed using one-way analysis of variance with repeated measures and Bonferroni's method, with statistical significance at the .05 level.

The results found that the difference in flexibility and strength before, after 4th week, and after the 8th week of the experiment was statistically significant at the .05 level. Flexibility and back-spring skill ability have a value equal to .522, which is positively related at a high level statistically significant at the .01 level, and strength and back-spring skill ability were equal to .291, which is positively related but at a low level not statistically significant.

Keywords: Flexibility ; Strength ; Yoga ; Back-spring Skill Ability ; Students at Thailand's National Sports University

บทนำ

ปัจจุบันคนส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการดูแลสุขภาพ สุขภาพกันเพิ่มมากขึ้น ทั้งเรื่องการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ การพักผ่อนอย่างเพียงพอ การหลีกเลี่ยงสภาวะโรคภัยไข้เจ็บ การลดความเครียดจากการเรียนและทำงาน รวมถึงการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ เช่นเดียวกันการมีสุขภาพที่ดีไม่เจ็บป่วยเป็นสิ่งที่ทุกคนปรารถนา ความต้องการที่จะมีสุขภาพดีส่งผลต่อพฤติกรรมในการดูแลสุขภาพในระยะเวลายาว กระทรวงสาธารณสุขมีแนวทางการปฏิบัติตนเพื่อให้มีสุขภาพแข็งแรง โดยให้ความสำคัญกับ 5 อ. ได้แก่ อาหาร อารมณ์ โรค ยา อนามัยสิ่งแวดล้อมและออกกำลังกาย กล่าวคือ การรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ต่อร่างกาย ควบคุมอารมณ์และขจัดความเครียด ดูแลรักษาสุขภาพปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ รักษาอนามัยชุมชนและการออกกำลังกายเป็นประจำ การดำเนินชีวิตตามแนว 5 อ. สามารถช่วยให้คนไทยมีสุขภาพดีและลดอัตราการเจ็บป่วยจากโรคภัยต่างๆ ให้ลดน้อยลง (กริชเพชร นนทโคตร , 2554, น. 1) การออกกำลังกายเป็นการเคลื่อนไหวของร่างกายอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน และใช้อวัยวะทุกส่วนในการเคลื่อนไหว เป็นการเสริมสร้างความแข็งแรงให้ระบบต่างๆ ภายในร่างกายให้ทำงานได้ตามปกติ การออกกำลังกายสามารถปฏิบัติได้หลายรูปแบบ เช่น การเล่นกีฬา การออกกำลังกาย การ

บริหารร่างกาย เป็นต้น (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2555, น. 77) และการออกกำลังกายนั้นยังเป็นการละเล่นหรือการเล่น เกม กีฬา และการทำกิจกรรมต่างๆ ที่ทำให้ร่างกายมีการเคลื่อนไหว ได้แก่ การเดิน การวิ่ง การยืดเหยียด การเล่นวอลเลย์บอล ฟุตบอล ตะกร้อ เป็นต้น ซึ่งยิมนาสติกนั้นเป็นกีฬารายการหนึ่งที่มักจะเป็นพื้นฐานของทุกชนิดกีฬา รวมทั้งการทำกิจกรรมประจำวันหรือประกอบกิจกรรมทางกายต่าง ๆ

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติเป็นสถาบันอุดมศึกษาเฉพาะทางด้านพลศึกษา กีฬา และสุขภาพ ที่มีปรัชญา “พลศึกษา และกีฬา พัฒนาคน พัฒนาชาติ” จึงถือเป็นหน่วยงานสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชากรของชาติ และเป็นหน่วยงานทางการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาทักษะและการสอนยิมนาสติก เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา เพื่อให้นักศึกษาได้บรรลุตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของหลักสูตรยิมนาสติก ถือได้ว่า เป็นทักษะพื้นฐานของทุกชนิดกีฬา ซึ่งกีฬายิมนาสติกประกอบไปด้วยทักษะต่างๆ ที่ผสมผสานกัน เช่น การกระโดด การม้วนตัว การวิ่ง การห้อยตัว การทรงตัว การกลิ้งตัว และการค้ำยัน เป็นต้น ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องนำทักษะที่กล่าวมาข้างต้นไปใช้ในการประกอบกิจกรรมทางกาย และทักษะของทุกชนิดกีฬา รวมไปถึงการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน สำหรับการจัดการเรียนการสอนวิชาทักษะและการสอนยิมนาสติก ตาม

หลักสูตรของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ได้กำหนดให้รายวิชา ทักษะและการสอนยิมนาสติก เป็นวิชาเลือกแต่ในหลายๆ วิทยาเขตจะจัดไว้เป็นรายวิชาบังคับเลือก (มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ, 2563, น.7-8) กีฬายิมนาสติกยังเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมพลศึกษาที่ช่วยพัฒนาการเจริญเติบโตของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม โดยอาศัยกิจกรรมการเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆ ของร่างกาย ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการของร่างกายในหลายๆ ด้าน เช่น ความแข็งแรง ความคล่องตัว ความอ่อนตัว การควบคุมกล้ามเนื้อและประสาท นอกจากนี้ในด้านของสภาพจิตใจยังฝึกให้เป็นคนที่มีความเชื่อมั่นในตัวเอง มีความกล้าหาญและการตัดสินใจที่ดี รวมถึงการมีระเบียบวินัยที่ดีเห็นคุณค่าของความปลอดภัยทั้งของตนเองและผู้อื่น (สุภัตรา กฤษประภา, 2542, น. 2) ซึ่งยิมนาสติกเป็นกีฬาที่เกี่ยวกับการแสดงความสามารถ ความสวยงาม ความคล่องแคล่วว่องไว และยังเป็นการเล่นไหวของอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย โดยอาศัยการทำงานประสานสัมพันธ์กันระหว่างระบบประสาทกับระบบกล้ามเนื้ออย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังเป็นกีฬาสากลประเภทหนึ่งที่ดีเข้าร่วมการแข่งขันในกีฬาเอเชียนเกมส์ และกีฬาโอลิมปิก เป็นต้น กีฬายิมนาสติกนั้นจะต้องอาศัยความแข็งแรง ความอ่อนตัวหรือความยืดหยุ่นของร่างกายในการปฏิบัติทักษะ และทั้งนี้ยังมีอีกกิจกรรมหนึ่งที่ส่งเสริมสมรรถภาพด้านความอ่อนตัว คือการฝึกโยคะ

โยคะจะเป็นการฝึกเพิ่มสมาธิ รวมทั้งช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย การฝึกโยคะเป็นการฝึกยืดเหยียดร่างกายให้มีความยืดหยุ่นและแข็งแรง พร้อมกับการกำหนดลมหายใจเข้า-ออกที่ทำให้ผู้ฝึกมีสมาธิจดจ่อกับการฝึก และยังรู้สึกผ่อนคลาย (วรกร วารี, 2564, น. 80) ดังที่ พรหมยุพา เนาว์ศรีสอน (2562, น. 24) กล่าวไว้ว่า โยคะ คือการรวมกายคือ ร่างกาย จิตคือ ความคิด และวิญญาณคือ สติให้เป็นหนึ่งเดียวกัน โดยอาศัยการฝึกยืดเหยียดกล้ามเนื้อด้วยท่าต่างๆ ตามแบบของโยคะ ซึ่งทำให้ความอ่อนตัวเพิ่มขึ้น ความอ่อนตัว แบ่งออกได้ 2 ชนิดคือ ความอ่อนตัวชนิดที่เป็นความสามารถในการเคลื่อนไหวโดยอาศัยความช่วยเหลือจากแรงภายนอก และความอ่อนตัวชนิดที่เป็นความสามารถในการเคลื่อนไหวที่ร่างกายอยู่กับที่ ซึ่งความอ่อนตัวถือว่าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับร่างกาย ทำให้การเคลื่อนไหวของร่างกายมีประสิทธิภาพ และทำให้โอกาสเกิดการบาดเจ็บลดลง นักกีฬาในกีฬาในบางประเภทต้องอาศัยความอ่อนตัวเป็นปัจจัยในการพัฒนาทักษะทางด้านกีฬา (ศราวุฒิ โภคา, 2556, น. 34)

ซึ่งมีความคล้ายกับการศึกษาของ กรมพลศึกษา (2562, น. 8) ความอ่อนตัว เป็นความสามารถของข้อต่อต่างๆ ของร่างกายที่เคลื่อนไหวได้เต็มช่วงของการเคลื่อนไหว การพัฒนาความอ่อนตัวทำได้โดยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อและเอ็นหรือการใช้แรงต้านทานในกล้ามเนื้อและเอ็นต้องทำงานมากขึ้น การยืดเหยียดของกล้ามเนื้อทำได้ทั้งแบบอยู่กับที่หรือมีการเคลื่อนไหว เพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุด ควรใช้การเหยียดของของกล้ามเนื้อในลักษณะอยู่กับที่ นั่นคืออวัยวะส่วนแขนและขาหรือลำตัวจะต้องเหยียดจนกว่ากล้ามเนื้อ จะรู้สึกตึง และจะต้องอยู่ในท่าเหยียดกล้ามเนื้อในลักษณะนี้ประมาณ 10-15 วินาทีซึ่งจะนำไปสู่ทักษะยิมนาสติกเบื้องต้นอุปกรณ์ฟลอร์เอ็กเซอร์ไซส์ ประกอบด้วยท่าต่างๆ ได้แก่ ท่าม้วนหน้าขาอ ม้วนหลังขาอ ม้วนหน้าขาแยก ม้วนหลังขาแยก หกบก หกสามเส้า หกสูง สปริงมือ สปริงคอ สปริงศีรษะ สปริงหลัง ล้อเกวียน ราวดรอฟ และพลิกแพลง เป็นต้น

ประสบการณ์ที่ผ่านมาของผู้วิจัยที่ได้จากการเรียนการสอนในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬายิมนาสติกพบว่า นักศึกษามีความสามารถในด้านความอ่อนตัว และความแข็งแรงของกล้ามเนื้อยังไม่เพียงพอ หรืออาจจะมีบ้างแต่เพียงเล็กน้อย ซึ่งสมรรถภาพทางกายด้านความอ่อนตัวเป็นจุดเด่นที่สำคัญของกีฬายิมนาสติก ถ้าหากนักศึกษามีความอ่อนตัวมากก็จะสามารถปฏิบัติในทักษะที่สูงขึ้นได้เป็นอย่างดี ซึ่งทักษะสปริงหลังก็เป็นทักษะเบื้องต้นท่าหนึ่งของกีฬายิมนาสติก ที่เป็นท่ายากในระดับหนึ่งสำหรับคนที่ไม่มีพื้นฐาน และนักศึกษาส่วนมากจะปฏิบัติในทักษะสปริงหลังได้ไม่ดีนัก ซึ่งทักษะสปริงหลังเป็นทักษะเบื้องต้นในกลุ่มท่าของสปริงจะประกอบไปด้วย ท่าสปริงคอ สปริงศีรษะ สปริงมือ และจะนำไปสู่ทักษะที่สูงขึ้น ได้แก่ ท่าพลิกแพลง เป็นต้น จากการศึกษา ศราวุฒิ โภคา (2556, น. 34) ฝึกทักษะการเสิร์ฟเซปักตะกร้อ ผสมผสานกับการฝึกความยืดหยุ่น การทรงตัว และความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ สิ่งนี้นำไปสู่การพัฒนาทักษะการเสิร์ฟเซปักตะกร้อซึ่งจะช่วยเพิ่มความแข็งแรง และความยืดหยุ่น เมื่อออกกำลังกายร่วมกัน ของกล้ามเนื้อจะได้รับประโยชน์ ทำให้การฝึกกีฬามีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของความอ่อนตัวและความแข็งแรง เพื่อที่จะนำไปฝึกปฏิบัติทักษะสปริงหลังได้อย่างถูกต้อง สมบูรณ์ให้มีความอ่อนช้อยสวยงามอีกด้วย จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าสมรรถภาพด้านความอ่อนตัวและความแข็งแรงเป็นสิ่งสำคัญในการฝึกทักษะเบื้องต้นในกีฬายิมนาสติกได้เป็นอย่างดี

จากการทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา ผลของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะ ควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง ที่มีต่อความสามารถในการปฏิบัติทักษะสปริงหลัง ของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เพื่อที่จะได้เป็นแนวทางในการพัฒนาสมรรถภาพในด้านร่างกายเรื่องของความอ่อนตัว และความแข็งแรงของนักศึกษา ที่จะสามารถปฏิบัติทักษะได้อย่างถูกต้อง อีกทั้งยังสามารถนำไปพัฒนาทักษะยิมนาสติกที่กล่าวมาและพัฒนาไปยังกีฬาชนิดอื่นๆ ได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

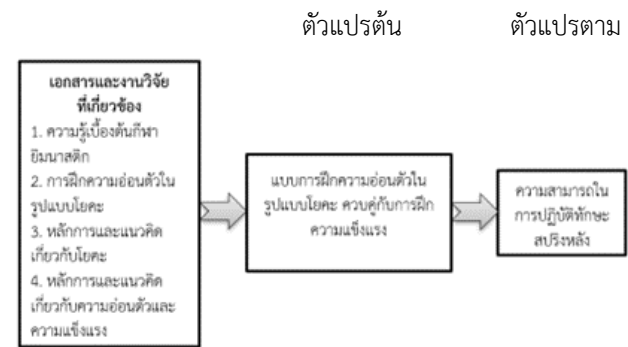
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะ ควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง ที่มีต่อความสามารถในการปฏิบัติทักษะสปริงหลัง ของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะ ควบคู่กับการฝึกความแข็งแรงที่มีต่อความสามารถในการปฏิบัติทักษะสปริงหลัง ของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ก่อนการทดลอง หลังสัปดาห์ที่ 4 และหลังสัปดาห์ที่ 8
3. เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์หลังการทดลองของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะ ควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง ที่มีต่อความสามารถในการปฏิบัติทักษะสปริงหลัง ของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะ ควบคู่กับการฝึกความแข็งแรงส่งผลให้ทักษะสปริงหลัง ของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ก่อนการทดลอง หลังสัปดาห์ที่ 4 และหลังสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างกัน
2. ผลของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะ ควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง มีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกกับการปฏิบัติทักษะสปริงหลัง

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาผลของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะ ควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง ที่มีต่อความสามารถในการปฏิบัติทักษะสปริงหลัง ของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ สาขาพลศึกษา ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอุดรธานี โดยใช้เกณฑ์ร้อยละ (Percentage) ตามจำนวนของประชากร ผู้วิจัยเลือกใช้กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 20 ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 20 คน เพื่อป้องกันการถอนตัว (Drop out) จึงเพิ่มขนาดกลุ่มตัวอย่างเป็นร้อยละ 30 รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำนวน 26 คน จากนั้นการได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบอาสาสมัคร (Volunteer sampling) (บุญชม ศรีสะอาด และคณะ, 2550, น. 24)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ คือ แบบฝึกความอ่อนตัว ในรูปแบบโยคะ ควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence: IOC) ของแบบฝึก เท่ากับ 0.97

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ

- 2.1. การวัดความอ่อนตัว ผู้วิจัยใช้แบบวัด คือ สะพานโค้ง

- 2.2. การวัดความแข็งแรง ผู้วิจัยใช้แบบวัด คือ ลูกนั่ง
60 วินาที
- 2.3. การทดสอบทักษะสปริงหลัง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลโดยทำการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะ ควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง สัปดาห์ละ 3 วัน คือ วันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์ วันละ 60 นาที จำนวน 8 สัปดาห์ จากนั้นประเมินผลด้วยแบบทดสอบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบความแตกต่างของความอ่อนตัว ความแข็งแรง และความสามารถทักษะสปริงหลังที่ได้จากการทดสอบ ก่อนการทดลอง หลังสัปดาห์ที่ 4 และหลังสัปดาห์ที่ 8 โดยใช้สถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำซ้ำ (One way analysis of variance with repeated measure) และทดสอบความแตกต่างคะแนนเฉลี่ยเป็นรายคู่ โดยใช้วิธี Bonferroni ที่นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะ ควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง ที่มีต่อความสามารถในการปฏิบัติทักษะสปริงหลัง โดยใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson product moment correlation coefficient) ก่อนที่จะวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ผู้วิจัยจะทำการตรวจสอบลักษณะความสัมพันธ์เบื้องต้นก่อนโดยการตรวจสอบด้วยแผนภาพ Scatter plot ซึ่งจะให้เห็นแนวโน้มความสัมพันธ์และลักษณะบางประการของข้อมูล

สรุปผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานผลการทดสอบและแปลผลของความอ่อนตัว ความแข็งแรง และความสามารถทักษะสปริงหลัง (n=26)

ช่วงการวัด การทดสอบ	ก่อนการทดลอง		การทดลอง สัปดาห์ที่ 4		การทดลอง สัปดาห์ที่ 8	
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
ความอ่อนตัว (นิ้ว)	25.03	±3.78	22.36	±4.21	18.31	±3.18
แปลผลคะแนนความอ่อนตัว	3.19	±1.26	4.15	±1.28	5.62	±1.26
ความแข็งแรง (ครั้ง)	25.65	±5.38	33.08	±6.89	42.73	±8.06
แปลผลคะแนนความแข็งแรง	2.92	±1.26	4.35	±1.35	6.50	±1.65
ทักษะสปริงหลัง (คะแนน)	3.31	±1.61	5.04	±1.86	7.38	±1.74

จากตารางที่ 1 พบว่า

1.1 ความอ่อนตัว (นิ้ว) มีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ก่อนการทดลอง เท่ากับ 25.03 (±3.78) หลังสัปดาห์ที่ 4 เท่ากับ 22.36 (±4.21) และหลังสัปดาห์ที่ 8 เท่ากับ 18.31 (±3.18)

1.2 ผลคะแนนความอ่อนตัว มีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ก่อนการทดลอง เท่ากับ 3.19 (±1.26) หลังสัปดาห์ที่ 4 เท่ากับ 4.15 (±1.28) และหลังสัปดาห์ที่ 8 เท่ากับ 5.62 (±1.26)

1.3 ความแข็งแรง (ครั้ง) มีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ก่อนการทดลอง เท่ากับ 25.65 (±5.38) หลังสัปดาห์ที่ 4 เท่ากับ 33.08 (±6.89) และหลังสัปดาห์ที่ 8 เท่ากับ 42.73 (±8.06)

1.4 ผลคะแนนความแข็งแรง มีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ก่อนการทดลอง เท่ากับ 2.92 (±1.26) หลังสัปดาห์ที่ 4 เท่ากับ 4.35 (±1.35) และหลังสัปดาห์ที่ 8 เท่ากับ 6.50 (±1.65)

1.5 การทดสอบความสามารถทักษะสปริงหลัง (คะแนน) มีค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ก่อนการทดลอง เท่ากับ 3.31 (±1.61) หลังสัปดาห์ที่ 4 เท่ากับ 5.04 (±1.86) และหลังสัปดาห์ที่ 8 เท่ากับ 7.38 (±1.74)

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One way analysis of variance with repeated measure) ของความอ่อนตัว ก่อนการทดลอง หลังสัปดาห์ที่ 4 และหลังสัปดาห์ที่ 8 (n=26)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig.
ครั้งที่สอบ	1.327	77.410	58.337	43.401	.000
ความคลาดเคลื่อน	33.174	44.590	1.344		

จากตารางที่ 2 พบว่า ความอ่อนตัว ก่อนการทดลอง หลังสัปดาห์ที่ 4 และหลังสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงทำการเปรียบเทียบเป็นรายคู่ โดย วิธีของ Bonferroni

ตารางที่ 3 การทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีของ Bonferroni ของคะแนนความอ่อนตัว

ช่วงการวัด	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง สัปดาห์ที่ 4	หลังการทดลอง สัปดาห์ที่ 8
ก่อนการทดลอง	-	.962*	2.423*
หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 4	-	-	1.462*
หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8	-	-	-

จากตารางที่ 3 พบว่า การทดสอบความแตกต่างของคะแนนความอ่อนตัว ก่อนการทดลองกับหลังสัปดาห์ที่ 4 ก่อนการทดลองกับหลังสัปดาห์ที่ 8 และหลังสัปดาห์ที่ 4 กับหลังสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างกันทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบการวัดซ้ำ ของความแข็งแรง ก่อนการทดลอง หลังสัปดาห์ที่ 4 และหลังสัปดาห์ที่ 8 (n = 26)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig.
ครั้งที่สอบ	1.221	168.641	138.067	123.907	.000
ความคลาดเคลื่อน	30.536	34.026	1.114		

จากตารางที่ 4 พบว่า ความแข็งแรง ก่อนการทดลอง หลังสัปดาห์ที่ 4 และหลังสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงทำการเปรียบเทียบเป็นรายคู่ โดย วิธีของ Bonferroni

ตารางที่ 5 การทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีของ Bonferroni ของคะแนนความแข็งแรง

ช่วงการวัด	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง สัปดาห์ที่ 4	หลังการทดลอง สัปดาห์ที่ 8
ก่อนการทดลอง	-	1.423*	3.577*
หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 4	-	-	2.154*
หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8	-	-	-

จากตารางที่ 5 พบว่า การทดสอบความแตกต่างของคะแนนความแข็งแรง ก่อนการทดลองกับหลังสัปดาห์ที่ 4 ก่อนการทดลองกับหลังสัปดาห์ที่ 8 และหลังสัปดาห์ที่ 4 กับหลังสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างกันทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One way analysis of variance with repeated measure) ของทักษะสปริงหลัง ก่อนการทดลอง หลังสัปดาห์ที่ 4 และหลังสัปดาห์ที่ 8 (n=26)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig.
ครั้งที่สอบ	2	217.718	108.859	230.483	.000
ความคลาดเคลื่อน	41.776	23.615	.565		

จากตารางที่ 6 พบว่า ความสามารถทักษะสปริงหลัง ก่อนการทดลอง หลังสัปดาห์ที่ 4 และหลังสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงทำการเปรียบเทียบเป็นรายคู่ โดยวิธีของ Bonferroni

ตารางที่ 7 การทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีของ Bonferroni ของคะแนนความสามารถทักษะสปริงหลัง

ช่วงการวัด	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง สัปดาห์ที่ 4	หลังการทดลอง สัปดาห์ที่ 8
ก่อนการทดลอง	-	1.731*	4.077*
หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 4	-	-	2.346*
หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8	-	-	-

จากตารางที่ 7 พบว่า การทดสอบความแตกต่างของคะแนนความสามารถทักษะสปริงหลัง ก่อนการทดลองกับหลังสัปดาห์ที่ 4 ก่อนการทดลองกับหลังสัปดาห์ที่ 8 และหลังสัปดาห์ที่ 4 กับหลังสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนหลังสัปดาห์ที่ 8 ของความอ่อนตัว ความแข็งแรง และความสามารถทักษะสปริงหลัง (n=26)

ตัวแปร	n	$\bar{X}$	S.D.
ความอ่อนตัว	26	5.62	± 1.26
ความแข็งแรง	26	6.50	± 1.65
ความสามารถทักษะสปริงหลัง	26	7.38	± 1.74

จากตารางที่ 8 พบว่า ความอ่อนตัว มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 5.62 (± 1.26) ความแข็งแรง มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 6.50 (± 1.65) ความสามารถทักษะสปริงหลัง มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 7.38 (± 1.74)

ตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะ ควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง ที่มีต่อความสามารถในการปฏิบัติทักษะสปริงหลัง (n=26)

ตัวแปร	ความสามารถในการปฏิบัติทักษะสปริงหลัง		
	Pearson Correlation (r)	Sig.	ระดับความสัมพันธ์
ความอ่อนตัว	.522**	.006	มีความสัมพันธ์ระดับมาก
ความแข็งแรง	.291	.150	มีความสัมพันธ์ระดับน้อย

จากตารางที่ 9 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของความอ่อนตัว กับความสามารถทักษะสปริงหลัง มีค่าเท่ากับ .522 ซึ่งมีความสัมพันธ์กัน อยู่ในระดับมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของความแข็งแรง กับความสามารถทักษะสปริงหลัง มีค่าเท่ากับ .291 ซึ่งมีความสัมพันธ์กัน อยู่ในระดับน้อย อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

อภิปรายผลการวิจัย

การฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะ ควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง มีผลต่อความสามารถในการปฏิบัติทักษะสปริงหลัง ของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ซึ่ง มีประเด็นที่มาอภิปรายเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. การฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะ ทำให้ร่างกายมีความอ่อนตัว โดยกล้ามเนื้อ เอ็นกล้ามเนื้อมีความสามารถยืดหยุ่น ข้อต่อต่างๆ ของกระดูกสันหลัง เคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ กรมพลศึกษา (2562, น. 8) ระบุว่า ความอ่อนตัว เป็นความสามารถของข้อต่อต่างๆ ของร่างกายที่เคลื่อนไหวได้เต็มช่วง

ของการเคลื่อนไหว การพัฒนาความอ่อนตัวทำได้โดยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ และเอ็นหรือการใช้แรงต้านทานในกล้ามเนื้อ และเอ็นต้องทำงานมากขึ้น การฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะนั้น ส่งผลทำให้มีความอ่อนตัวในช่วงระยะหลังสัปดาห์ที่ 4 และหลังสัปดาห์ที่ 8 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งนักศึกษากลุ่มที่เข้ารับการฝึกนั้นส่งผลให้เกิดความอ่อนตัวในระดับมากในการฝึกช่วงสัปดาห์ที่ 8 ทำให้มีความอ่อนตัวสูงซึ่งส่งผลให้นักศึกษาสามารถปฏิบัติทักษะสปริงหลังได้ถูกต้อง และมีความอ่อนข้อย สอดคล้องกับกิตติศักดิ์ เหลือสุข (2559, น. 104) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมโยคะที่มีต่อความอ่อนตัว การทรงตัว และสมาธิของนักเรียนออทิสติก ก่อนและหลังการทดลอง ผลการวิจัยพบว่า การออกกำลังกายด้วยโยคะส่งผลต่อสมรรถภาพทางกายด้านความอ่อนตัวในระดับที่ดีขึ้น โดยที่ค่าเฉลี่ยของความอ่อนตัว ก่อนการทดลอง หลังสัปดาห์ที่ 4 และหลังสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้นตามลำดับ อีกทั้งท่าที่ใช้ในการฝึกโยคะจะมีลักษณะก้มตัวหรือบิดตัว ยกตัวอย่าง เช่น ท่า คีม ท่าผีเสื้อ ท่างู เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้กล้ามเนื้อหรือข้อต่อ มีการเคลื่อนไหวในระยะมุมหรือระยะที่มากขึ้นกว่า โดยที่เด็กออทิสติกกลุ่มที่เข้ารับการฝึกโยคะสามารถก้มตัวหรือบิดตัว ในมุมหรือระยะที่มากกว่าก่อนเข้ารับการฝึกและมีแนวโน้มที่ดีขึ้นในแต่ละสัปดาห์ และยังสอดคล้องกับอริญญา บุทธิจักร (2555, น. 66) ได้ศึกษาผลของโปรแกรมการฝึกโยคะที่มีต่อความอ่อนตัว การทรงตัวและความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขาของสตรี ช่วงเตรียมวัยทอง ผลการวิจัยพบว่า การฝึกโยคะช่วยทำให้ระบบประสาทและระบบกล้ามเนื้อทำงานประสานกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยเพิ่มการพัฒนาสมรรถภาพทางกายด้านความอ่อนตัวของสตรีช่วงเตรียมวัยทองดีขึ้น ส่งผลให้การเคลื่อนไหวของข้อต่อต่างๆ กล้ามเนื้อ และเนื้อเยื่อ ทำงานประสานกันดีขึ้น ลดความปวดเมื่อยจากการเกร็งของกล้ามเนื้อ การออกกำลังกายด้วยโปรแกรมการฝึกโยคะ จึงเป็นอีกกิจกรรมการออกกำลังกายรูปแบบหนึ่ง ที่มีผลดีต่อการพัฒนาสมรรถภาพทางกายด้านความอ่อนตัว ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับประภาสิริ วงษ์ชื่น (2550, น. 32) ได้ศึกษาผลของการฝึกโยคะต้นเทียนช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นของร่างกายและความแข็งแรงของขา กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้สูงอายุจำนวน 14 คน ผลลัพธ์แสดงให้เห็นว่าผู้เข้ารับการทดสอบปรับปรุงความยืดหยุ่นของลำตัวและความแข็งแรงของขาผ่านการฝึกโยคะต้นเทียน นอกจากนั้นยังพบว่า คะแนนเฉลี่ยความอ่อนตัวของลำตัว และความแข็งแรงของขา หลังการฝึกสัปดาห์ที่ 8 ดีกว่าก่อนการฝึก อย่างมีนัยสำคัญทาง

สถิติที่ระดับ 0.05 ผลการฝึกต้นเทียนโยคะ สอดคล้องกับการฝึกโยคะแบบอื่น ๆ นั่นคือ ทำให้ความอ่อนตัวเพิ่มขึ้น และยังสอดคล้องกับBaldwin (1999, p. 61) ได้ทำการศึกษาผลทางด้านจิตวิทยาและสรีรวิทยาของการฝึกโยคะในกลุ่มที่ออกกำลังกายเป็นประจำกับกลุ่มที่ไม่ได้ออกกำลังกาย กลุ่มตัวอย่างเป็นอาสาสมัครจากสถาบัน วาย เอ็ม ซี เอ (YMCA) ทำการทดสอบก่อนและหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 8 พบว่า (1) กลุ่มทดลองที่ทำการฝึกโยคะทุกสัปดาห์มีภาวะทางอารมณ์ดีขึ้น การเดินของชีพจรขณะพื้นตัวลดลง ความอ่อนตัวของกระดูกสันหลังเพิ่มขึ้น (2) การฝึกโยคะ 8 สัปดาห์ให้ผลดีต่อร่างกายหลายๆ ด้านและดีกว่าการออกกำลังกายที่ใช้แรงต้านหรือการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาระบบหายใจและไหลเวียนเลือด (3) ความอ่อนตัวของกระดูกสันหลัง และกล้ามเนื้อต้นขาด้านหลังเพิ่มขึ้นประมาณ 8 % ในกลุ่มที่ฝึกโยคะ 8 สัปดาห์

สรุปได้ว่า การฝึกความอ่อนตัวแบบโยคะ ทำให้กล้ามเนื้อเอ็นกล้ามเนื้อมีความสามารถยืดหยุ่น โค้งงอ ความอ่อนตัวของกระดูกสันหลัง มุมการเคลื่อนไหว ข้อต่อต่างๆ เคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ อีกทั้งยังประสานงานกันระหว่างเอ็นกล้ามเนื้อ และข้อต่อต่างๆ ให้ยืดหยุ่นในขณะที่กำลังปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ หลังจากการฝึกสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งนักศึกษากลุ่มที่เข้ารับการฝึกโยคะนั้นส่งผลให้เกิดความอ่อนตัวเป็นอย่างมากในการฝึกสัปดาห์ที่ 8 ทำให้มีความอ่อนตัวสูงซึ่งส่งผลให้นักศึกษาสามารถปฏิบัติทักษะสปริงหลังได้ถูกต้อง

2. ผลของการฝึกความแข็งแรงก่อนการทดลอง หลังสัปดาห์ที่ 4 และหลังสัปดาห์ที่ 8 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักศึกษามีสมรรถภาพทางกายด้านความแข็งแรงที่ดีขึ้น และความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ เกิดจากการพัฒนาศักยภาพการทำงานของกล้ามเนื้อ โดยการทำการฝึกตามแบบฝึกเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอตลอดระยะเวลา 8 สัปดาห์ เพื่อกระตุ้นให้กล้ามเนื้อต้องหดตัวกระทำกับความต้านทานที่มีความหนัก ซึ่งนักศึกษากลุ่มที่เข้ารับการฝึกนั้นส่งผลให้เกิดความแข็งแรงในช่วงการฝึกสัปดาห์ที่ 8 ทำให้ร่างกายเกิดความแข็งแรงเพิ่มขึ้น ดังที่ชุตินา อุ่นทานนท์ และ จีราวิชช์ เผือกพันธ์ (2560, น. 73) ได้กล่าวว่า ความแข็งแรงนั้นคือ การฝึกด้วยแรงต้านทานของน้ำหนักตัวฝึกให้มีการหดตัวของกล้ามเนื้อให้เหมาะสมกับการเคลื่อนไหว และใช้งานมากที่สุดเพื่อให้ร่างกายมีความแข็งแรง ซึ่งนำไปสู่การเคลื่อนไหวต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้

อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับอรุณญา บุทธิจักร (2555, น. 66) ได้ศึกษาผลของโปรแกรมการฝึกโยคะที่มีต่อความอ่อนตัว การทรงตัวและความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขาของสตรีช่วงเตรียมวัยทอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย พบว่า ผลของโปรแกรมการฝึกด้วยโยคะมีผลต่อสมรรถภาพทางกายด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อของสตรีช่วงเตรียมวัยทองดีขึ้น แต่ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขาอาจจะส่งผลได้ไม่ชัดเจน ไม่มีผลต่อพัฒนาการสมรรถภาพทางกายด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา เนื่องจากการออกกำลังกายด้วยท่าฝึกแบบต่างๆ ของโยคะ เป็นการทำงานประสานงานกันระหว่างกล้ามเนื้อมัดเล็กในระบบของร่างกายในการยึดเหยียดร่างกาย ไม่มีการเคลื่อนไหว หรือเคลื่อนไหวมากเท่าที่ควร นอกจากนี้ปริชาเวช สุขเกิน (2564, น. 52) ได้ศึกษาสมรรถภาพทางกายด้านความอ่อนตัวและด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำภาคเหนือ พบว่า ผลการเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกาย ด้านความอ่อนตัวและด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ นักศึกษาชายมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในขณะที่ชุตินา อุ่นทานนท์ และ จีราวิชช์ เผือกพันธ์ (2560, น. 71-72) ได้ศึกษาการสร้างแบบฝึกกล้ามเนื้อ ตามลักษณะการใช้งานเพื่อพัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อลำตัวและขา พบว่า ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อลำตัวที่วัดด้วยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อหลังและกล้ามเนื้อท้อง และความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขาหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 8 สูงกว่าก่อนการฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สรุปได้ว่า ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ เกิดจากการการพัฒนาศักยภาพการทำงานของกล้ามเนื้อ โดยการออกกำลังกายเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ เพื่อกระตุ้นให้กล้ามเนื้อต้องหดตัวกระทำกับความต้านทานที่มีความหนักทำให้ร่างกายเกิดความแข็งแรงของกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ หลังการฝึกสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สันของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง ที่มีต่อความสามารถในการปฏิบัติทักษะสปริงหลัง มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของความอ่อนตัวกับความสามารถทักษะสปริงหลัง เท่ากับ .522 มีความสัมพันธ์กันในเชิงบวก อยู่ในระดับมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยนักศึกษากลุ่มที่เข้ารับการฝึกนั้นส่งผลให้เกิดความอ่อนตัวเป็นอย่างมากในการฝึกช่วงสัปดาห์ที่ 8 ทำให้มีความอ่อนตัวสูงซึ่งส่งผลให้นักศึกษา

สามารถปฏิบัติทักษะสปริงหลังได้ถูกต้อง และมีความอ่อนช้อย เนื่องจากการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะ ช่วยเสริมสร้างให้กล้ามเนื้อ เอ็นกล้ามเนื้อมีความสามารถยืดหยุ่น โค้งงอ มุมการเคลื่อนไหว (Range of motion) ข้อต่อต่างๆ เคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ ดังที่ วรากร วารี (2564, น. 80) ได้กล่าวไว้ว่า โยคะจะเป็นการฝึกเพิ่มสมาธิรวมทั้งช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย การฝึกโยคะเป็นการฝึกยืดเหยียดร่างกายให้มีความยืดหยุ่นและแข็งแรง พร้อมกับการกำหนดลมหายใจเข้า-ออกที่ทำให้ผู้ฝึกมีสมาธิจดจ่อกับการฝึก ซึ่งมีความสอดคล้องกับกิตติศักดิ์ เหลือสุข (2559, น. 104) พบว่า การออกกำลังกายด้วยโยคะส่งผลต่อสมรรถภาพทางกายด้านความอ่อนตัวในทางที่ดีขึ้น และยังสอดคล้องกับอริญญา บุทธิจักร์ (2555, น. 66) พบว่า การฝึกโยคะช่วยให้ระบบประสาทและระบบกล้ามเนื้อทำงานประสานกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยเพิ่มการพัฒนาสมรรถภาพทางกายด้านความอ่อนตัว นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Baldwin (1999, p. 61) พบว่า กลุ่มทดลองที่ทำการฝึกโยคะทุกสัปดาห์มีภาวะทางอารมณ์ดีขึ้น การเต้นของชีพจรขณะฟื้นตัวลดลง ความอ่อนตัวของกระดูกสันหลังเพิ่มขึ้น และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของความแข็งแรงกับความสามารถทักษะสปริงหลังเท่ากับ .291 มีความสัมพันธ์กันในเชิงบวก อยู่ในระดับน้อย อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ อาจจะส่งผลได้ไม่ชัดเจน เนื่องจากทักษะสปริงหลัง เป็นทักษะของยิมนาสติกที่ยากในระดับหนึ่ง สำหรับผู้ที่ไม่เคยปฏิบัติทักษะมาก่อน เพราะยิมนาสติกเน้นในด้านความอ่อนตัว ร่างกายเคลื่อนไหวมีความอ่อนช้อยสวยงาม และเป็นกีฬาที่แสดงด้วยมือเปล่า หรือประกอบอุปกรณ์ซึ่งบ่งบอกถึงสมรรถภาพร่างกาย จิตใจ ความมีลีลาศิลปะประณีต สวยงาม ด้วยการแสดงท่าความยากที่แตกต่างกัน ซึ่งทำให้ความแข็งแรงของกล้ามเนื้ออาจจะส่งผลได้ไม่ชัดเจนในการปฏิบัติทักษะสปริงหลัง ซึ่งสอดคล้องกับอริญญา บุทธิจักร์ (2555, น. 66) พบว่า ความแข็งแรงของกล้ามเนื้ออาจจะส่งผลได้ไม่ชัดเจน ไม่มีผลต่อการพัฒนาสมรรถภาพทางกายด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ เนื่องจากออกกำลังกายด้วยท่าฝึกแบบต่างๆ ของโยคะ เป็นการทำงานประสานงานกันระหว่างกล้ามเนื้อมัด

เล็กในระบบของร่างกายในการยืดเหยียดร่างกาย ไม่มีการเคลื่อนไหว หรือเคลื่อนที่มากเท่าที่ควร และนอกจากนี้จุฑาทิพย์ ยอดดี (2556, น. 133) พบว่า ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อส่วนรยางค์บนกับความคล่องแคล่วว่องไว ในนักกีฬาฟุตบอลมีความสัมพันธ์กันในทิศทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรให้ผู้ช่วยฝึกศึกษาทักษะพื้นฐานกีฬายิมนาสติกประเภทฟลอร์เอ็กเซอร์ไซส์ร่วมด้วย ได้แก่ ทักษะสปริงศีรษะ ทักษะสปริงคอ เป็นต้น
2. ควรให้ผู้ช่วยฝึกต้องมีการสาธิตการฝึกปฏิบัติทักษะก่อน เพื่อให้ผู้รับการฝึกปฏิบัติได้อย่างถูกต้องและมีความปลอดภัย

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาผลของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง ในทักษะยิมนาสติก ได้แก่ ทักษะสปริงมือ ทักษะสปริงคอ เป็นต้น
2. ควรศึกษาผลของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง ในกีฬานชนิดอื่นๆ
3. ควรศึกษาผลของการฝึกความอ่อนตัวในรูปแบบโยคะควบคู่กับการฝึกความแข็งแรง ในเด็กนักเรียนเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา อันจะนำไปสู่การพัฒนาเตรียมความพร้อมด้านร่างกายให้มีสมรรถภาพดียิ่งขึ้นต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่องนี้ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ หมายเลขใบรับรอง EUD 042/2566

เอกสารอ้างอิง

- [1] กรมพลศึกษา. (2562). *คู่มือแบบทดสอบและเกณฑ์มาตรฐานสมรรถภาพทางกายของเด็ก เยาวชน และประชาชนไทย*. กรุงเทพฯ: กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

- [2] กริชเพชร นนทโคตร. (2554). การเปรียบเทียบผลการฝึกโยคะและไท้จี้ที่มีต่อความแข็งแรงของขาและการทรงตัวของผู้สูงอายุ. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- [3] กิตติศักดิ์ เหลือสุข. (2559). ผลของการจัดกิจกรรมโยคะที่มีต่อความอ่อนตัว การทรงตัวและสมาธิของนักเรียนนอกทิสติก. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [4] จุฑาทิพย์ ยอดดี. (2556). ความสัมพันธ์ระหว่างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อกับความคล่องแคล่วว่องไวของนักกีฬาฟุตบอล. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2(3), 132-141.
- [5] ชิดชนก ศรีราช และ ชาญชลักษณ์ เยี่ยมมิตร. (2565). การศึกษาความอ่อนตัว และคุณภาพชีวิตด้านร่างกายของผู้สูงอายุ จังหวัด จันทบุรีโดยใช้โปรแกรมการฝึกการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ. วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการสื่อสาร, 5(3), 180-189
- [6] ชุตติญา อุ่หนานนท์ และ จีราวิชช์ เผือกพันธ์. (2560). การสร้างแบบฝึกกล้ามเนื้อตามลักษณะการใช้งานเพื่อพัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อลำตัวและขา. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 11(2), 71-77.
- [7] บุญชม ศรีสะอาด และคณะ. (2550). พื้นฐานการวิจัยศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3). ภาควิชาวิจัยและพัฒนาศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- [8] ปรีชาเวช สุขเก็น. (2564). สมรรถภาพทางกายด้านความอ่อนตัว และด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำภาคเหนือ. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเชียงใหม่.
- [9] ปิยานันท์ ไสพิน. (2564). ผลการฝึกความสัมพันธ์ของระบบประสาทและกล้ามเนื้อควบคุมการฝึกทักษะที่มีต่อความสามารถของการเตะตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านในของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [10] พรณยุพา เนาว์ศรีสอน. (2562). ผลของโปรแกรมการออกกำลังกายด้วยโยคะ ต่อความเหนื่อยล้าและคุณภาพชีวิตของมารดาหลังคลอดครั้งแรก. วิทยานิพนธ์ปริญญาพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- [11] มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ. (2563). หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาพลศึกษา (4ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563). อุตรธานี: มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอุตรธานี กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- [12] วรกร วารี. (2564). ผลของการฝึกโยคะต่อสมรรถภาพทางกาย การทรงตัว และระดับสมาธิในเด็กออทิสติกที่มีภาวะสมาธิสั้นร่วม. วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางสุขภาพ, 4(2), 77-91.
- [13] ศราวุฒิ โภคา. (2556). ผลของโปรแกรมการฝึกทักษะการเลี้ยวเพชปัดตะกร้อร่วมกับการฝึกการทรงตัว ความอ่อนตัวและความแข็งแรงของกล้ามเนื้อที่มีต่อทักษะการเลี้ยวเพชปัดตะกร้อของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [14] สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ. (2555). ชุดกิจกรรมการเรียนรู้พัฒนาการคิดวิเคราะห์สุขศึกษา ป.6. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.).
- [15] สุภัตตรา กฤษประภา. (2542). การสร้างแบบทดสอบทักษะยิมนาสติก สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [16] อรัญญา บุทธิจักร. (2555). ผลของโปรแกรมการฝึกโยคะที่มีต่อความอ่อนตัว การทรงตัวและความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขาของสตรีช่วงเตรียมวัยทอง. สาขาวิชามนุษยศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. ราชชมงคลสุวรรณภูมิ. พระนครศรีอยุธยา.
- [17] Baldwin, Maria C. (1999). *Psychological and Physiological Influences of Hatha yoga Training on Healthy Exercising Adults*. Boston University.

การปฏิบัติงานผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร

SCHOOL ADMINISTRATORS OF EFFECTIVE OPERATION, BANGKOK PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE

กิตติศักดิ์ กาญจนครุฑ¹, สุขุม เฉลยทรัพย์², ศิโรจน์ ผลพันธิน³ และ สุภาภรณ์ ตั้งดำเนินสวัสดิ์^{4*}

KITTISAK KANCHANAGARUDAI¹, SUKHUM CHELAYSAP², SIROJ POLPUNTIN³ and SUPAPORN TUNGDMARNERNSAWAD^{4*}

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพการปฏิบัติงานผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร โดยการวิจัยเชิงปริมาณ ประชากร คือ ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร ทั้งหมดจำนวน 37 โรงเรียน โดยการกำหนดกลุ่มตัวอย่างใช้หน่วยการวิเคราะห์ (unit of analysis) ให้เหมาะสมกับตัวแปรที่ศึกษา 19 ตัวแปรตามกรอบแนวคิดการวิจัย ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา ตำแหน่งผู้อำนวยการ และรองผู้อำนวยการสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร จากจำนวนประชากร 37 โรงเรียน กำหนดกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนละ 8 คน ดังนั้น ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 296 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร โดยนำแบบสอบถามหาค่าความสอดคล้อง IOC (index of Item Objective Consistency) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ และค่าความเชื่อมั่น ของเครื่องมือโดยนำแบบสอบถาม จำนวน 30 ชุดไปทดลองใช้กับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่าง และสถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมาน เป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจด้วยวิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ในการวิเคราะห์ด้วยวิธีสกัดปัจจัย แบบการวิเคราะห์องค์ประกอบหลักเพื่อวิเคราะห์ตัวชี้วัดผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล และเพื่อวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity)

ผลการวิจัย มีดังนี้ 1. ความคิดเห็นต่อผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผลโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 2. ความคิดเห็นต่อวิสัยทัศน์ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด 3. ความคิดเห็นต่อกำหนดเป้าหมาย อยู่ในระดับมากที่สุด 4. ความคิดเห็นต่อผู้นำด้านวิชาการ อยู่ในระดับมากที่สุด 5. ความคิดเห็นต่อความตั้งใจปฏิบัติงาน อยู่ในระดับมากที่สุด 6. ความคิดเห็นต่อการแก้ไขปัญหา อยู่ในระดับมากที่สุด 7. ความคิดเห็นต่อสร้างบรรยากาศเรียนรู้ร่วมกันในการทำงานร่วมกับผู้อื่น อยู่ในระดับมากที่สุด

¹ นักศึกษาปริญญาเอก หลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต , Doctoral Student, Doctor of Education Program in Educational Leadership, Graduate School, Suan Dusit University.

² รองศาสตราจารย์ ดร. คณะกรรมการควบคุม หลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต , Associate Professor, Dr., Advisor Committee, Doctor of Education Program in Educational Leadership, Graduate School, Suan Dusit University.

³ รองศาสตราจารย์ ดร. คณะกรรมการควบคุม หลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต , Associate Professor, Dr., Co-advisor Committee, Doctor of Education Program in Educational Leadership, Graduate School, Suan Dusit University.

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะกรรมการควบคุม หลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, Assistant Professor, Dr., Co-advisor Committee, Doctor of Education Program in Educational Leadership, Graduate School, Suan Dusit University

* Corresponding Author, Email: Parjareenakapratip@gmail.com

8. ความคิดเห็นต่อการควบคุมอารมณ์ อยู่ในระดับมากที่สุด 9. ความคิดเห็นต่อบุคลิกภาพท่าทางความน่าเชื่อถือเป็นตัวอย่างที่ดี อยู่ในระดับมากที่สุด 10. ความคิดเห็นต่อครองตน ครองคน ครองงาน อยู่ในระดับมากที่สุด 11. ความคิดเห็นต่อแสวงหาความร่วมมือองค์กรภายนอก อยู่ในระดับมากที่สุด 12. ความคิดเห็นต่อความสามารถในการบริหารแบบมีอาชีพบริหารการเปลี่ยนแปลง อยู่ในระดับมากที่สุด 13. ความคิดเห็นต่อการใช้เทคโนโลยีและข้อมูลสารสนเทศ อยู่ในระดับมากที่สุด 14. ความคิดเห็นต่อการสื่อสารภายในและภายนอกองค์กร อยู่ในระดับมากที่สุด 15. ความคิดเห็นต่อทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : ผู้บริหารสถานศึกษา ; ประสิทธิภาพ

ABSTRACT

The research has the objective of studying the operation conditions of an effective school administrator in the Bangkok primary educational service area office. In terms of quantitative research, the population is the school administrator in the Bangkok primary educational service area office; the total numbers are 37 schools by setting the sampling group and unit of analysis to match with 19 variants according to the research conceptual framework. The sampling group for the research consists of a school administrator, a school director, and a deputy director in the Bangkok primary educational service area office. The identification of the sampling group has selected 8 people from the total population obtained from 37 schools. Therefore, the size of the sampling group used for research is 296 people. The tool used in the research was a questionnaire on the opinions of administrators of effective educational institutions. Under the Bangkok Primary Educational Service Area Office by using a questionnaire to find the IOC (index of Item Objective Consistency) by experts. and confidence value of the tool by using 30 sets of questionnaires to test with groups that have similar characteristics to the sample group. And the statistics used in the research include descriptive statistics, including frequencies, percentages, and standard deviations. And inferential statistics is an exploratory factor analysis using the SPSS package to analyze using factor extraction. Principal component analysis model to analyze indicators of effective school administrators. and to analyze construct validity (Construct Validity).

The result of the research is as follows: 1. The discussion on the effective school administrator is at the maximum level. 2. The discussion on the overall creative initiative is at the maximum level. 3. The discussion on goal setting is at the maximum level. 4. The discussion on the academic leader is at the maximum level. 5. The discussion on work intention is at the maximum level. 6. The discussion on problem solving is at the maximum level. 7. The discussion on the proper environment of mutual study with others is at the maximum level. 8. The discussion on emotional control is at the maximum level. The discussion on gestures and posture adjustment is at its maximum level. 10. The discussion on emotional control, people, and work management is at its maximum level. 11. The discussion on the pursuit of external organization cooperation at the maximum level. 12. The discussion on professional administration in the change at the maximum level. 13. The discussion on technology and information usage at the maximum level. 14. The discussion on internal and external organization at the maximum level. 15. The discussion on teamwork at the maximum level.

Keywords: School Administration ; Effectiveness

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกๆด้านไม่ว่าจะเป็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ที่สามารถแพร่กระจายข่าวสารข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและภาวะวิกฤตเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในปัจจุบันส่งผลกระทบต่อการทำงานขององค์กรนั้นองค์กรใดที่สามารถยืนหยัดอยู่ได้องค์กรนั้นจะต้องมีผู้บริหารที่มีวิสัยทัศน์กว้างไกลตลอดจนมีความรู้ความสามารถในอันที่จะนำพาองค์กรให้ไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างไรก็ดีในการที่จะเป็นผู้บริหารที่มีความรู้ความสามารถและการบริหารจัดการที่ดีได้นั้นผู้บริหารควรจะเป็นคนผู้นำอยู่ในตัวดังนั้นการบริหารสถานศึกษาในยุคปัจจุบันมีองค์ประกอบหลายประการที่จะช่วยให้สถานศึกษาอยู่ได้อย่างมั่นคงมีความเจริญก้าวหน้าและพัฒนาขึ้นเป็นลำดับผู้บริหารสถานศึกษาใหม่ซึ่งเป็นผู้ดำเนินการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการทางบริหาร การบริหาร การบริหาร (2556) ฉะนั้นความสามารถของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคปัจจุบันจะต้องเป็นผู้นำและปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นอย่างมีอานาจพิชิตตลอดจนมุ่งทำประโยชน์เพื่อส่วนรวมความสำเร็จของสถานศึกษาซึ่งเป็นองค์กรขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านบุคคลเป็นหลักหากผู้บริหารสถานศึกษามีภาวะความเป็นผู้นำที่มีคุณสมบัติที่เหมาะสมแล้ว โอกาสที่ผู้บริหารจะทำให้สถานศึกษาประสบความสำเร็จก็จะมีมากยิ่งขึ้น

ผู้บริหารต้องมีความรู้ความเข้าใจในขอบข่ายและความสำคัญของงานบริหารสถานศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลโดยปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้การบริหารงานเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลก็คือลักษณะและทักษะผู้นำของผู้บริหารซึ่งเป็นที่ประจักษ์ชัดว่าประสิทธิผลในการบริหารการศึกษาย่อมขึ้นอยู่กับสมรรถภาพของนักบริหารการศึกษาเป็นสำคัญภายใต้ข้อจำกัดของการบริหารสถานศึกษาแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้การบริหารงานของผู้บริหารบรรลุตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่กำหนด การดา จันทรย์แย้ม. (2546) คือการพัฒนาภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาทั้งนี้ เนื่องจากผู้บริหารมีหน้าที่เช่นเดียวกับหน้าที่ผู้บริหารหน่วยงานหรือองค์กรคือทำให้องค์กรบรรลุวัตถุประสงค์เป็นผู้ที่มีหน้าที่ที่จะต้องส่งเสริมให้เกิดระบบความร่วมมือในองค์กรทำให้บุคลากรมีความยินดีเต็มใจให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงาน

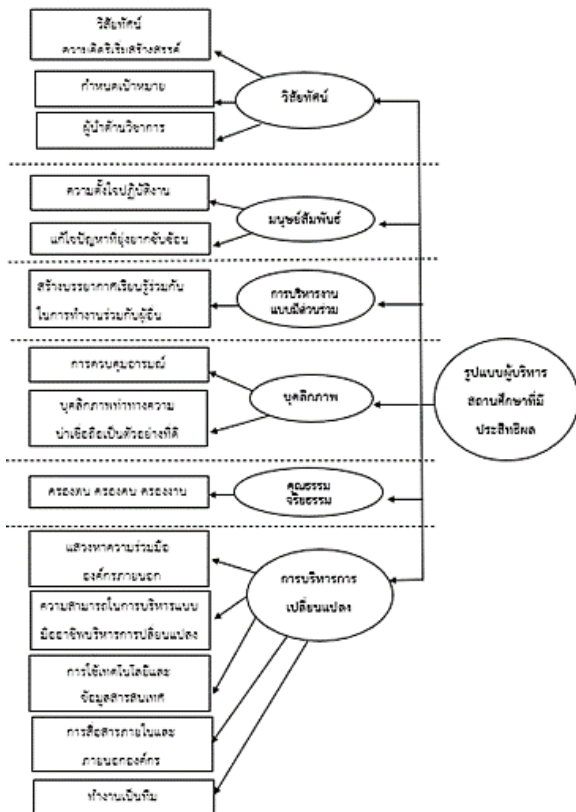
ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ เป็นพฤติกรรมที่ต้องได้รับการอบรม ฝึกฝน และเรียนรู้ มีความพร้อมทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สมอง มีสุขภาพแข็งแรง แต่งกายได้เหมาะสมกับกาลเทศะเป็นผู้สุภาพอ่อนน้อม มีจิตใจเยือกเย็นและเห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีระเบียบวินัย ซื่อสัตย์ กล้าหาญ เสียสละมีศีลธรรม มีความรอบรู้ เมื่อพบปัญหาสามารถแก้ไขและตัดสินใจได้ทันที่ทั้งที่ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคมีภาวะอารมณ์มั่นคงอดทนต่อสถานการณ์ต่าง ๆ มีความสามารถในการจูงใจให้ผู้อื่นร่วมทำงานได้สำเร็จ มีความรับผิดชอบ เชื่อมมั่นใจตนเอง สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดี มีวิสัยทัศน์ และมีสติปัญญาดี ใฝ่รู้ใฝ่ศึกษา เปิดใจรับรู้อะไรใหม่ ๆ หมั่นฝึกฝนพัฒนาตนเองอยู่เสมอ มีความคิดสร้างสรรค์ มองโลกในแง่ดี และมีทักษะการสื่อสารในยุคเทคโนโลยีเป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ศึกษาสภาพการปฏิบัติงานผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลจากงานวิชาการ งานวิจัย ตำรา หนังสือที่เกี่ยวข้องกับผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ ถวิล มาตรฐาน (2564, หน้า 121-123), สถาบันพัฒนาผู้บริหารการศึกษา (2557, หน้า 2), สมชาย เทพแสง (2557, หน้า 55-56), ธีระ รุญเจริญ (2563, หน้า 28-29), ศักดิ์ไทย สุรกิจบรร (2562, หน้า 11-13), สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562, หน้า 77), สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (2563, หน้า 31) และทำการรวบรวมและสังเคราะห์ข้อมูล ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในครั้งนี้มาจากประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งหมดจำนวน 37 โรงเรียน โดยการกำหนดกลุ่มตัวอย่างใช้หน่วยการวิเคราะห์ (unit of analysis) เพื่อกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างให้เหมาะสมกับตัวแปรที่ศึกษา 19 ตัวแปรตามกรอบแนวคิดการวิจัย ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา ตำแหน่งผู้อำนวยการ และรองผู้อำนวยการสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยขนาดกลุ่มตัวอย่างควรเป็น 10-20 เท่าของตัวแปร การวิจัยครั้งนี้ใช้ 15 เท่า (Boomsma and Hoagland, 2001) ขนาดกลุ่มตัวอย่าง = $19 \times 15 = 285$ คน จากจำนวนประชากร 37 โรงเรียน กำหนดกลุ่มตัวอย่าง

โรงเรียนละ 8 คน จะได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง = $37 \times 8 = 296$ คน
ดังนั้น ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ = 296 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร โดยแบบสอบถามมี 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วยตำแหน่งงานปัจจุบัน ประสบการณ์ทำงานในตำแหน่งปัจจุบัน สถานศึกษาจัดการศึกษาระดับ ตอนที่ 2 สภาพการปฏิบัติงานของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร ให้เลือกตอบได้เพียงคำตอบเดียวเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ของ Linkert's Scale (Likert, 1967) ซึ่งแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีการสร้างคุณภาพของเครื่องมือด้วยการศึกษาจากแนวคิดงานวิจัย วัตถุประสงค์ กรอบแนวคิด นิยามคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ และตรวจสอบเครื่องมือด้วยวิธีการหาค่าความเที่ยงตรง IOC (index of item objective consistency) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน และหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของเครื่องมือด้วยการนำแบบสอบถามจำนวน 30 ชุดเพื่อทดลอง (Tryout) กับบุคลากรที่ปฏิบัติงานในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร ที่มีคุณลักษณะเหมือนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน พร้อมทั้งนำแบบสอบถามไปวิเคราะห์กับโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป หาค่าความสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาคได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .980

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเตรียมทำหนังสือขอความอนุเคราะห์การตอบแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เพื่อดำเนินการส่งแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 296 คน โดยวิธีการส่งไปรษณีย์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่

การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย สถิติเชิงพรรณนาเพื่อการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยสภาพการปฏิบัติงานผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย 2 ตอน ดังนี้

1) ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. สภาพการปฏิบัติงานผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับตำแหน่งปัจจุบันส่วนใหญ่เป็นผู้อำนวยการสถานศึกษา ร้อยละ 12.50 ประสบการณ์ทำงานส่วนใหญ่มีประสบการณ์น้อยกว่า 5 ปี ร้อยละ 43.60 และการจัดการศึกษาส่วนใหญ่ ระดับการศึกษาปฐมวัย-การศึกษาประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 84.10 แสดงในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ความถี่และร้อยละข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	ความถี่ (n=296)	ร้อยละ
ตำแหน่งงานปัจจุบัน		
- ผู้อำนวยการสถานศึกษา	37	12.50
- รองผู้อำนวยการสถานศึกษา	37	12.50
- ครูผู้สอนในสถานศึกษา	111	37.50
- คณะกรรมการสถานศึกษา	111	37.50
ประสบการณ์ทำงานในตำแหน่งปัจจุบัน		
- น้อยกว่า 5 ปี	129	43.60
- 5-10 ปี	80	27.00
- มากกว่า 10 ปี	87	29.40
สถานศึกษาจัดการศึกษาระดับ		
- การศึกษาปฐมวัย-การศึกษาประถมศึกษาปีที่ 6	249	84.10
- การศึกษาประถมศึกษาปีที่ 1-การศึกษาประถมศึกษาปีที่ 6	29	9.80
- การศึกษาประถมศึกษาปีที่ 1-การศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 3	8	2.70
- การศึกษาประถมศึกษาปีที่ 1-การศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 6	10	3.40

2) สภาพการปฏิบัติงานผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร

1. ความคิดเห็นต่อผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.71, S.D. = .537) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ลำดับแรกคือ ด้านคุณธรรมจริยธรรม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.80, S.D. = .501) รองลงมาคือ ด้านบุคลิกภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.75, S.D. = .582) และสุดท้าย คือ ด้านการบริหารงานแบบมีส่วนร่วม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.62, S.D. = .644) แสดงในตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นต่อผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ

ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ	($\bar{X}$)	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1.วิสัยทัศน์	4.70	.533	มากที่สุด	4
2.มนุษยสัมพันธ์	4.69	.547	มากที่สุด	5
3.การบริหารงานแบบมีส่วนร่วม	4.62	.644	มากที่สุด	6
4.บุคลิกภาพ	4.75	.582	มากที่สุด	2
5.คุณธรรมจริยธรรม	4.80	.501	มากที่สุด	1
6.การบริหารการเปลี่ยนแปลง	4.71	.542	มากที่สุด	3
รวม	4.71	.537	มากที่สุด	

2. ความคิดเห็นต่อวิสัยทัศน์โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.70, S.D. = .533) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ลำดับแรกคือ วิสัยทัศน์ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.75, S.D. = .500) รองลงมาคือ กำหนดเป้าหมายอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.69, S.D. = .560) และสุดท้าย คือ ผู้นำด้านวิชาการอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = .578)

3. ความคิดเห็นต่อมนุษยสัมพันธ์โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.69, S.D. = .547) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ลำดับแรกคือ ความตั้งใจในการปฏิบัติงาน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.72, S.D. = .542) รองลงมาคือ การยิ้มแย้มแจ่มใส อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.69, S.D. = .560) และสุดท้าย

คือ สื่อสารได้กับทุกคนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = .578)

4. ความคิดเห็นต่อผู้บริหารที่มีประสิทธิภาพโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.66, S.D. = .547) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ลำดับแรกคือการแก้ไขปัญหา อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.66, S.D. = .568) รองลงมาคือ ตัดสินใจทันทีที่อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.68, S.D. = .559) และสุดท้าย คือ ไม่ละเลยการทำงานอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = .577)

5. ความคิดเห็นต่อผู้บริหารแบบมีส่วนร่วมโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.62, S.D. = .644) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ลำดับแรกคือการสร้างบรรยากาศเรียนรู้ร่วมกันในการทำงานร่วมกับผู้อื่น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.62, S.D. = .644) รองลงมาคือ ร่วมตัดสินใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.60, S.D. = .557) และสุดท้าย คือ ร่วมกิจกรรมกับผู้ใต้บังคับบัญชาอยู่เสมออยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.70, S.D. = .578)

6. ความคิดเห็นต่อบุคลิกภาพโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.75, S.D. = .582) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ลำดับแรกคือ บุคลิกภาพท่าทาง ความน่าเชื่อถือเป็นตัวอย่างที่ดี อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.79, S.D. = .481) รองลงมาคือ แต่งกายเหมาะสมกับอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.69, S.D. = .561) และสุดท้าย คือ มีความมั่นใจในตนเองอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.68, S.D. = .578)

7. ความคิดเห็นต่อคุณธรรมจริยธรรมโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.80, S.D. = .501) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ลำดับแรกคือ ครองตน ครองคน ครองงาน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.80, S.D. = .501) รองลงมาคือ มีธรรมมาภิบาล อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.70, S.D. = .561) และสุดท้าย คือ เป็นแบบอย่างที่ดีอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.69, S.D. = .578)

8. ความคิดเห็นต่อการบริหารความเปลี่ยนแปลงโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.71, S.D. = .542) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ลำดับแรกคือ ทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.72, S.D. = .673) รองลงมาคือ แสวงหาความร่วมมือองค์กรภายนอก อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.71, S.D. = .501) และสุดท้าย คือ การใช้เทคโนโลยีและข้อมูลสารสนเทศอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.68, S.D. = .573)

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผลควรมีองค์ประกอบที่มีประสิทธิผลอย่างหลากหลายอยู่กับผู้บริหารสถานศึกษาบุคคลนั้น สอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการการพัฒนาระบบราชการ (2554, หน้า 169) ที่ว่า ผู้บริหารสถานศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในฐานะหัวหน้าหน่วยงานที่ใกล้ชิดกับผู้สอน ผู้เรียนมากที่สุด ผู้บริหารสถานศึกษานอกจากจะต้องเป็นผู้มีวิสัยทัศน์ คุณธรรม จริยธรรม มีทักษะในการบริหารแล้วจำเป็นต้องเป็นผู้ที่ส่งเสริมให้โรงเรียนเกิดประสิทธิผลสูงที่สุด ทั้งนี้ เพื่อการบริหารงานในสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผลควรมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผลควรมีคุณธรรม จริยธรรม อยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ พระมหาสมบุรณ์ สุขโม (2557, หน้า 177) ที่ว่า ผู้บริหารสถานศึกษาทุกคนควรนำหลักจริยธรรมมาเป็นหลักในการบริหารการศึกษา อันเป็นเครื่องบ่งชี้ว่าผู้บริหารที่มีความสมบูรณ์ ทำให้บุคลากรผู้ร่วมงานเกิดแรงจูงใจร่วมมือเกิดการยอมรับเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้ใต้บังคับบัญชา สามารถนำพาองค์กรได้พัฒนาก้าวหน้าด้วยความสราพร มั่นคง อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิภาพ

2. ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผลกับวิสัยทัศน์ อยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับกุลชา จงเจริญ (2562, หน้า 194) ที่ว่า ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการมีจินตนาการของผู้บริหารสถานศึกษาสามารถล้าคิดและตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์ คิดริเริ่มสิ่งใหม่ที่เปลี่ยนหรือปฏิรูปสิ่งใหม่ หรือเป้าหมายใหม่ คิดอย่างใคร่ครวญและรอบคอบ และคิดอย่างมีจินตนาการที่หลากหลายและคิดริเริ่ม รวมทั้งส่งเสริมสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลในสถานศึกษา

3. ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผลกับมนุษยสัมพันธ์ อยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ พรหมทิศา ทักษิณม และ ชนิดดา เพ็ชรประยูร (2564, หน้า 19) ที่ว่า หัวหน้างานที่ลงมือปฏิบัติจริงมีบทบาทสำคัญในการผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลง หัวหน้างานจึงมีความสำคัญยิ่งต่อการนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาพนักงานเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเป็นผู้บริหารในอนาคต

4. ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผลกับการสร้างบรรยากาศเรียนรู้ร่วมกันในการทำงานกับผู้ใ้คนอื่นอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ ริญญภัทร์ สุภาศิริธนานนท์ และศักดิ์พันธ์

ตันวิมลรัตน์ (2563, หน้า 224) ที่ว่า การสร้างเสริมบรรยากาศในการทำงานร่วมกัน สร้างความไว้วางใจ ความสามัคคีในการทำงาน เคารพในความคิดการตัดสินใจของทีมงาน ตลอดจนสนับสนุนบุคลากรให้ได้ใช้ความรู้ ความสามารถของตนเองอย่างเต็มศักยภาพ มอบหมายงานให้เหมาะสมกับความสามารถของบุคลากรโดยผู้บริหารสถานศึกษาทำหน้าที่ให้การสนับสนุนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและสร้างขวัญกำลังใจในการทำงานให้แก่บุคลากร เพื่อส่งเสริมบรรยากาศที่ดีในการทำงานขององค์กร

5. ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผลกับบุคลิกภาพอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ ไพโรจน์ ญัตติอักษร (2562, หน้า 24) ที่ว่า การควบคุมอารมณ์ของตนเองให้มีการแสดงออกมาในเชิงสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญของผู้บริหารยุคใหม่ ฉะนั้นความฉลาดทางอารมณ์จะช่วยเสริมปัญญาในการแก้ปัญหาและการเจรจาตอบโต้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อองค์กร

6. ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผลกับคุณธรรมจริยธรรมอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ พระครูสถิตธรรมาลังการ (2564, หน้า 99-100) ที่ว่า ผู้บริหารควรครองตนให้มีการถ่อมตัว พร้อมในการเรียนรู้ รับฟังผู้อื่นทั้งภายในและภายนอก การครองคนในการปรับตัวกับสิ่งที่เกิดการเปลี่ยนแปลง ครองงานอย่างมีวิสัยทัศน์สามารถมองเห็นทิศทางในระยะไกลแม้จะเผชิญกับการเปลี่ยนหรือความไม่แน่นอน

7. ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผลกับการบริหารการเปลี่ยนแปลง อยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ ธรรมนิติ (2563) ที่ว่า ผู้นำควรสร้างความร่วมมือ มีมนุษย์สัมพันธ์กับหน่วยงานเพื่อเป็นการเพิ่มเสน่ห์ให้กับผู้นำ ทำให้มีโอกาสประสบความสำเร็จยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผลต้องมีความสามารถในการทำงานเพื่อทำงานร่วมกับบุคคลใน

สถานศึกษาได้อย่างหลากหลาย เพื่อให้การทำงานของสถานศึกษาประสบความสำเร็จตามเป้าประสงค์

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. การพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาในการกำหนดวิสัยทัศน์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์และความโดดเด่น การพัฒนาคุณภาพนักเรียนและการพัฒนาสถานศึกษาในอนาคตที่เป็นรูปธรรมนำไปปฏิบัติให้เป็นจริงได้ในช่วงระยะเวลาที่กำหนด
2. การพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาในการกำหนดเป้าหมายชัดเจน มีแผนปฏิบัติงาน มีทักษะกระบวนการที่ดีมีความยืดหยุ่นในการปฏิบัติงาน และสนับสนุนการดำเนินงานในสถานศึกษา รวมทั้งเป็นผู้นำในการปฏิบัติงาน
3. การพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาในการสร้างบรรยากาศเรียนรู้ร่วมกันในการทำงานร่วมกัน มอบหมายงานและอำนาจในการทำงานให้แก่บุคลากรตามความรู้ความสามารถ และฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิจัยในประเด็นเรื่อง การนำวิสัยทัศน์นำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการเรียนรู้ที่ก้าวหน้าเพื่อเป็นผู้นำการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นต้นแบบที่ดี
2. การศึกษาวิจัยในประเด็นเรื่อง สร้างบรรยากาศเรียนรู้ร่วมกันในการทำงานกับชุมชน

เอกสารอ้างอิง

- [1] กุลชา จงเจริญ. (2562). แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช*, 12(1), 189-210.
- [2] กนกอร สมปราชญ์. (2556). ภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา. ขอนแก่น : คลังนาวิทยา.
- [3] การดา จันทรไธม์. (2546). ภาวะผู้นำ. กรุงเทพมหานคร : ธนัการพิมพ์.
- [4] ขาดิชา ยงเพ็ชรดิษฐ์ และ ธีระวัฒน์ จันทิก. (2559). การเปลี่ยนแปลง: บทบาทของภาวะผู้นำและการสื่อสารในองค์กร. *วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 9(1), 895-919.

- [5] เบญจวรรณ เพชรนิล. (2560). ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพของผู้นำกับประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงาน กรณีศึกษา: บริษัท ทิสเซ็นกรุ๊ปแมททีเรียลส์ (ไทยแลนด์) จำกัด. *วารสารรังสิตบัณฑิตศึกษาในกลุ่มธุรกิจและสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*, 3(1-2), 71-83.
- [6] ธรรมนิติ. (2563). *EQ ทักษะที่ผู้นำต้องมี* : CAI. สืบค้นเมื่อวันที่ 1 ตุลาคม 2566. จาก EQ ทักษะที่ผู้นำต้องมี (dst.co.th)
- [7] ปาจริย์ นาคะประทีป, สุภาภรณ์ ตั้งคำเนินสวัสดิ์ และ จีระพันธุ์ พูลพัฒน์. (2566). การพัฒนารูปแบบการบริหารทรัพยากรมนุษย์ของโครงการ English Program โรงเรียนเอกชน กรุงเทพมหานคร. *วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล*, 9(2), 100-113.
- [8] พระครูสถิตธรรมาลังการ.(2564). ภาวะผู้นำของสังฆาธิการในยุคไทยแลนด์ 4.0. *วารสารภาวนาสารปริทัศน์*, 1(1), 97-108.
- [9] พระมหาสมบุญ สุธมโม. (2554). *คุณธรรมจริยธรรมกับผู้บริหารสถานศึกษา*. สารนิพนธ์มหาบัณฑิต ภาควิชาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- [10] พรหมจิตา ทศนิยม และชนัดดา เพ็ชรประยูร. (2564). ความสัมพันธ์ระหว่างการปรับตัวในการทำงานและความตั้งใจอยู่ในงานของพนักงานระดับหัวหน้างานในธุรกิจบรรจุภัณฑ์. *วารสารจิตวิทยา*, 19(1), 19-27.
- [11] ไพโรจน์ ญัตติอัครวงศ์. (2562). การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์กับผู้บริหารยุคใหม่. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี*, 7(2), 12-26.
- [12] รุ่งรัตน์ พลชัย. (2563). ภาวะผู้นำกับการบริหารในยุคดิจิทัล. *วารสารมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน*, 1(3), 53-62.
- [13] ริญญาภัทร์ สุภาศิริชนานนท์ และศักดิ์พันธ์์ ต้นนิมลรัตน์. (2563). บทบาทผู้บริหารกับบรรยากาศองค์การของโรงเรียนประถมศึกษาจังหวัดนนทบุรี. *วารสารวิชาการ วิทยาลัยแสงธรรม*, 13(2), 208-227.
- [14] ยุพา พรหมแย้ม. (2562). *การบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในอำเภอบางบัวทอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต 2*. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรม. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- [15] วรพงษ์ เอี่ยมสำอาง. (2557). *การศึกษารูปแบบการติดต่อสื่อสารภายในและภายนอกองค์กร ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในเขตกรุงเทพมหานคร*. ค้นคว้าอิสระ บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- [16] สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ. (2554). *คู่มือเทคนิคและวิธีการบริหารจัดการสมัยใหม่ตามแนวทางการบริหารกิจการ บานเมืองที่ดี: การประกาศขั้นตอนแผนภูมิการปฏิบัติงานและกำหนด ระยะเวลา แลแล้วเสร็จการกระจายอำนาจการตัดสินใจ การลดขั้นตอนการปฏิบัติงาน*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงาน คณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ (กพร.).
- [17] เอ็นทรени้ง. (2561). *ทักษะการเป็นหัวหน้างานคุณภาพ* : CAI. สืบค้นเมื่อวันที่ 1 ตุลาคม 2566. จาก ทักษะการเป็นหัวหน้างานคุณภาพ - Entraining.net

การพัฒนารูปแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

THE DEVELOPMENT OF AN EFFECTIVE SCHOOL ADMINISTRATORS MODEL, BANGKOK PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE

กิตติศักดิ์ กาญจนครุฑ¹, สุขุม เฉลยทรัพย์², ศิโรจน์ ผลพันธิน³ และ สุภาภรณ์ ตั้งดำเนินสวัสดิ์^{4*}

KITTISAK KANCHANAGARUDAI¹, SUKHUM CHELAYSAP², SIROJ POLPUNTIN³ and SUPAPORN TUNGDMARNERNSAWAD^{4*}

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา การพัฒนารูปแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร โดยกลุ่มตัวอย่างคือผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานครจำนวน 296 คน ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคือ ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานครที่ได้รับรางวัลในการบริหารสถานศึกษา เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ รูปแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย การประเมินความถูกต้อง ความเหมาะสม ความเป็นประโยชน์ และด้านความเป็นไปได้ของรูปแบบแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ คือ การหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนารูปแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร มีองค์ประกอบหลักที่สำคัญ 6 องค์ประกอบ ดังนี้ (1) วิสัยทัศน์ ได้แก่ วิสัยทัศน์ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ กำหนดเป้าหมาย และผู้นำด้านวิชาการ (2) มนุษย์สัมพันธ์ ได้แก่ ความตั้งใจปฏิบัติงาน และการแก้ไขปัญหา (3) การบริหารงานแบบมีส่วนร่วม ได้แก่ การสร้างบรรยากาศเรียนรู้ร่วมกันในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (4) บุคลิกภาพ ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ และบุคลิกภาพท่าทางความน่าเชื่อถือเป็นตัวอย่างที่ดี (5) คุณธรรมจริยธรรม ได้แก่ การครองตน ครองคน ครองงาน และ (6) การบริหารการเปลี่ยนแปลง ได้แก่ แสวงหาความร่วมมือองค์กรภายนอก ความสามารถในการบริหารแบบมีอาชีพบริหารการเปลี่ยนแปลง การใช้เทคโนโลยีและข้อมูลสารสนเทศ การสื่อสารภายในและภายนอกองค์กร และการทำงานเป็นทีม

คำสำคัญ : รูปแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล ; การบริหารการศึกษาประถมศึกษา ; ผู้บริหารที่มีประสิทธิผล

¹ นักศึกษาปริญญาเอก หลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, Doctoral Student, Doctor of Education Program in Educational Leadership, Graduate School, Suan Dusit University.

² รองศาสตราจารย์ ดร. คณะกรรมการควบคุม หลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, Associate Professor, Dr., Advisor Committee, Doctor of Education Program in Educational Leadership, Graduate School, Suan Dusit University.

³ รองศาสตราจารย์ ดร. คณะกรรมการควบคุม หลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, Associate Professor, Dr., Co-advisor Committee, Doctor of Education Program in Educational Leadership, Graduate School, Suan Dusit University.

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะกรรมการควบคุม หลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, Assistant Professor, Dr., Co-advisor Committee, Doctor of Education Program in Educational Leadership, Graduate School, Suan Dusit University

* Corresponding Author, Email: Parjareenakapratip@gmail.com

Received: Nov 16, 2023, Revised: May 12, 2024, Accepted: May 15, 2024

ABSTRACT

This research has the objective of studying the development of effective school administrators in the Bangkok Primary Educational Service Area Office. The sampling group consists of 296 school administrators of the Bangkok Primary Educational Service Area Office who have been awarded by the school administration. Research tools include models of effective school administrators. Under the jurisdiction of the Bangkok Primary Educational Service Area Office, it consists of evaluating accuracy, appropriateness, and usefulness. and the feasibility of the 5-level Likert's Scale format. Statistical data analysis is finding the average. and standard deviation. The result of the research found that in the development of an effective school administrator model, the Bangkok primary educational service area office has six configurations. (1) Vision, such as a creative initiation, setting the goal, and a leader of academic matters (2) interpersonal relations, such as work intention and problem solving; (3) participating administration, such as building up the proper environment of mutual learning to work with others. (4) personality, such as emotional control, gestures, and posture adjustment, to be a good model (5) Ethics, such as self-control, people, and work management; and (6) Variation Administration, such as the pursuit of outsourced cooperation. The professional administration is focused on change, technology and information usage, internal and external communication within the organization, and teamwork.

Keywords: Effective School Administrator Model ; Primary Education Administration ; Executive Administrator

บทนำ

ประสิทธิผลในการปฏิบัติงานของสถานศึกษาที่นำพาสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลนั้น มีองค์ประกอบดังนี้ 1) ทุกคนมีส่วนร่วมอย่างกว้างขวางในการกำหนดวัตถุประสงค์ขององค์การ 2) ทุกคนในองค์การมีความรับผิดชอบต่อปัญหาหรือข้อยุ่งยากที่เกิดขึ้นและมีความเชื่อมั่นว่าปัญหาดังกล่าวจะสามารถแก้ไขให้ลุล่วงได้เสมอ 3) ผู้บริหารเปิดโอกาสให้สมาชิกมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาอย่างกว้างขวางและควบคุมความ ขัดแย้ง 4) มีการยอมรับนับถือความคิดเห็นของผู้บริหารระดับรองลงมาเป็นอย่างมาก 5) เมื่อมีวิกฤติการณ์เกิดขึ้นสมาชิกขององค์การทุกคนจะผนึกกำลังกันอย่างเร็วเพื่อแก้ปัญหาหรือสถานการณ์จนกระทั่งวิกฤติการณ์ดังกล่าวหมดสิ้นไปในที่สุด 6) ผู้บริหารมีภาวะผู้นำที่มีความยืดหยุ่นและมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Hoy and Miskel, 2011 : 297)

สำหรับองค์การที่มีประสิทธิภาพมีลักษณะดังนี้ คือ ทุกคนทำงานโดยมีเป้าหมาย รูปแบบองค์การต้องกำหนดตามวัตถุประสงค์ขององค์การการตัดสินใจดำเนินงานต่าง ๆ ในองค์การขึ้นอยู่กับที่ผู้รู้ข้อมูลดีที่สุด ถวิล มาตรเลียม (2564)

สถานการณ์ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาองค์การมีความจำเป็นที่ต้องปรับปรุงแก้ไขเทคนิคและกรรมวิธีการในการปฏิบัติงาน ระบบการวินิจฉัยสั่งการ การจูงใจ การสื่อสาร และระบบในการให้รางวัล นอกจากนี้การสร้างบรรยากาศในการพัฒนาองค์การ มีความเชื่อถือไว้วางใจซึ่งกันและกัน มีการร่วมมือในการทำงานมีความเปิดเผยและแก้ไขปัญหาร่วมกัน คักดีไทย สุรกิจบวร (2562) มีการสร้างทีมงานที่ดี มีการกระจายอำนาจ มีการมอบหมายงานที่ดีจะก่อให้เกิดความรับผิดชอบในหน้าที่ มีความรู้สึกรักและเป็นเจ้าขององค์การ

จากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยในฐานะเป็นผู้บริหารสถานศึกษามีความสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาในทุกสังกัดให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นสอดคล้องกับผู้บริหารสถานศึกษาในยุคใหม่ในศตวรรษที่ 21 ต้องมีความรู้ความสามารถทักษะและประสบการณ์ทางการบริหารการศึกษาเพื่อพัฒนาสถานศึกษาให้ทันสมัยเหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของโลกการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความสามารถในการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน มองเห็น

ภาพอนาคต และสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้ร่วมงานทุกคนปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลอย่างสูงสุด

วิธีดำเนินการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การพัฒนารูปแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลจากงานวิชาการ งานวิจัย ตำรา หนังสือที่เกี่ยวข้องกับผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล ได้แก่ ถวิล มาตรฐาน (2564, หน้า 121-123), สถาบันพัฒนาผู้บริหารการศึกษา (2557, หน้า 2), สมชาย เทพแสง (2557, หน้า 55-56), อีระ รุญเจริญ (2563, หน้า 28-29), ศักดิ์ไทย สุรกิจบรร (2562, หน้า 11-13), สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562, หน้า 77), สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (2563, หน้า 31) และทำการรวบรวมและสังเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการวิจัยเชิงปริมาณเกี่ยวกับสภาพ การปฏิบัติงานผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร รวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

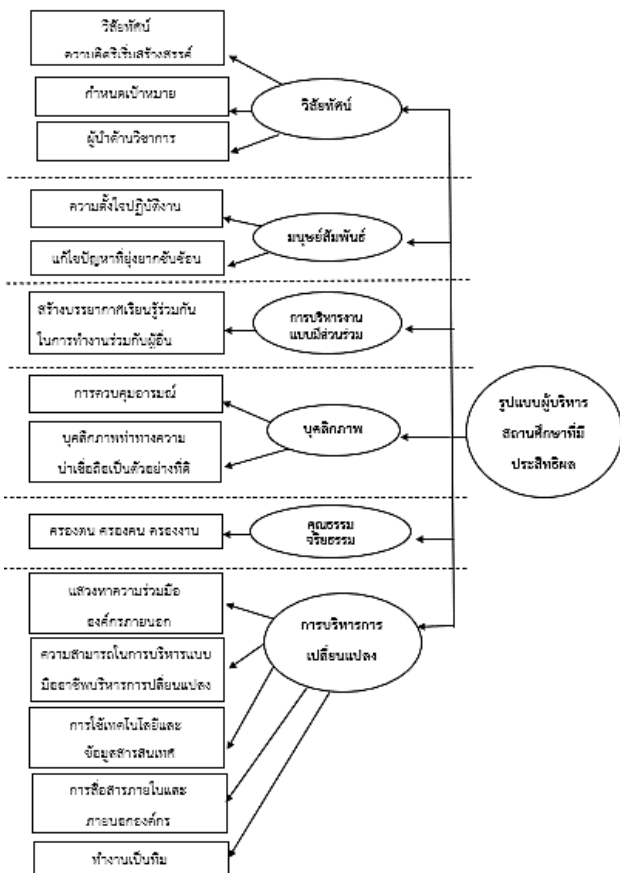
ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณเกี่ยวกับสภาพ การปฏิบัติงานผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร แนวคิด งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วัตถุประสงค์ กรอบแนวคิดการวิจัย มาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้าง และให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการบริหารสถานศึกษา ด้านสถิติ การวิจัยเพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีค่า IOC เท่ากับ 0.78

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้างมากำหนด ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 9 คน เพื่อให้ข้อมูลสำคัญ โดยมีการ กำหนดคุณสมบัติผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ เป็นผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร ที่มีผลงานเชิงประจักษ์ เช่น ได้รับรางวัลในการบริหาร สถานศึกษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้าง จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 9 คน เพื่อนำมารวบรวมข้อมูล (ร่าง) การพัฒนาแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร มาปรับปรุง ประเมินความเหมาะสม ความถูกต้องเพื่อการพัฒนา รูปแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 6 คน ประเมินความถูกต้อง เหมาะสมเพื่อให้ได้รูปแบบ ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานครที่มีคุณภาพ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

สรุปผลการวิจัย

รูปแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร มีองค์ประกอบหลักที่สำคัญ ได้แก่ วิสัยทัศน์ มนุษย์สัมพันธ์ การบริหารงานแบบมีส่วนร่วม บุคลิกภาพ คุณธรรมจริยธรรม และการบริหารการเปลี่ยนแปลง

1. วิสัยทัศน์ ประกอบด้วย 1.1) วิสัยทัศน์ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 1.2) กำหนดเป้าหมาย 1.3) ผู้นำด้านวิชาการ
2. มนุษย์สัมพันธ์ ประกอบด้วย 2.1) ความตั้งใจปฏิบัติงาน 2.2) การแก้ไขปัญหา
3. การบริหารงานแบบมีส่วนร่วม ประกอบด้วย 3.1) สร้างบรรยากาศเรียนรู้ร่วมกันในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. บุคลิกภาพ ประกอบด้วย 4.1) การควบคุมอารมณ์ 4.2) บุคลิกภาพทางความน่าเชื่อถือเป็นตัวอย่างที่ดี
5. คุณธรรมจริยธรรม ประกอบด้วย 5.1) ครองตน ครองงาน
6. การบริหารการเปลี่ยนแปลง ประกอบด้วย 6.1) แสวงหาความร่วมมือองค์กรภายนอก 6.2) ความสามารถในการบริหารแบบมืออาชีพ 6.3) การใช้เทคโนโลยีและข้อมูลสารสนเทศ 6.4) การสื่อสารภายในและภายนอกองค์กร 6.5) ทำงานเป็นทีม โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 2 รูปแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร

1. วิสัยทัศน์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ควรมีลักษณะ ดังนี้ มุ่งสร้างความสำเร็จทางวิชาการ และความดีในอนาคตให้กับผู้เรียน การกำหนดทิศทางในการเติบโต พัฒนาก้าวหน้าเข้าสู่มาตรฐานสากลได้ในระยะยาว การวิเคราะห์ SWOT จากการมีส่วนร่วมของครู บุคลากร ชุมชน มีส่วนร่วมความสอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา และการแสดงถึงพัฒนาคุณภาพนักเรียน และการพัฒนาสถานศึกษาในอนาคต

1.1 วิสัยทัศน์ที่แสดงถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะ ดังนี้ วิสัยทัศน์นำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการเรียนรู้ที่ก้าวหน้าเพื่อเป็นผู้นำการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นต้นแบบที่ดี เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบันและมองความเป็นไปได้ในอนาคตสำหรับการพัฒนาสถานศึกษาสะท้อนถึงอัตลักษณ์และความโดดเด่น ในการพัฒนาคุณภาพของนักเรียน หรือโรงเรียนที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง และเกิดจากการมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย มีความท้าทาย เป็นไปได้ สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา

1.2 กำหนดเป้าหมายที่สำคัญของวิสัยทัศน์ ได้แก่ การกำหนดเป้าหมายมีครอบคลุมทั้งโรงเรียนทางการบริหารทั้งคุณภาพผู้เรียนคุณภาพครูบริหารจัดการโรงเรียนมองไกลถึงอนาคต และเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน เป้าหมายที่สำคัญคือ โรงเรียนสามารถดำเนินการส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนมีคุณภาพ เก่ง ดี มีสุข และมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตาม

มาตรฐานของหลักสูตร การกำหนดความสำเร็จของแผนปฏิบัติการประจำปีโครงการ/กิจกรรม/งบประมาณ/ผู้รับผิดชอบอย่างชัดเจน

1.3 วิสัยทัศน์ที่แสดงถึงความสำเร็จด้านวิชาการ ได้แก่ การกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตรโดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน การพัฒนาผู้เรียนและการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพตามมาตรฐานหลักสูตร การพัฒนาครูให้เป็นผู้นำทางวิชาการสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีความรู้ สามารถแสวงหาความรู้และนำความรู้ไปใช้พัฒนาและดำเนินชีวิตได้ การกำหนดให้มีการนิเทศเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการบริหาร เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนและครู และการสนับสนุนสื่อ อุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ และสัญญาณอินเทอร์เน็ต ในการสร้างสื่อการเรียนการสอนของครู การจัดการเรียนการสอนให้นักเรียน

2. มนุษย์สัมพันธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ควรมีลักษณะ ดังนี้ มีความอ่อนน้อมถ่อมตน ให้เกียรติผู้อื่น และรับฟังความคิดเห็น ทั้งความคิดที่เหมือน และแตกต่างได้ สามารถประสานงานได้ทั้งภายในองค์กรและนอกองค์กร โดยมุ่งสู่ความสำเร็จของการทำงาน การพูดจาดี ให้กำลังใจกับคนและเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

2.1 ความตั้งใจปฏิบัติงานของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ การนำนโยบายลงสู่การปฏิบัติและสนับสนุนการดำเนินงานในสถานศึกษารวมทั้งเป็นผู้นำในการปฏิบัติงาน การมีเป้าหมายชัดเจน มีแผนปฏิบัติงาน มีทักษะกระบวนการที่ดี รวมทั้งมีความยืดหยุ่น ในการปฏิบัติงาน สถานศึกษามีเอกภาพในการบังคับบัญชาตามกฎหมายระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง

2.2 การแก้ไขปัญหาของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาสามารถตัดสินใจอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ การแก้ไขปัญหาที่ต้นเหตุโดยที่แก้ได้อย่างยั่งยืนโดยที่สาเหตุมันเป็นอย่างไรก็ควรแก้ปัญหาดังนั้น แล้วก็เป็นการและอีกอย่างคือการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้น หน่วยงานอย่างมีความรับผิดชอบ การวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาของความขัดแย้งนั้น ๆ ให้ได้ และวิเคราะห์เลือกวิธีการที่ดีที่สุดมาแก้ปัญหา โดยเฉพาะการหันหน้าเข้าพูดคุยกัน และร่วมกันตัดสินใจ

3. การบริหารงานแบบมีส่วนร่วมของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ควรมีลักษณะดังนี้ การบริหารด้วยหลักธรรมาภิบาล การปฏิบัติงานไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือ

ทางอ้อมในลักษณะของการรับรู้ ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมตัดสินใจ ตลอดจนการประเมินผล เพื่อให้บุคลากรทุกคนมีความตระหนักถึงหน้าที่และความรับผิดชอบร่วมกัน การมอบหมายงานที่มีความท้าทาย ความสามารถและสนใจการสร้างขวัญกำลังใจอย่างเหมาะสม สร้างบรรยากาศเรียนรู้ร่วมกันในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ การมอบหมายงานและอำนาจในการทำงานให้แก่บุคลากรตามความรู้ความสามารถ การฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เคารพความคิดเห็น การใช้ข้อมูล ข้อเท็จจริง ความรู้และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาตัดสินใจในการทำงาน การเป็นตัวอย่างที่ดีในการเรียนรู้ให้กับผู้ใต้บังคับบัญชา

4. บุคลิกภาพของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ควรมีลักษณะ ดังนี้ มีบุคลิกภาพภายนอกที่ดี ดูสะอาดสะอ้าน มีความฉลาด เก่งวิชาการ พัฒนาตนเอง มีสติ รู้จักการควบคุมอารมณ์ ความรู้สึกละเอียด มีภาวะผู้นำ กล้าพูดกล้าทำและสื่อกับผู้สนทนา

4.1 การควบคุมอารมณ์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ควรมีลักษณะ ดังนี้ มีความมั่นใจ กล้าแสดงออกในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ต้องเผชิญซึ่งหน้า มีการบริหารจัดการอารมณ์และการแสดงออกได้อย่างเหมาะสม มีความพยายามผ่อนคลาย เมื่อมีสติรู้ตัวว่าโกรธ มีความใจเย็น ฟังความคิดเห็นทุกฝ่ายก่อนตัดสินใจ ไม่ใช่ใช้อารมณ์ในการสื่อสาร มีการคิดทุกคำก่อนพูดแต่ไม่พูดทุกคำที่คิด

4.2 บุคลิกภาพทางความน่าเชื่อถือเป็นตัวอย่างที่ดีของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ควรมีลักษณะ ดังนี้ บุคลิกภาพทางกาย รูปลักษณ์ภายนอกที่ปรากฏแก่สายตาผู้คนที่การแต่งกายที่เรียบร้อย มีภาษาที่แสดงถึงผู้ที่มีสุขภาพจิตที่ดี บุคลิกภาพภายใน การใช้ภาษา ผู้นำต้องสามารถพูดโต้ตอบได้ฉลาด บุคลิกภาพทางอารมณ์และจิตวิทยา มีความมั่นคงทางอารมณ์ ทนต่อความกดดันได้ ระวังอารมณ์โกรธได้อย่างรวดเร็ว ไม่หงุดหงิด บ่นว่าตลอดเวลา กล้าเผชิญอุปสรรคบุคลิกภาพทางสังคม การเป็นตัวแทนของสถานศึกษาในการร่วมงานทางสังคม การเรียนรู้พิธีการตามบรรทัดฐาน ของสังคม และบุคลิกภาพทางสติปัญญา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สร้างสิ่งที่ดีให้เกิดประโยชน์ต่อสถานศึกษาได้

5. คุณธรรมจริยธรรมของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ พรหมวิหาร 4 ทศพิธราชธรรม ธรรม พละ 4 และหลักธรรมาภิบาล การครองตน ครองคน ครองงานของ

ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ควรมีลักษณะ ดังนี้ มีคุณธรรมจริยธรรม การเสียสละ การพูดที่จริงใจ ความเมตตา และความยุติธรรม การครองตน ได้แก่ มีความขยันหมั่นเพียร มีความรับผิดชอบ รักษาระเบียบวินัย ปฏิบัติตามคุณธรรม การครองคน ได้แก่ มีมนุษยสัมพันธ์ดี สามารถทำงานเป็นกลุ่มได้เป็นอย่างดี จูงใจให้เกิดการยอมรับ การครองงาน ได้แก่ มีความรู้ความสามารถความรับผิดชอบ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน

6. การบริหารการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ควรมีลักษณะ ดังนี้ การปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง การเรียนรู้สิ่งใหม่ ใฝ่หาความรู้และการสื่อสาร และการสร้างความร่วมมือในสถานศึกษา

6.1 การแสวงหาความร่วมมือองค์กรภายนอกของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ การสร้างเครือข่ายทางวิชาการเพื่อกำหนดทิศทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน การแสวงหาความร่วมมือที่มุ่งสู่การพัฒนาและส่งเสริมนักเรียน ครูและบุคลากรของสถานศึกษา การทำความร่วมมือกับองค์กรต่าง ๆ บ้าน วัด ชุมชน และโรงเรียน ที่ให้ประโยชน์เกื้อหนุนซึ่งกันและกัน

6.2 ความสามารถในการบริหารแบบมืออาชีพ การเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ การบริหารจัดการและดำเนินการให้ผู้เรียนทุกคนได้เกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ มุ่งมั่นในการที่จะจัดการการศึกษาที่สมบูรณ์แบบ โดยให้เกิดผลในทุกมิติกับผู้เรียน เพื่อให้เกิดความเข้มแข็งของชุมชนเป็นชุมชนที่สามารถพึ่งพาตนเองได้ นำไปสู่ความเป็นสถานศึกษาสมบูรณ์ คือ สถานศึกษาที่มีความร่มรื่น มีสภาพน่าดู น่าอยู่ และน่าเรียน โดยมีกระบวนการเรียนรู้ การบริหารจัดการที่เชื่อมโยงสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงอย่างมีคุณภาพ ทำให้ผู้เรียนเป็นผู้มีคุณภาพในลักษณะเก่ง ดี และมีความสุข ทำให้ครูมีคุณภาพในลักษณะ เก่ง ดี มีความสุข และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ นำไปสู่โรงเรียนและชุมชนมีคุณภาพ

6.3 การใช้เทคโนโลยีและข้อมูลสารสนเทศของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ การใช้แพลตฟอร์มเทคโนโลยี และแอปพลิเคชันในการออกแบบและส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนและการเรียนรู้ของนักเรียน การแสวงหาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการลดภาระงาน การใช้เทคโนโลยีและข้อมูลสารสนเทศ ในการบริหารวิชาการ การบริหาร

งบประมาณ การบริหารทั่วไป และการบริหารบุคคลการเรียนรู้ และปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี การรู้เท่าทันสื่อและจัดหาแนวทางการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยและมีจริยธรรม และการรักษาข้อมูลส่วนตัวการรับมือการคุกคามทางออนไลน์ลิขสิทธิ์และความเป็นเจ้าของผลงาน กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์

6.4 การสื่อสารภายในและภายนอกองค์กรของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ การรับฟังความคิดเห็น และให้ความร่วมมือ และให้คำแนะนำในการปฏิบัติงานกับท่านเป็นอย่างดี การสื่อสารที่ดี มีความชัดเจนในเป้าหมายการสื่อสารที่จริงใจจริงจัง ไม่มีการบิดเบือนข้อมูล และสื่อสารชัดเจน ตรงประเด็น การประชาสัมพันธ์และการสื่อสารบนข้อมูลที่ถูกต้องชัดเจน รวดเร็ว ทันเวลา

6.5 การทำงานเป็นทีมของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ การกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายของงานที่ถูกต้องชัดเจนร่วมกัน การกระจายอำนาจให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการคิดอย่างสร้างสรรค์ ตัดสินใจ ร่วมแก้ไขปัญหาคให้ทุกคนมีส่วนร่วมตามความสามารถและถนัดเชี่ยวชาญ การให้เกียรติทีม ฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เปิดรับทุกความคิดเห็น การสื่อสารและการประสานงานที่ดี การเข้าใจวิธีการทำงานของตนเองและของผู้อื่น และการนำศักยภาพของคนในทีมออกมาให้ได้มากที่สุด สนับสนุนกันและช่วยกันทำงาน

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง รูปแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร มีการอภิปรายผลข้อค้นพบที่สำคัญของการวิจัย ดังนี้

รูปแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร มีองค์ประกอบหลักที่สำคัญ ได้แก่ ทัศนคติ มนุษยสัมพันธ์ การบริหารงานแบบมีส่วนร่วม บุคลิกภาพ คุณธรรมจริยธรรม และการบริหารการเปลี่ยนแปลง สอดคล้องกับ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2562: 13-32) ที่ศึกษาการจัดการศึกษาของสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ต้องยึดหลักว่าขององค์ประกอบว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัด

การศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ ดังนั้นการจัดการศึกษาของสถานศึกษาจึงต้องจัดให้สอดคล้องกับความถนัดและความสนใจของผู้เรียน พร้อมกับฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ ผสมผสานความรู้ ปุจฉาวิสัชนา คุณธรรม ค่านิยม พร้อมกับจัดการศึกษาให้มี ประสิทธิภาพ มุ่งประโยชน์ของผู้เรียนเป็นสำคัญ

วิสัยทัศน์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล มีลักษณะที่สำคัญ ได้แก่ มุ่งสร้างความสำเร็จทางวิชาการ และ ความดีในอนาคตให้กับผู้เรียน การกำหนดทิศทางในการเติบโต พัฒนาก้าวหน้าเข้าสู่มาตรฐานสากลได้ในระยะยาว สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา การแสดงถึงพัฒนาคุณภาพ นักเรียน และการพัฒนาสถานศึกษาในอนาคต สอดคล้องกับ Leithwood (2006 p.15) ที่กล่าวว่า ผู้บริหารสถานศึกษาจะต้องมีภาวะผู้นำและวิสัยทัศน์ที่มีลักษณะเฉพาะหลายประการที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางการเรียนให้มากขึ้น ผู้บริหารสถานศึกษาควรต้องมีภาวะผู้นำทางวิชาการเพื่อดำเนินการให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนโดยต้องปรับปรุงพันธกิจของสถานศึกษาประชาสัมพันธ์เป้าประสงค์ของสถานศึกษาดำเนินการจัดการเรียนการสอน ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอน ผู้บริหารสถานศึกษาเป็นบุคคลที่อยู่ในตำแหน่งที่จะต้องส่งเสริมให้เกิดความร่วมมืออย่างมาจากรครู ความร่วมมือนี้จะนำไปสู่การพัฒนาการปฏิบัติการสอนของครู ซึ่งการพัฒนาจะช่วยเพิ่มพูนการเรียนรู้ของนักเรียนด้วย

วิสัยทัศน์ที่แสดงถึงความผู้นำด้านวิชาการ มีลักษณะที่สำคัญ ได้แก่ การกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตรโดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน การพัฒนาผู้เรียนและการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ ให้มีคุณภาพตามมาตรฐานหลักสูตร การพัฒนาครูให้เป็นผู้นำทางวิชาการสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ ผู้เรียนมีความรู้ สามารถแสวงหาความรู้และนำความรู้ไปใช้พัฒนาและดำเนินชีวิตได้ สอดคล้องกับ Leithwood (2006, p.18) และรูปแบบภาวะผู้นำทางการศึกษา ส่วนใหญ่ในปัจจุบันเน้นความสำคัญของผู้นำสถานศึกษาที่ผู้นำสถานศึกษาจะต้องใส่ใจอย่างมากกับงานการเรียนการสอนของสถานศึกษา หากต้องการที่จะพัฒนาสถานศึกษาในท้องถิ่น ผู้บริหารสถานศึกษาจำเป็นต้องเป็นผู้นำทางวิชาการและหลักสูตร ดังนั้นจึงเรียกมิติผู้นำสถานศึกษาว่าเป็นผู้นำทางวิชาการ

มนุษย์สัมพันธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล มีลักษณะที่สำคัญ ได้แก่ มีความอ่อนน้อมถ่อมตน ให้เกียรติผู้อื่น

และรับฟังความคิดเห็น ทั้งความคิดที่เหมือน และแตกต่างได้ สามารถประสานงานได้ทั้งภายในองค์กรและนอกองค์กร โดยมุ่งสู่ความสำเร็จของการทำงาน และการพูดจาดี ให้กำลังใจกับคน และเห็นอกเห็นใจผู้อื่น สอดคล้องกับ Halpin (1966, p: 27-28) ที่กล่าวว่าผู้นำคือบุคคลที่จะมีลักษณะดังนี้ มีบทบาทหรืออิทธิพลต่อคนในองค์กรมากกว่าผู้อื่น มีบทบาทเหนือบุคคลอื่น ๆ มีบทบาทสำคัญที่สุดที่ทำให้องค์การบรรลุเป้าหมาย ได้รับเลือกจากผู้อื่นให้เป็นผู้นำ และเป็นหัวหน้าของกลุ่ม สอดคล้องกับ Fiedler (1967, p: 8) ที่กล่าวว่า ผู้นำคือบุคคลในกลุ่มที่ได้รับมอบหมายหน้าที่ให้ควบคุมหรือประสานงานในกิจกรรมต่างๆ ผู้นำ คือบุคคลที่ได้รับการแต่งตั้งให้นำกลุ่มและมีอิทธิพลต่อกิจกรรมต่าง ๆ ของกลุ่มเพื่อการบรรลุเป้าหมายของกลุ่มและเพื่อทำหน้าที่เป็นหัวหน้าของกลุ่ม

การบริหารงานแบบมีส่วนร่วมของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล มีลักษณะที่สำคัญ ได้แก่ การปฏิบัติงานไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อมในลักษณะของการรับรู้ ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมตัดสินใจตลอดจนการประเมินผล เพื่อให้บุคลากรทุกคนมีความตระหนักถึงให้หน้าที่และความรับผิดชอบร่วมกัน การมอบหมายงานที่มีความท้าทาย ความสามารถและสนใจ สร้างบรรยากาศเรียนรู้ร่วมกันในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล และการเคารพฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับเสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์ (2556, หน้า 8) ที่ศึกษาภาวะผู้นำว่าเป็นกระบวนการที่ผู้นำหรือที่มีภาวะผู้นำเป็นผู้ที่ชักนำ จูงใจ ชี้นำ ใช้อิทธิพลหรืออำนาจที่มีอยู่ในรูปแบบต่างๆ ทำให้หรือกระตุ้นให้ หรือชี้นำให้เพื่อนร่วมงานหรือผู้ใต้บังคับบัญชาให้ยินดี เต็มใจ พร้อมใจ ยินดีในการกระทำการให้มีความกระตือรือร้นหรือร่วมดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่ผู้นำต้องการหรือตามที่ผู้นำต้องการให้มีพฤติกรรมไปในทิศทางที่เขาชักนำในการทำงานหรือดำเนินกิจกรรมที่ผู้นำนั้นรับผิดชอบหรือตามที่ผู้นำนั้นต้องการซึ่งสิ่งที่ผู้นำในสถานศึกษาในอนาคตควรมีเพื่อเป็นฐานในการพัฒนาภาวะผู้นำ ประกอบด้วยสิ่งสำคัญ ได้แก่ ความสามารถในการทำงานแบบมีส่วนร่วม การดำเนินกระบวนการตัดสินใจแบบมีส่วนร่วม ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมความคิดสร้างสรรค์และการริเริ่มการเปลี่ยนแปลงองค์กร

บุคลิกภาพของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผล มีลักษณะที่สำคัญ ได้แก่ มีบุคลิกภาพภายนอกที่ดี มีท่าทางความน่าเชื่อถือ มีความฉลาด เก่งวิชาการ พัฒนาตนเอง มีการบริหาร

จัดการอารมณ์และการแสดงออกได้อย่างเหมาะสม มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สร้างสิ่งที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสถานศึกษาได้ ชีระ รุญเจริญ (2563, หน้า 28-29) กล่าวถึงลักษณะผู้บริหารสถานศึกษามีอาชีพดังต่อไปนี้ มีความถนัดในการเป็นผู้นำ และลักษณะนิสัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ มีบุคลิกภาพที่น่าเชื่อถือ มีคุณธรรมจริยธรรมเป็นที่ยอมรับของสังคมและมีจรรยาบรรณ มีทักษะความสามารถในการปฏิบัติหน้าที่ในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ผู้บริหารมีอาชีพเลือกและใช้กิจกรรมการบริหารที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นของบุคลากรและองค์กร จนบุคลากรมีนิสัยในการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ผู้บริหารต้องมีความเพียรพยายาม กระตุ้นยั่วยุท้าทายให้บุคลากรมีความรู้สึกเป็นเจ้าของและชื่นชมการริเริ่มการร่วมพัฒนาการสนับสนุนข้อมูล และให้กำลังใจให้บุคลากรศึกษา ค้นคว้า ปฏิบัติ และปรับปรุงงานได้ด้วยตนเองเกิดเป็นค่านิยมในการพัฒนางานตามภาวะปกติ อันเป็นบุคลิกภาพที่พึงปรารถนาของบุคลากรและองค์กรรวมทั้งบุคลากรทุกคนชื่นชมและศรัทธาในความสามารถของตน

คุณธรรมจริยธรรมของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ที่สำคัญได้แก่ การครองตน ครองคน ครองงานของผู้บริหาร มีความขยันหมั่นเพียร มีความรับผิดชอบ รักภาระเบียดเบียน ปฏิบัติตามคุณธรรม มีมนุษยสัมพันธ์ดี สามารถทำงานเป็นกลุ่มได้เป็นอย่างดี จูงใจให้เกิดการยอมรับ และมีความรู้ความสามารถความรับผิดชอบ ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาภาวะผู้นำโดยวิธีพัฒนาตนเองกับการแสดงพฤติกรรมภาวะผู้นำอย่างเป็นธรรมชาติซึ่งเป็นการพัฒนาภาวะผู้นำที่เน้นการพัฒนาภายในตนเองในส่วนจิตสำนึก และพัฒนาความ พบว่า พฤติกรรมภาวะผู้นำจะแสดงออก อย่างเป็นธรรมชาติได้โดยง่ายในแต่ละบุคคล และ เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วโครงการพัฒนาตนเองและเป็นที่ยอมรับในทระดับของพนักงานอันเนื่องจากโครงการดังกล่าวใช้วิธีการ มีผลให้สามารถพัฒนาภาวะผู้นำองค์กรได้ดีและพัฒนาง่ายกว่าการพัฒนาเพื่อเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ที่เคยรับรู้ ผู้บริหารที่มีคุณธรรมประจำใจจะมีจริยธรรมที่งดงามเสมอจึงทำให้สามารถทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมาย

การบริหารการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ที่สำคัญได้แก่ การปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง การเรียนรู้สิ่งใหม่ ใฝ่หาความรู้ การสื่อสาร และการสร้างความร่วมมือในสถานศึกษา การแสวงหาความร่วมมือที่มุ่งสู่การพัฒนา และส่งเสริมนักเรียน ครูและบุคลากรของสถานศึกษา การบริหาร

จัดการและดำเนินการให้ผู้เรียนทุกคนได้เกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ มุ่งมั่นในการที่จะจัดการการศึกษาที่สมบูรณ์แบบ โดยให้เกิดผลในทุกมิติกับผู้เรียน เพื่อให้เกิดความเข้มแข็งของชุมชนเป็นชุมชนที่สามารถพึ่งพาตนเองได้ นำไปสู่ความเป็นสถานศึกษาสมบูรณ์ การใช้เทคโนโลยีและข้อมูลสารสนเทศของผู้บริหารสถานศึกษา ในการบริหารวิชาการ การบริหาร งบประมาณ การบริหารทั่วไป และการบริหารบุคคล สอดคล้องกับ Russell and Stone (2002, p.6) ที่ศึกษาผู้นำแบบไฟบริการสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้ เช่นเดียวกับผู้นำการเปลี่ยนแปลงการเป็นแบบอย่างของผู้บริการจะเหนี่ยวนำให้ผู้ตามได้ กลายเป็นผู้บริการด้วยส่งผลต่อการลดความไม่พึงพอใจต่อผู้ร่วมงานรวมถึงการสร้างผลกำไรและความสำคัญตามวัตถุประสงค์ขององค์กร สำหรับผู้บริหารสถานศึกษาปฏิบัติตามแนวคิดของผู้นำแบบไฟบริการจะมองข้ามหรือไม่สนใจกับการแข่งขันแต่จะนำแผนหรือวิธีการตัดสินใจของกลุ่มที่ให้ความสำคัญและรับรู้ถึงคุณค่าของผู้ร่วมงานเข้ามาแทนที่ผู้บริหารจะให้ความเอาใจใส่ในการพัฒนาศักยภาพของผู้ร่วมงานที่เขาเล็งเห็นถึงพื้นฐานที่สำคัญและจำเป็นเกี่ยวกับการเป็นผู้นำแบบไฟบริการผู้นำประเภทนี้จะมีศักยภาพที่จะปรับปรุงพัฒนาสิ่งแวดล้อมในสถานศึกษา และ Murphy (1990, p.18-20) ที่กล่าวว่า สถานศึกษาที่มีผู้นำที่ดีจำเป็นต้องใส่ใจเป็นพิเศษต่อจุดหมายปลายทางที่สำคัญ 3 ประการ ที่ต้องพัฒนาขึ้นในสถานศึกษา ได้แก่ 1) ทำหน้าที่เป็นผู้พิทักษ์คุณธรรม ความยุติธรรม และความเป็นชุมชน 2) ความเป็นนักการศึกษา การจัดการเรียนการสอนและการให้การศึกษาแก่เยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองดีของชาติในอนาคต และ 3) เป็นผู้สร้างความเข้มแข็งชุมชน ผู้นำจะต้องสร้างความมีชีวิตชีวาให้เกิดขึ้นในสถานศึกษาด้วยการเข้าถึงผู้ปกครองและประชาชนภายนอก การบริหารงานโดยยึดหลักกฎหมายซึ่งเป็นความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้กับความรับผิดชอบต่อผู้นำมีต่อผู้อื่น

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร และ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานสามารถนำการพัฒนาแบบผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพไปกำหนดเป็นกรอบในการ

พัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาให้สามารถปฏิบัติงานเพื่อพัฒนาสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น ดังนี้

1. การพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมความมั่นใจ กล้าแสดงออก ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ต้องเผชิญข้างหน้า มีความมั่นคงทางอารมณ์ ทนต่อความกดดันได้ ระวังอารมณ์โกรธได้อย่างรวดเร็ว

2. การพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม การเสียสละ การพูดที่จริงใจ ความเมตตาและความยุติธรรม

3. การพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาในการบริหารจัดการและดำเนินการให้ผู้เรียนทุกคนได้เกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

มุ่งมั่นในการที่จะจัดการการศึกษาที่สมบูรณ์แบบ โดยให้เกิดผลในทุกมิติกับผู้เรียน เพื่อให้เกิดความเข้มแข็งของชุมชนเป็นชุมชนที่สามารถพึ่งพาตนเองได้

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ข้อค้นพบที่สำคัญที่เป็นประโยชน์สำหรับการศึกษาวิจัยต่อไป เพื่อนำไปสู่การพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา และสถานศึกษา ให้มีความก้าวหน้ามากขึ้น ด้วยการศึกษาวิจัยในประเด็นเรื่อง การบริหารตามสถานการณ์เพื่อความพร้อมในการเปลี่ยนแปลงทั้งเชิงรุกและเชิงรับที่มีต่อสถานศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- [1] ชีระ รุญเจริญ. (2563). *ความเป็นมืออาชีพในการจัดและบริหารการศึกษายุคปฏิรูปการศึกษา (ฉบับปรับปรุง) เพื่อปฏิรูปรอบสองและประเมินภายนอกรอบสาม. กรุงเทพฯ : ข้าวฟ่าง.*
- [2] สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579.*
- [3] เสริมศักดิ์ วิชาลาภรณ์. (2556). *ความเป็นผู้นำ. กรุงเทพฯ.*
- [4] Fiedler, F.E. (1967). *A theory of leadership effectiveness.* New York: McGraw-Hill.
- [5] Halpin, A. W., & Croft, D. B. (1966). *The Organizational Climate of School.* Chicago: University of Chicago.
- [6] Leithwood, K. (2006). *Educational leadership: A review of research.* Philadelphia, PA: Temple University Center for Research in Human Development and Education, Laboratory for Student Success.
- [7] Murphy, J. (1990). *Principal instructional leadership. Advances in Educational Administration*, 1 (B: Changing perspectives on the school), 163-2000.
- [8] Russell, R. F. and Stone, G.A. (2002). "A Review of Servant Leadership Attributes : Developing A practical Model," *Leadership & Organization Development Journal*, 28(3), 145 - 157.

ผลการใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ที่มีต่อความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

THE EFFECT OF USING BOARD GAMES IN THE GEOGRAPHIC PROCESS ON THE GEOGRAPHIC ABILITY OF PRATHOMSUKSA 6 STUDENTS

ตฤณญา อังกรอัชฌา^{1*} และ รุ่งทิพา จันทร์วัฒนวงษ์²

TRINAYA ANGKURAATCHA^{1*} and RUNGTHIWA JANWATTANAWONG²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ที่มีต่อความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนหนึ่งในกลุ่มโรงเรียนชุมชนข้างบ้านผือ จำนวน 50 คน ซึ่งจัดเป็น 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 25 คน สุ่มห้องเรียนเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้อง และกลุ่มควบคุม 1 ห้อง โดยใช้การสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบบแผนการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบกึ่งทดลองที่มีกลุ่มควบคุม ทดสอบก่อนและหลัง (Pre-test post-test Control Group design) เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบความสามารถทางภูมิศาสตร์ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.60 - 1.00 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.97 ค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.46 - 0.69 และค่าความยากง่ายเท่ากับ 0.67 - 0.78 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบทีแบบไม่อิสระ t-test (Dependent Samples) และการทดสอบทีแบบอิสระ t-test (Independent Samples) ผลการวิจัยพบว่า คะแนนความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ และที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางภูมิศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการความสามารถทางภูมิศาสตร์พบว่า กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ มีคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : ความสามารถทางภูมิศาสตร์ ; กระบวนการทางภูมิศาสตร์ ; บอร์ดเกม

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, Master Student of Education Program in Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University.

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาจารย์ที่ปรึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี; Assistant Professor Dr., Udon Thani Rajabhat University.

* Corresponding Author, Email: Trinaya_1997@hotmail.com

ABSTRACT

This research has the objective as following, to compare the effects of using a board game in the geographic process on the geographic ability of Prathomsuksa 6 students with learning management using normal geographic process. The sample group in this research is Prathomsuksa 6 students, semester 2 of 2023, a school in the Chum Chang Ban Phue school, 50 people, organized into 2 classrooms, 25 people, 1 experimental group, and 1 control group, which derived from simple Random Sampling. This research design is a Pre-test post-test Control Group design. The research tools include is geographic ability tests. IOC = 0.60 - 1.00, reliability = 0.97, R = 0.46 - 0.69 and P = 0.67 – 0.78. Statistics used in data analysis include percentage, mean, and standard deviation. t-test (dependent Samples) and t-test (independent Samples). The research findings of the study were as follows: Geographic ability scores of Prathomsuksa 6 students who received learning using board game in the geographic process. And which are learned through normal geographic processes Students have an average score of geographic ability. After studying, it was significantly higher than before studying at 0.05. And when comparing the geographic ability development scores, it was found that the organized group learned using a game board in the geographic process. The average development score was higher than the group that received learning with normal geographic processes. Statistically significant at 0.05.

Keywords: Geographic Processes ; Board Games ; Geographic Ability

บทนำ

การศึกษาวิชาภูมิศาสตร์มีความสำคัญจำเป็นสำหรับผู้เรียนซึ่งทำให้เข้าใจความซับซ้อนของโลกความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์โลก ในอดีตภูมิศาสตร์เป็นเพียงวิชาที่เกี่ยวกับการสำรวจโลกและบันทึกสิ่งอยู่บนโลกลงบนแผนที่ แต่เมื่อเวลาผ่านไป ขอบข่ายของการศึกษาภูมิศาสตร์มีการขยายมากขึ้น ในปัจจุบันภูมิศาสตร์ไม่ได้ศึกษาว่าอะไรอยู่ที่ไหน แต่เป็นการนำหลากหลายศาสตร์มาหลอมรวมกันเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของธรรมชาติและมนุษย์ รวมถึงศึกษาว่าเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร ภูมิศาสตร์จึงเป็นวิชาที่ว่าด้วยการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง โลก มนุษย์ กับ สิ่งแวดล้อม มุ่งอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นบนพื้นผิวโลก เปลี่ยนแปลงของโลก ทั้งที่เป็นลักษณะทางกายภาพที่ขึ้นเองตามธรรมชาติ และศึกษาสิ่งที่เกิดขึ้นจากการกระทำของมนุษย์ และพยายามอธิบายความซับซ้อนของมนุษย์และความซับซ้อนของธรรมชาติ เพื่อให้สรรพสิ่งในโลกอยู่ได้ด้วยการพึ่งพาอาศัยกันอย่างสมดุล

ดังนั้นการเตรียมนักเรียนให้พร้อมกับการดำรงชีวิตในสภาวะปัจจุบันที่โลกเกิดเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็ว

การเพิ่มขึ้นของภัยพิบัติ เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีการนำทรัพยากรธรรมชาติมาใช้ในปริมาณมากและรวดเร็ว ทำให้เกิดความเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อม ฉะนั้นการเรียนรู้เพียงสาระสำคัญของสาระภูมิศาสตร์ไม่เพียงพอต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และบางครั้งเกิดขึ้นโดยคาดการณ์ไม่ได้ ผู้เรียนจึงต้องมีทักษะ กระบวนการ และความสามารถทางภูมิศาสตร์ เพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ประกอบกัน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ปรับตัวชีวิตและแนวทางในการจัดการเรียนรู้โดยกำหนดให้ครูผู้สอนสาระภูมิศาสตร์ทุกระดับชั้น จัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการทางภูมิศาสตร์ ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) เพื่อพัฒนาผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ นำสู่การปฏิบัติ การรู้เรื่องภูมิศาสตร์ (Geo-literacy) ซึ่งประกอบด้วย ความสามารถทางภูมิศาสตร์ ทักษะทางภูมิศาสตร์กระบวนการทางภูมิศาสตร์ จากสำรวจการจัดการเรียนรู้สาระภูมิศาสตร์ระดับประถมศึกษา ของผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จำนวน 40 คน ในโรงเรียนประถมศึกษา ของกลุ่มโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดหนองคาย พบว่าครูส่วนใหญ่ร้อยละ 75 ไม่ได้จัดการเรียนด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์ ส่วนครูที่จัดการเรียนการสอนด้วย

กระบวนการทางภูมิศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 25 ส่วนใหญ่จัดการเรียนการสอนไม่เป็นไปตามขั้นตอนของกระบวนการทางภูมิศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การตั้งคำถามเชิงภูมิศาสตร์ ขั้นที่ 2 การรวบรวมข้อมูล ขั้นที่ 3 การจัดการข้อมูล ขั้นที่ 4 การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล ขั้นที่ 5 การสรุปเพื่อตอบคำถาม ครูส่วนใหญ่กล่าวว่่าปกติใช้ขั้นตอนที่ 1 การตั้งคำถามเชิงภูมิศาสตร์ ขั้นตอนที่ 2 การรวบรวมข้อมูล (ตฤณญา อังกรอัชฌา, 2566) ยังขาดขั้นตอนสำคัญคือ ขั้นตอนการจัดการข้อมูล ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล และขั้นตอนการสรุปเพื่อตอบคำถาม ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ส่งเสริมความสามารถทางภูมิศาสตร์ของผู้เรียนได้ จากสภาพการจัดการเรียนรู้ของครูกลุ่มตัวอย่างข้างต้น อาจเป็นสาเหตุทำให้การพัฒนาการเรียนรู้เรื่องภูมิศาสตร์ของนักเรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมายของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยเฉพาะสาระภูมิศาสตร์ ผู้วิจัยจึงทำการสำรวจ รวบรวมข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระภูมิศาสตร์ นักเรียนที่เรียนกับครูกลุ่มตัวอย่างข้างต้น พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระภูมิศาสตร์ (การรู้เรื่องภูมิศาสตร์) อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายองค์ประกอบ พบว่า นักเรียนมีความสามารถทางภูมิศาสตร์ทั้ง 3 ด้านคือ 1) ความเข้าใจระบบธรรมชาติและมนุษย์ อยู่ในระดับปานกลาง 2) การให้เหตุผลทางภูมิศาสตร์ อยู่ในระดับปรับปรุง และ 3) การตัดสินใจอย่างเป็นระบบ อยู่ในระดับปานกลาง (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคายเขต 2, 2564) นอกจากนี้ผู้วิจัยดำเนินการสำรวจผลสัมฤทธิ์กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม นักเรียนในปีที่ผ่านมาในโรงเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาสำหรับเป็นข้อมูลในงานวิจัยนี้ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 56 คน ปีการศึกษา 2564 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระภูมิศาสตร์ (การรู้เรื่องภูมิศาสตร์) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 30 เมื่อพิจารณาพบว่า ความรู้ทางภูมิศาสตร์ อยู่ในระดับปานกลาง ทักษะทางภูมิศาสตร์ อยู่ในระดับปรับปรุง ความสามารถทางภูมิศาสตร์ อยู่ในระดับปานกลาง และพบว่า นักเรียนไม่สามารถบอกความเชื่อมโยงของสิ่งต่างๆ ความเกี่ยวข้องปฏิสัมพันธ์ของระบบกายภาพและระบบมนุษย์อย่างมีเหตุผลและไม่สามารถอธิบายการเกิดปรากฏการณ์ที่แตกต่างกันในแต่ละสถานที่ได้ และไม่สามารถระบุความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นได้ สังเกตได้จากการทำงานและการตอบคำถาม (โรงเรียนบ้านผือ, 2564) การที่

คะแนนความสามารถทางภูมิศาสตร์ต่ำไม่เป็นไปตามเป้าหมายจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอน นักเรียนกลุ่มดังกล่าว ครูผู้สอนกล่าวไม่ได้จัดการเรียนรู้ตามแนวทางของกระทรวงศึกษาธิการที่กำหนดไว้ สรุปได้ในภาพรวมความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนระดับกลุ่มโรงเรียนและนักเรียนในโรงเรียนกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับต้องได้รับการพัฒนาความสามารถทางภูมิศาสตร์

จากปัญหาความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียน ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าการจัดการเรียนรู้เพื่อช่วยพัฒนาความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนมีงานกล่าวสอดคล้องกันคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการทางภูมิศาสตร์ (พิรพงศ์ จ้อยชาร์ตัน, 2564 ; คณัญพัศ บุตรแสน, 2561 ; ปรีชาพล กำแพงทิพย์, 2563) ซึ่งผลการวิจัยของ พิรพงศ์ จ้อยชาร์ตัน (2564) ได้ศึกษาวิจัยการพัฒนาความสามารถทางภูมิศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้กรณีศึกษาร่วมกับกระบวนการทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .052) ความสามารถทางภูมิศาสตร์ นักเรียนมีพัฒนาการสูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของคณัญพัศ บุตรแสน (2561) ได้ศึกษาวิจัยการศึกษาผลการเรียนรู้และความสามารถทางภูมิศาสตร์เรื่อง เรียนรู้ ร่วมคิด แก้วิกฤตสิ่งแวดล้อม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนรู้ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้และความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนระหว่างได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์มีพัฒนาการสูงขึ้นและสอดคล้องกับงานวิจัยของปรีชาพล กำแพงทิพย์ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้บูรณาการเรื่อง ป่าเขา ลำน้ำ วิถีชีวิต ชุมชนลุ่มน้ำเจียงเพื่อสร้างจิตสำนึกการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์บนฐานการเรียนรู้ของชุมชนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลจากการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้บูรณาการเรื่อง ป่าเขา ลำน้ำ วิถีชีวิต ชุมชนลุ่มน้ำเจียง พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.90 อยู่ในระดับดีมาก 2) ผลการพัฒนาจิตสำนึกการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์บนฐานการเรียนรู้ของชุมชน เกณฑ์ร้อยละ 72.50 อยู่ในระดับเห็นคุณค่า 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการจัด

กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์บนฐานการเรียนรู้ของชุมชน นักเรียนร้อยละ 82.35 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด จากงานวิจัยทั้ง 3 อาจกล่าวได้ว่ากระบวนการทางภูมิศาสตร์พัฒนาสามารถพัฒนานักเรียนให้มีการเข้าใจระบบธรรมชาติและมนุษย์ การให้เหตุผลทางภูมิศาสตร์และการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นความสามารถทางภูมิศาสตร์

นอกจากนี้พบว่าการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาโดยส่วนใหญ่ นำเกมมาสาธิตบทเรียนเนื่องจากสามารถสร้างได้ง่ายที่สุด และทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี แต่หากต้องการให้ผู้เรียนกระตือรือร้นสามารถนำบอร์ดเกมเข้ามาในการจัดการเรียนรู้ บอร์ดเกมมีความสำคัญสามารถถอดบทเรียนจากการเล่นเกมสู่ความรู้เชิงลึก ความตระหนัก ควรให้ผู้เรียนเล่นซ้ำเพื่อเป็นการสร้างความรู้ที่คงทนมากขึ้น และปริญทร์ นิติธรรมาสุสรณ์ (2565) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้บอร์ดเกมในการเรียนรู้ไว้ว่า การใช้บอร์ดเกมการศึกษาในปัจจุบันสามารถพัฒนาทักษะต่างๆ รวมไปถึงการเสริมสร้างสมาธิ ซึ่งการเสริมสร้างสมาธิผ่านบอร์ดเกมการศึกษา การนำบอร์ดเกมเข้ามาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถส่งเสริมผู้เรียนให้มีความสามารถในการตัดสินใจบนฐานการคิดเชิงเหตุและผลพัฒนาความสามารถในการแยกแยะระหว่างข้อมูลจริงและข้อมูลที่เป็นหลอกลวง นอกจากนี้ยังสามารถช่วยกระตุ้นให้มีความกระตือรือร้นและสร้างความสนใจสามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอน ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า บอร์ดเกมเพื่อช่วยพัฒนาความคิด การให้เหตุผลและการตัดสินใจของนักเรียนที่ดี มีงานกล่าวสอดคล้องกันคือ การใช้บอร์ดเกมร่วมในการจัดการเรียนรู้ (ศิริวิทย์ เอี่ยมวิสัย, 2563 ; ธีรภาพ แซ่เซี้ย, 2560) ซึ่งผลการวิจัยของศิริวิทย์ เอี่ยมวิสัย (2563) ผลการวิจัยพบว่า ผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของธีรภาพ แซ่เซี้ย (2560) ผลการวิจัยพบว่า การเปลี่ยนแปลงระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในกลุ่มที่มีระดับสูงกับระดับต่ำอยู่แต่เดิมไม่ได้แตกต่างกัน ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยอื่นๆ ที่ใกล้เคียงกันแต่มีกระบวนการถอดบทเรียน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี

วิจารณญาณได้ ดังนั้นการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจึงจำเป็นต้องใช้ร่วมกับกระบวนการอื่น จากงานวิจัยทั้ง 2 อาจกล่าวได้ว่าบอร์ดเกมสามารถนำไปเป็นกิจกรรมเสริมหรือเพิ่มเป็นขั้นทบทวนความรู้ให้ผู้เรียนได้พบเจอสถานการณ์และสนุกสนานกับการเรียนรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจและแก้ปัญหา โดยเป็นการสรุปเนื้อหาที่ให้นักเรียนทบทวนความรู้ ดังนั้นบอร์ดเกมจึงสามารถส่งเสริมความสามารถทางภูมิศาสตร์ทั้ง 3 ด้านคือ 1) การเข้าใจระบบธรรมชาติและมนุษย์ 2) การให้เหตุผลทางภูมิศาสตร์ 3) การตัดสินใจอย่างเป็นระบบ

จากงานวิจัยและแนวทางข้างต้นผู้วิจัยจึงใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์เพื่อเพิ่มความสามารถทางภูมิศาสตร์ที่ต้องการพัฒนา คือ การเข้าใจระบบธรรมชาติ การให้เหตุผลเชิงภูมิศาสตร์ และการคิดอย่างเป็นระบบได้ โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการทราบผลการใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ที่มีต่อความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

1. ความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ สูงกว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 กลุ่มโรงเรียนชุมชนช้างบ้านผือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคายเขต 2 จำนวน 7 โรงเรียน จำนวนห้อง 9 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 150 คน
2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนหนึ่งในกลุ่มโรงเรียนชุมชนช้างบ้านผือ จำนวน 50 คน ซึ่งจัดเป็น 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 25 คน สุ่มห้องเรียนโดยใช้การสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้อง และกลุ่มควบคุม 1 ห้อง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการทางภูมิศาสตร์ เสริมด้วยบอร์ดเกม และแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการทางภูมิศาสตร์ ได้นำให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแล้ว มาตรวจให้คะแนนและหาค่าเฉลี่ยรายข้อและหาภาพรวม โดยยึดหลักเกณฑ์การตัดสินระดับ 3.51 ถึง 5.00 จึงถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้ ผลประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนอยู่ระหว่าง 4.33 ถึง 5.00
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล แบบทดสอบความสามารถทางภูมิศาสตร์ ได้นำข้อมูลที่รวบรวมจาก

ผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาคะแนนค่าดัชนีมีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ผลประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบอัตนัยอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. กำหนดกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ พร้อมขออนุญาตทำการทดลองใช้ผู้บริหารสถานศึกษา
2. ผู้วิจัยทดสอบก่อนเรียน (Pre- test) กับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบความสามารถทางภูมิศาสตร์ ก่อนทำการสอนและบันทึกผลของคะแนน
3. ผู้วิจัยดำเนินการสอน กับกลุ่มทดลอง ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ และกลุ่มควบคุม ตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ จำนวน 8 แผน เวลาที่ใช้ทดลองสอนสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง เป็นเวลา 8 สัปดาห์ รวม 16 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
4. ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบความสามารถทางภูมิศาสตร์ชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียนและจดบันทึกผลของคะแนน และนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

สรุปผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบทีของคะแนนความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ ก่อนเรียนและหลังเรียน

วิธีการสอน	จำนวน	การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	t-test
ใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์	25	ก่อนเรียน	14.24	2.40	19.43*
		หลังเรียน	40.12	6.06	

* $p \leq .05$

จากตาราง 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางภูมิศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที่ของคะแนนความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ ก่อนเรียนและหลังเรียน

วิธีการสอน	จำนวน	การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	t-test
กระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ	25	ก่อนเรียน	16.20	3.07	14.80*
		หลังเรียน	31.20	4.97	

*p< .05

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางภูมิศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ในงานวิจัยนี้ เป็นการทดลองที่มีกลุ่มทดลองซึ่งเป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ ก่อนดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้ตรวจสอบความสามารถทางภูมิศาสตร์ก่อนเรียนของทั้ง 2 กลุ่ม ว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ โดยทดสอบการแจกแจงปกติ (Normality Distribution) ผลการทดสอบ พบว่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางภูมิศาสตร์ก่อนเรียนทั้ง 2 กลุ่ม มีความแตกต่างกันดังตารางที่ 3 เมื่อผลเป็นเช่นนี้ เนื่องจากกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนแตกต่างกัน ดังนั้น จึงใช้การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนพัฒนาการเฉลี่ย ($\bar{d}$) ระหว่างกลุ่ม โดยคะแนนพัฒนาการ (d) = (คะแนนหลังเรียน – คะแนนก่อนเรียน) ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบค่าที่คะแนนความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ กับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ

วิธีการสอน	จำนวน	$\bar{X}$	S.D.	t-test
ใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์	25	14.24	2.40	-2.51*
กระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ	25	16.20	3.67	

*p< .05

จากที่ตารางที่ 3 พบว่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางภูมิศาสตร์ก่อนเรียน ของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ กับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที่ของคะแนนพัฒนาการความสามารถทางภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ กับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ

วิธีการสอน	จำนวน	$\bar{d}$	S.D.	t-test
ใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์	25	25.88	6.66	5.29*
กระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ	25	16.00	6.53	

*p< .05

จากที่ตารางที่ 4 พบว่า คะแนนพัฒนาการความสามารถทางภูมิศาสตร์ของกลุ่มที่จัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ มีคะแนนพัฒนาการเฉลี่ย 25.88 (S.D. = 6.66)และกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ มีคะแนนพัฒนาการเฉลี่ย 16.00 (S.D. = 6.53) เมื่อเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการความสามารถทางภูมิศาสตร์พบว่า กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ มีคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการวิจัยการใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ที่มีต่อความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สรุปและอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ได้ดังนี้

1. สรุปผลการเปรียบเทียบความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางภูมิศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. สรุปผลการเปรียบเทียบความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วย

กระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางภูมิศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. สรุปผลการเปรียบเทียบผลพัฒนาความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่าง 2 กลุ่มพบว่าคะแนนพัฒนาความสามารถทางภูมิศาสตร์ของกลุ่มที่จัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์มีคะแนนพัฒนาการเฉลี่ย 25.88 (S.D. = 6.66) และกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติมีคะแนนพัฒนาการเฉลี่ย 16.00 (S.D. = 6.53) เมื่อเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาความสามารถทางภูมิศาสตร์พบว่า กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์มีคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ข้อมูลจากการสังเกตนักเรียน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-2 ครูจะช่วยนักเรียนค้นหาแหล่งข้อมูลสิ่งที่นักเรียนสงสัยในภัยพิบัติ หลังจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 นักเรียนสามารถตั้งคำถาม ข้อสงสัยในภัยพิบัติ และค้นคว้าความรู้ได้เอง ส่วนการเล่นบอร์ดเกมสังเกตว่านักเรียนมีทักษะการคิด มีความสามารถทางภูมิศาสตร์ในการเข้าใจหลักการทางภูมิศาสตร์ หาเหตุผลและตัดสินใจในการเล่นทุกครั้งทำให้บอร์ดเกมมีความต่อเนื่องและเห็นภาพชัดเจนสนุกสนาน กล้าแสดงออกมากขึ้น ทั้งนี้บอร์ดเกมช่วยให้เกิดพฤติกรรมในการเรียนรู้ของผู้เรียน 3 ด้าน 1) ด้านสติปัญญา คือ ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องราว การฝึกสมอง คิดสร้างสรรค์ การคิดและแก้ปัญหา 2) ด้านจิตใจ คือ พัฒนาสมาธิของผู้เรียน ควบคุมอารมณ์ เกิดความตระหนักในเรื่องที่ได้อ่านรู้ 3) ด้านปฏิสัมพันธ์ คือ การร่วมมือกับเพื่อน ทักษะทางสังคมระหว่างเล่นเกม

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการวิจัยการใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ที่มีต่อความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าคะแนนความสามารถทางภูมิศาสตร์หลังจากที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องจาก เป็นการจัดการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการคิดอย่างเป็นระบบเข้าใจ

และมีความรู้ถูกต้องเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตามระบบธรรมชาติของโลก เข้าใจ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติและมนุษย์ เกิดความสามารถในการคิด ทักษะทางภูมิศาสตร์และความสามารถทางภูมิศาสตร์ สอดคล้องกับ NSW education standards authority (2015:23) ได้กล่าวถึงกระบวนการทางภูมิศาสตร์ไว้ว่า เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้เรียนรู้ และทำความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิศาสตร์อย่างถ่องแท้เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบของบุคคลหรือกลุ่มบุคคล โดยเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามทางภูมิศาสตร์ และดำเนินการผ่านการรวบรวมการประเมินผลและการตีความ การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการพัฒนาข้อสรุปและข้อเสนอแนะในการปฏิบัติ ซึ่งนักเรียนจะใช้ทักษะทางภูมิศาสตร์และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในระหว่างขั้นตอนของกระบวนการทางภูมิศาสตร์ เพื่อดำเนินการรวบรวมและนำเสนอข้อมูลทางภูมิศาสตร์ ในการรวบรวมข้อมูลอาจแตกต่างกันตามบริบททางภูมิศาสตร์ สำหรับแนวทางดำเนินการตามขั้นตอนของกระบวนการทางภูมิศาสตร์ ครูผู้สอนสามารถให้ข้อมูลเพื่อให้นักเรียนวิเคราะห์นอกเหนือจากที่นักเรียนรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง นำไปสู่การพัฒนาทำการและได้รับประสบการณ์ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรีชาพล กำแพงทิพย์ (2563) ได้ศึกษา การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้บูรณาการเรื่อง ป่าเขา ลำน้ำ วิถีชีวิต ชุมชนลุ่มน้ำเจียงเพื่อสร้างจิตสำนึกการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์บนฐานการเรียนรู้ของชุมชนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลวิจัยพบว่า 1) ผลจากการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้บูรณาการ อยู่ในระดับดีมาก 2) ผลการพัฒนาจิตสำนึกการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น อยู่ในระดับเห็นคุณค่า 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิรพงศ์ จ้อยชาร์ตัน (2564) ได้ศึกษาวิจัยการพัฒนาความสามารถทางภูมิศาสตร์โดยใช้การจัดการเรียนรู้กรณีศึกษาร่วมกับกระบวนการทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา หลังการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ 2) ความสามารถทางภูมิศาสตร์ มีพัฒนาการสูงขึ้น

2. ความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องจาก เหตุผลประการที่หนึ่งการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์ เป็นการสอนที่

เน้นพัฒนาความสามารถทางภูมิศาสตร์โดยตรง ซึ่งใช้กระบวนการทางภูมิศาสตร์ 5 ขั้นตอน คือ 1) การตั้งคำถามเชิงภูมิศาสตร์ 2) การรวบรวมข้อมูล 3) การจัดการข้อมูล 4) การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล และ 5) การสรุปเพื่อตอบคำถาม ซึ่งทั้ง 5 ขั้นตอน ทำให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความเข้าใจระบบธรรมชาติและมนุษย์ การให้เหตุผลทางภูมิศาสตร์ และการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นความสามารถทางภูมิศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการ การสอนภูมิศาสตร์ ตามแนวคิดของกระทรวงศึกษาธิการ (2560: 93) ซึ่งกล่าวไว้ว่า ภูมิศาสตร์เป็นวิชาที่เชื่อมระหว่างวิชาทางวิทยาศาสตร์กับสังคมศาสตร์เข้าด้วยกันโดยนักภูมิศาสตร์ศึกษาลักษณะของพื้นผิวโลกและผลที่มีต่อมนุษย์ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจลักษณะทางกายภาพความเป็นอยู่ของมนุษย์ โดยใช้เทคนิคทางภูมิศาสตร์เข้ามาช่วยในการศึกษา สืบค้น วิเคราะห์และอธิบายสาเหตุการเกิดปรากฏการณ์ทางพื้นที่ หรือสร้างแบบจำลองผลที่จะเกิดขึ้นในพื้นที่ศึกษาเมื่อกำหนดลักษณะสภาพแวดล้อมทางกายภาพหรือทางสังคมให้กับพื้นที่นั้น ๆ และในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำบอร์ดเกมมาใช้ประกอบในชั้นบททวนและนำไปใช้ ทั้งนี้เพื่อเป็นการทบทวน และนำความรู้ความเข้าใจระบบธรรมชาติและมนุษย์ การให้เหตุผลทางภูมิศาสตร์ และการตัดสินใจอย่างเป็นระบบผ่านการเล่นบอร์ดเกม ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้ความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนหลังเรียนสูงขึ้น เพราะการเล่นบอร์ดเกมเป็นการนำกระบวนการทางภูมิศาสตร์ มาใช้ในการตัดสินใจแก้ปัญหาในบอร์ดเกมซึ่งเป็นเกมเกี่ยวกับสถานการณ์ภัยพิบัติธรรมชาติ ซึ่งแนวคิดการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ การใช้บอร์ดเกมในการสอนสามารถสร้างพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้อยู่ในระดับการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ ซึ่งต้องเน้นเทคนิคการสอนที่มีการแนะนำ การลงมือเล่นเพื่อเรียนรู้ และการสรุปบทเรียนหลังจากเสร็จกิจกรรม โดยครูมีบทบาทเป็นผู้ดูแลความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยครูจะมีการนำเข้าสู่เกม ใช้คำถามกระตุ้นการคิดของผู้เรียนระหว่างเล่น การถอดบทเรียนจากการเล่นบอร์ดเกมสู่ความรู้เชิงลึก ความตระหนัก ควรให้ผู้เรียนเล่นซ้ำเพื่อเป็นการสร้างความรู้ที่คงทนมากขึ้น จึงเพียงพอต่อการนำไปสู่เป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง สอดคล้องกับ ปุรินทร นิธิธรรมาสุธรรม (2565) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้บอร์ดเกมในการเรียนรู้ไว้ว่า การใช้บอร์ดเกมการศึกษาในปัจจุบันสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมไปถึงการเสริมสร้างสมาธิ ซึ่งการเสริมสร้างสมาธิผ่านบอร์ด

เกมการศึกษา นั้นซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมากในปัจจุบัน เพราะการที่ผู้เรียนเกิดมา ในยุคที่การเรียนในห้องเรียนมีความเปลี่ยนแปลงจากยุคก่อน โดยการเรียนของผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านสิ่งต่างๆซึ่งการใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนานักเรียนจึงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาได้ส่งผลให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานขณะทำกิจกรรม และสามารถเรียนรู้พร้อมกับลงมือปฏิบัติได้อย่างพร้อมกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย (2563) ได้ศึกษาวิจัยการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความเหมาะสมระดับมาก 2) ผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังพบว่าการใช้กระบวนการทางภูมิศาสตร์ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะการแปลความข้อมูลทางภูมิศาสตร์ การสังเกต ทักษะการใช้เทคโนโลยี และการสถิติพื้นฐานสามารถนำมาสู่การสรุปองค์ความรู้ที่เป็นการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย คณัญพัช บุตรแสน (2561) ได้ศึกษาวิจัยการศึกษาผลการเรียนรู้และความสามารถทางภูมิศาสตร์เรื่อง เรียนรู้ ร่วมคิด แก้ววิกฤตสิ่งแวดล้อม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์ ผลวิจัยพบว่า 1) ผลการเรียนรู้ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ 2) ความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์มีพัฒนาการสูงขึ้น

จากการทดสอบสมมติฐาน ข้อ 1 และ ข้อ 2 ผลการทดสอบเห็นได้อย่างชัดเจนว่า ความสามารถทางภูมิศาสตร์ของกลุ่มได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ มีความสามารถทางภูมิศาสตร์สูงกว่า กลุ่มที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์ อาจกล่าวได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมกระบวนการทางภูมิศาสตร์ตามแนวทางของ สพฐ. สามารถใช้พัฒนาความสามารถทางภูมิศาสตร์ได้ผลจริง หากแต่ จากผลการทดลองโดยใช้บอร์ดเกมประกอบในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ สามารถทำให้นักเรียนมี

ความสามารถทางภูมิศาสตร์สูงกว่าการใช้กระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ ทั้งนี้บอร์ดเกมเป็นตัวช่วยให้นักเรียนได้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้มาตรวจสอบและทบทวนอีกครั้งหนึ่ง โดยผ่านสถานการณ์ในบอร์ดเกม ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าจากการวิจัยนี้ บอร์ดเกมจึงเป็น เครื่องมือสำคัญในการสร้างความสนุกในการเรียน มีสถานการณ์ที่ทำให้นักเรียนได้ตั้งคำถามเชิงภูมิศาสตร์ การรวบรวมข้อมูล การจัดการข้อมูล การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล ซึ่งเป็นการพัฒนาความเข้าใจระบบธรรมชาติและมนุษย์ การให้เหตุผลทางภูมิศาสตร์ และการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ อีกครั้งหนึ่งก่อนจบบทเรียนในแต่ละครั้ง จึงทำให้ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3 คือความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ ครูควรเตรียมแหล่งข้อมูล สื่อที่หลากหลายในการเข้าถึงการสืบค้นข้อมูล เช่น เว็บไซต์ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ อินเทอร์เน็ต เอกสารการสืบค้น

2. ครูผู้สอนศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ให้เข้าใจลำดับกิจกรรม

3. ครูสามารถพิจารณาหรือเลือกเกมที่เหมาะกับเนื้อหา มาใช้ประกอบในขั้นตอนที่ 6 และทำความเข้าใจกติกาการเล่นบอร์ดเกม

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. จากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีความสามารถในการให้เหตุผลเพิ่มมากขึ้น โดยมีการใช้หลักฐานอ้างอิง สนับสนุนในเหตุผลต่างๆทางภูมิศาสตร์และการตัดสินใจ ผู้วิจัยเห็นว่าควรนำวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ ไปใช้ในการพัฒนาตัวแปรทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการวิจัยครั้งต่อไป

2. จากผลงานวิจัยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่งผลให้ความสามารถทางภูมิศาสตร์ได้รับการพัฒนาเพิ่มมากขึ้น จาก การสังเกตพบว่า ผู้เรียนสามารถแปลความหมายของมูลทางภูมิศาสตร์และข้อมูลทางสถิติได้ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าควรนำวิธีการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวไปใช้ในการพัฒนาตัวแปรทักษะทางภูมิศาสตร์ในการวิจัยครั้งต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- [1] กนก จันทรา. (2561). *การรู้เรื่องภูมิศาสตร์ Geo-literacy our planet*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [2] กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางสาระภูมิศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. สืบค้นจาก สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา https://drive.google.com/file/d/1uKcNtZr8_G9_4_vPOv19ftTKp2g2jq6Y7W3/view.
- [3] คณภัฏ บุตแดน. (2561). *การศึกษาผลการเรียนรู้และความสามารถทางภูมิศาสตร์เรื่อง เรียนรู้ ร่วมคิด แก้วฤตสิ่งแวดล้อม* ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์. ปรินญาณพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [4] ตฤณญา อังกรอชฌา. (2566). *รายงานการสำรวจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย "กระบวนการทางภูมิศาสตร์"*. หนองคาย: โรงเรียนบ้านผือ.
- [5] ชีรภาพ แซ่เจี๋ย. (2560). *การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี*. ปรินญาณพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- [6] ปรีชาพล กำแพงวิทย์. (2563). การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้บูรณาการเรื่อง ป่าเขา ลำเนา วิธีชีวิตชุมชน ชุมชนลุ่มแม่น้ำเจียง เพื่อสร้างจิตสำนึกการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์บนฐานการเรียนรู้ของชุมชน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนมหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- [7] บุรินทร์ นิตธรรมาสุสรณ์. (2565). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสมาธิ. สารสาร มจร อุบลปริทรรศน์, 7(3), 294.
- [8] พิรพงศ์ จ้อยชารัตน์. (2564). การพัฒนาความสามารถทางภูมิศาสตร์โดยใช้การจัดการเรียนรู้กรณีศึกษาร่วมกับกระบวนการทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. ปริญญานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาหลักสูตรและวิธีสอนมหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [9] โรงเรียนบ้านฝ้อ. (2565). หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านฝ้อ. หนองคาย: โรงเรียนบ้านฝ้อ.
- [10] วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [11] สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเขต 2. (2564). รายงานผลการนิเทศก์ประจำปีการศึกษา2564. หนองคาย: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเขต 2.
- [12] NSW education standards authority. (2015). *Geography K-10 Syllabus*. Retrieved from<https://educationstandards.nsw.edu.au/wps/portal/nesa/k-10/learning-areas/hsie/geography-k-10>.

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณี

FACTORS INFLUENCING THE CREATION OF TRADITIONAL THAI FOLK GAMES AND SPORTS ACTIVITIES TO HAVE A UNIQUE IDENTITY FOR CULTURAL AND TRADITIONAL TOURISM

ปัทมทิยา สิงห์คราม^{1*}, นลินีวรรณ ประพันธ์² และ ภาณุวัฒน์ ยาวศิริ³
PATANTIYA SINGCRAM^{1*}, NALINEEWAN PRAPHUNTHA² and PANUWAT YAOSIRI³

บทคัดย่อ

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยด้านการสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงที่ส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์ และศึกษาปัจจัยด้านการสื่อสารวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์ ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและได้ออกแบบเครื่องมือเป็นแบบสอบถาม โดยมีนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน เก็บข้อมูลจากการสุ่มแบบง่ายและวิเคราะห์ผลการทดสอบสมมติฐานด้วยวิธีการทดสอบการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ปัจจัยด้านการสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงที่ส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาผลการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (R) มีค่าเท่ากับร้อยละ 52.1 และมีค่า Adjusted R Square เท่ากับร้อยละ 32.1 และปัจจัยด้านการสื่อสารวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาผลการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (R) มีค่าเท่ากับร้อยละ 68.1 และมีค่า Adjusted R Square เท่ากับร้อยละ 53.9

คำสำคัญ : การสร้างพื้นที่เพื่อการแสดง ; การสื่อสารวัฒนธรรม ; กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย

¹ รองศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี, Associate Professor, Thailand National Sports University Chon Buri Campus.

² อาจารย์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี, Lecturer, Faculty of Liberal Arts, Thailand National Sports University Chon Buri Campus.

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี, Assistant Professor, Thailand National Sports University Chon Buri Campus.

* Corresponding Author, Email: patantiya1122@gmail.com

Received: Apr 10, 2024, Revised: May 20, 2024, Accepted: May 24, 2024

ABSTRACT

The purpose of this research was to study factors in creating space for performance that affect the creation of traditional Thai sports and sports activities to have an identity. And study cultural communication factors that affect the creation of traditional Thai sports and sports activities to have a unique identity. The researcher reviewed relevant literature and designed a questionnaire instrument. There are several sample groups from 400 cultural tourists, data were collected using simple random sampling and the results of hypothesis testing were analyzed using multiple regression analysis.

The results of the hypotheses test found that factors in creating space for performances affect the creation of traditional Thai games and sports activities to have a unique identity statistically significant at the .05 level when considering the results of the multiple regression equation analysis, it was founded that the multiple correlation coefficient (R) was equal to 52.1 percent and the Adjusted R Square value was equal to 32.1 percent and the communication factor Culture that affects the creation of traditional Thai sports and sports activities to have a unique identity Statistically significant at the .05 level. When considering the results of the stepwise multiple regression analysis, it was found that the multiple correlation coefficient (R) was equal to 68.1 percent and the Adjusted R Square value was equal to 53.9 percent.

Keywords: Creating Space for Performance ; Cultural Communication ; Traditional Thai Games and Sports Activities

บทนำ

การเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยมีความสำคัญอย่างมากในหลากหลายด้าน เป็นส่วนหนึ่งของกลไกที่ช่วยรักษาวัฒนธรรมไทยและสืบทอดต่อไปได้ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ยังเป็นการรักษาและสืบทอดวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยที่มีลักษณะเฉพาะและเป็นเอกลักษณ์ เรื่องนี้มีความสำคัญในการรักษาและสืบทอดวัฒนธรรมไทยให้ต่อไป โดยช่วยให้คนในชุมชนรู้จักและเข้าใจเกี่ยวกับประเพณี วิถีชีวิตและคุณค่าทางวัฒนธรรมของไทย อีกทั้งยังสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยเป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงคนในชุมชนให้มีความสัมพันธ์ที่ตักกันและช่วยสร้างสังคมที่แข็งแรงและมั่นคง ยังรวมถึงการสร้างเศรษฐกิจท้องถิ่นสร้างรายได้ให้กับชุมชนท้องถิ่นได้ (คณะกรรมการส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม, 2560) โดยการจัดการแข่งขันและการแสดงที่มีการเข้าร่วมจากคนในชุมชนและนอกชุมชน ทั้งนี้ยังสร้างสัมพันธ์ระหว่างชาวไทยและชาวต่างชาติการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยเป็นกิจกรรมที่มีแผนกลับทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งช่วยสร้าง

สัมพันธ์ภาพและความสัมพันธ์ที่ระหว่างชาวไทยและชาวต่างชาติจึงถือเป็นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณีที่สำคัญของไทย (William and Pawinpon, 2021)

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณีเป็นการเดินทางที่เน้นการเรียนรู้และสำรวจวัฒนธรรม ประเพณี และประวัติศาสตร์ของสถานที่ต่าง ๆ โดยที่ผู้ท่องเที่ยวจะได้รับประสบการณ์ที่สมบูรณ์แบบเกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยไม่จำกัดเพียงแค่การเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวหรือขึ้นรถเดินทางแต่ยังเน้นให้ผู้เข้าร่วมได้มีโอกาสทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและประเพณีต่าง ๆ อีกด้วย เช่น การเรียนรู้เพลงพื้นบ้าน การทำงานศิลปะท้องถิ่น หรือการเรียนรู้เกี่ยวกับพิธีกรรมท้องถิ่น การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณีจึงมีความสำคัญอย่างมากในการส่งเสริมการเข้าใจและการยอมรับความหลากหลายทางวัฒนธรรมในโลก เข้าใจวัฒนธรรมและประเพณีของสถานที่อื่น ๆ จะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและความเคารพต่อวัฒนธรรมและความแตกต่างทางวัฒนธรรมของคนอื่น ๆ นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มความรู้และการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรมของสถานที่นั้น ๆ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการพัฒนาทางเศรษฐกิจในพื้นที่ได้ด้วย โดยการสนับสนุนธุรกิจท้องถิ่น เช่น การ

ขายสินค้าศิลปะและของที่ทำมือ การให้บริการอาหารและเครื่องดื่มท้องถิ่น หรือการจัดงานเทศกาลและพิธีกรรมท้องถิ่น เป็นต้น ทำให้เกิดรายได้ในชุมชนและส่งเสริมการพัฒนาอย่างยั่งยืนในระยะยาว (ขวัญชนก นัยเจริญ และคณะ, 2562)

สรณัฐ ไตลังคะ (2560) ซึ่งการส่งเสริมให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สร้างผลกระทบกับสังคมได้นั้นต้องอาศัย การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยที่มีอัตลักษณ์แสดงถึงความเป็นไทยที่แตกต่างจากการท่องเที่ยวในรูปแบบอื่น ๆ ซึ่งปัจจัยที่มีส่งเสริมให้เกิดการสร้างกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณีนั้นต้องอาศัย การสร้างพื้นที่เพื่อการแสดง การสนับสนุนการแข่งขันและเวทีการแสดง และการสื่อสารวัฒนธรรม การใช้ปัจจัยเหล่านี้เพื่อสร้างกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์สามารถช่วยส่งเสริมและสร้างความน่าสนใจให้กับนักท่องเที่ยวที่สนใจในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณีไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

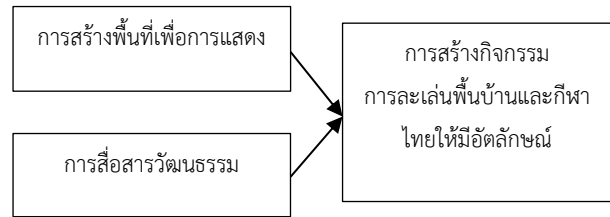
นอกจากการส่งเสริมจากการให้ความรู้และการสร้างพื้นที่ในการแสดงออกทางวัฒนธรรมแล้ว การสื่อสารวัฒนธรรมยังเป็นเรื่องสำคัญในการสร้างให้เกิดอัตลักษณ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณี ทั้งในรูปแบบของสื่อต่าง ๆ สะท้อนภาพลักษณ์ของวัฒนธรรมผ่านสื่อและสร้างแรงดึงดูดให้เกิดการท่องเที่ยวที่จะทำให้เกิดความรู้สึกร่วมกับนักท่องเที่ยว (William and Pawinpon, 2021)

จากความสำเร็จข้างต้น การวิจัยในครั้งนี้จึงมุ่งที่จะศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณี ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ได้สร้างคำถามการวิจัยไว้ว่าปัจจัยใดบ้างที่มีอิทธิพลต่อการสร้างกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณีและมีอิทธิพลอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยด้านการสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงที่ส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยด้านการสื่อสารวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณีของไทย

การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยมีความสัมพันธ์กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณีของไทยอย่างชัดเจนโดยเป็นหนึ่งในประสบการณ์ที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจและมีความเป็นเอกลักษณ์ของประเทศไทย การละเล่นพื้นบ้านเป็นลักษณะของกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านเป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมไทยที่มีความหลากหลายและเป็นที่รู้จักทั่วโลก เช่น เกมเพื่อสุขภาพเช่น ตะกร้อ เชิงเทียน การแข่งขันปืนฉิวหรือกิจกรรมเพื่อความสนุกสนานเช่น ลอดตะเกียบ การละเล่นพื้นบ้านเหล่านี้มักจะเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมในพื้นที่ชุมชนและเป็นที่น่าสนใจสำหรับนักท่องเที่ยวที่ต้องการสัมผัสวัฒนธรรมไทยแท้จริง (ขวัญชนก นัยเจริญ และคณะ, 2562) ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการแสดงออกทางวัฒนธรรม ทั้งการแสดงละครโบราณหรือการแสดงการละเล่นพื้นบ้านตามประเพณีเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ท่องเที่ยวที่ทันสมัยและน่าสนใจ ที่ช่วยสร้างความรู้สึกของวัฒนธรรมและประเพณีไทยให้กับนักท่องเที่ยวที่เข้าร่วมกิจกรรมประเพณีดังกล่าว (Jonathan and Michael, 2016)

ในด้านการส่งเสริมประสบการณ์การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยผ่านการส่งเสริมให้มีการเยี่ยมชมสถานที่ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม การเที่ยวชมวัดโบราณ พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมหรือหมู่บ้านที่รักษาวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมก็เป็นส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยวที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวเข้าใจและสัมผัสวัฒนธรรมและประเพณีไทยในลักษณะที่แท้จริงเพื่อสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมและประเพณีไทย (สรณัฐ ไตลังคะ, 2560)

การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยมีบทบาทสำคัญในการสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่มีคุณค่าและเป็นเอกลักษณ์สำหรับ

นักท่องเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศที่ต้องการทำความรู้จักและเข้าใจวัฒนธรรมและประเพณีของไทยอย่างลึกซึ้ง การผสมผสานกันของกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและการแสดงวัฒนธรรมไทยในสถานที่ท่องเที่ยวช่วยสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่หลากหลายและความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมและประเพณีของไทยผ่านการการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย (Jonathan and Michael, 2016)

แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการสร้างพื้นที่เพื่อการแสดง

การสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงเป็นปัจจัยแรกที่ส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญที่ส่งเสริมให้กิจกรรมดังกล่าวมีความน่าสนใจและสามารถดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งมีลักษณะที่สะท้อนจากการตกแต่งและออกแบบพื้นที่ เป็นการใช่วัสดุและการตกแต่งพื้นที่ให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมและลักษณะพื้นที่ท้องถิ่น เช่น การใช้สีท้องถิ่นหรือวัสดุที่สร้างบรรยากาศแบบเป็นเอกลักษณ์ และยังต้องให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมในพื้นที่เป็นการสร้างกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่น เช่น การแสดงศิลปะการต่อสู้ไทยหรือการนำเสนอการเล่นพื้นบ้าน อีกทั้งยังต้องคำนึงถึงการให้บริการและสิ่งอำนวยความสะดวก ในแง่ของการให้บริการอาหารและเครื่องดื่มท้องถิ่น สิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น พื้นที่ที่เป็นเงา หรือห้องน้ำที่สะอาดและสะดวกสบาย รวมถึงการสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างเป็นการให้ประสบการณ์ที่น่าจดจำและเป็นທີ່ติดลึกในใจของนักท่องเที่ยว เช่น การจัดกิจกรรมที่เป็นความเป็นไปได้ตามฤดูกาลหรือเทศกาลท้องถิ่น โดยการใช้แนวคิดเหล่านี้เพื่อสร้างพื้นที่สำหรับกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย จะช่วยเสริมสร้างอัตลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์และน่าสนใจให้กับกิจกรรมนั้น ๆ และส่งผลต่อการดึงดูดและสร้างความสนใจของนักท่องเที่ยวในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณีในพื้นที่ด้วย (Jonathan and Michael, 2016)

ปัจจัยด้านการสนับสนุนการแข่งขันและเวทีการแสดงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์มีความสำคัญอย่างมากในการส่งเสริมและรักษาวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของชุมชนไทย โดยมีผลต่อการสร้างความเข้มแข็งทางอารมณ์ สร้างเสริมคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน และสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศต่าง ๆ ทั้งนี้ มีหลาย

วิธีในการสนับสนุนการแข่งขันและเวทีการแสดงเพื่อให้มีอัตลักษณ์เฉพาะของกีฬาและการแสดงไทย ทั้งการสนับสนุนทางการเงิน การสร้างโครงสร้างพื้นฐาน การสนับสนุนการพัฒนา นักกีฬาและนักแสดง การสร้างระบบการแข่งขันและการประเมินผลและการสนับสนุนงานศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งการสนับสนุนทั้งหมดนี้จะช่วยให้กีฬาและการแสดงไทยมีอัตลักษณ์เฉพาะที่โดดเด่นและสร้างความสำเร็จทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติได้ในที่สุด (ขวัญชนก นัยเจริญ และคณะ, 2562)

แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการสื่อสารวัฒนธรรม

ด้านการสื่อสารวัฒนธรรมมีผลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์อย่างมากสามารถช่วยสร้างความตระหนักและสนับสนุนให้มีการเข้าร่วมและสนับสนุนกิจกรรมดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยวิธีการสื่อสารวัฒนธรรมที่ส่งผลต่ออัตลักษณ์ของกีฬาและการเล่นพื้นบ้านไทยนั้น รูปแบบที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบันเป็นการใช้สื่อออนไลน์ ที่อาศัยการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น เพื่อแสดงความสำคัญของกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย (Kotler, 2016) โดยการแบ่งปันข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรม การแข่งขัน และการอบรมให้กับชุมชน อีกทั้งยังมีการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ ในรูปแบบของการสร้างโปสเตอร์ แผ่นพับ หรือนิตยสารที่มีภาพถ่ายและข้อความที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย เพื่อเพิ่มความตระหนักและสนับสนุนจากประชาชน และการใช้สื่อการสื่อสารแบบการถ่ายทอดสด เป็นการใช้การถ่ายทอดสดผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อแสดงกิจกรรมการแข่งขันและการเล่นพื้นบ้านไทยในเวลาจริง ซึ่งการสื่อสารวัฒนธรรมที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยมีอัตลักษณ์และได้รับการสนับสนุนอย่างเหมาะสมจากประชาชนและหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทำให้มีผลต่อการเติบโตและพัฒนาของกีฬาและการเล่นพื้นบ้านในประเทศไทยอย่างยั่งยืนและมีอิทธิพลในสังคมในระยะยาว

ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงกับการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์

การสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงและการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยมีความสัมพันธ์กันเป็นอย่างมาก

โดยสามารถอธิบายได้ว่าการสร้างพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับกิจกรรมกีฬาและการแสดงจะช่วยสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่สมบูรณ์แบบและหลากหลายของผู้เข้าชมได้ดีขึ้น โดยมีความสัมพันธ์ทั้งในเชิงการสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงและการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยที่คำนึงถึงลักษณะและความเหมาะสมของพื้นที่ เช่น การสร้างสนามกีฬาเพื่อการแข่งขันกีฬาที่เป็นลักษณะของไทย หรือการสร้างเวทีการแสดงสำหรับการแสดงวัฒนธรรมและการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อให้เข้ากับการสร้างกิจกรรมที่เข้ากับอัตลักษณ์ โดยการสร้างกิจกรรมที่เข้ากับอัตลักษณ์ของไทยจะช่วยเสริมความสัมพันธ์และสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมไทยอย่างลึกซึ้งขึ้น โดยการจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับกีฬาและการละเล่นพื้นบ้านไทย ทั้งการจัดการแข่งขันและการสนับสนุนการละเล่นพื้นบ้านอย่างการแข่งขันตะกร้อ การแข่งขันเรือแข่ง หรือการแข่งขันต่าง ๆ ที่เป็นลักษณะของไทย (Jun, 2023)

อีกทั้งยังรวมไปถึงการสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่หลากหลาย ซึ่งการสร้างกิจกรรมและพื้นที่ท่องเที่ยวที่มีความหลากหลายและร่วมสมัย โดยการจัดกิจกรรมการแสดงที่สะท้อนวัฒนธรรมและการละเล่นพื้นบ้าน รวมถึงการจัดกิจกรรมเสริมและการจัดงานเทศกาลอาหารและดนตรีท้องถิ่นเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้มีประสบการณ์ที่ตรงกับความต้องการและความต้องการของตน และยังต้องเกิดการสร้างความเชื่อมโยงกับชุมชนท้องถิ่นในลักษณะการสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงและการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยที่เชื่อมโยงกับชุมชนท้องถิ่นมีความสำคัญเนื่องจากมันสามารถช่วยส่งเสริมวัฒนธรรมและชุมชนในการรับรู้เกี่ยวกับตนเองและการเป็นไทยเพื่อสร้างโอกาสในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์จะช่วยสร้างโอกาสในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความรู้กับชุมชนท้องถิ่น (Jonathan and Michael, 2016)

ดังนั้น การสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงและการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยที่มีอัตลักษณ์ จำเป็นต้องคำนึงถึงการสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่สมบูรณ์แบบและที่น่าจดจำสำหรับนักท่องเที่ยว และการสร้างความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและชุมชนท้องถิ่นในทุกขั้นตอนของการวางแผนและการพัฒนาอย่างยั่งยืน (คณะกรรมการส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม, 2560)

ซึ่งการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงกับการสร้างกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้

มีอัตลักษณ์ ดังกล่าวนั้นแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงกับการสร้างกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์ ทั้งในด้านของการสร้างกิจกรรมที่เข้ากับอัตลักษณ์ การสร้างความเชื่อมโยงกับชุมชนท้องถิ่นและการสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่หลากหลาย จึงสามารถสรุปได้ว่าการเป็นเจ้าภาพของการแข่งขันทางกีฬาส่งผลต่อมูลค่าเพิ่มในอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยตามสมมติฐานที่ 1

สมมติฐานที่ 1 : การสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์

ความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารวัฒนธรรมกับการสร้างกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์

การสื่อสารวัฒนธรรมและการสร้างกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยมีความสัมพันธ์กันอย่างสำคัญเนื่องจากสื่อการสื่อสารเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการส่งเสริมและเผยแพร่กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้รับรู้และเข้าใจได้มากขึ้น โดยมีความสัมพันธ์ที่อธิบายได้ในลักษณะด้านการใช้สื่อเพื่อการโฆษณาและการสร้างความตระหนัก เป็นการสื่อสารวัฒนธรรมเช่น โปสเตอร์ โบรชัวร์หรือสื่อออนไลน์ เพื่อโฆษณากิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยช่วยในการสร้างความตระหนักและประสบการณ์ที่น่าสนใจให้กับผู้เข้าร่วมและผู้สนใจ โดยการใช้สื่อต้องคำนึงถึงรูปแบบการใช้สื่อต่าง ๆ ทั้งรูปถ่าย และบทความเพื่อแสดงผลกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยที่เกิดขึ้น เป็นวิธีที่ดีในการแบ่งปันประสบการณ์และสร้างความสนใจให้กับกิจกรรมนั้น ๆ (William and Pawinpon, 2021)

นอกจากนี้ Thanaiudompat (2023) ยังอธิบายความสัมพันธ์ในด้านของการใช้สื่อเพื่อการสอนและการแพร่หลายข้อมูล เป็นการสื่อสารวัฒนธรรมเพื่อสอนและแบ่งปันข้อมูลเกี่ยวกับกีฬาไทยและการละเล่นพื้นบ้าน ช่วยให้มีการเผยแพร่ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ให้กับชุมชนและสังคมและต้องเป็นการใช้สื่อเพื่อสร้างความสนใจและความร่วมมือเพื่อสร้างความสนใจและเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมาย และสร้างความร่วมมือในการสนับสนุนและเผยแพร่กิจกรรม เพื่อให้เกิดการสร้างอัตลักษณ์และคุณค่าความรู้สึก ซึ่งการสื่อสารวัฒนธรรมที่มีอัตลักษณ์และสร้างคุณค่าความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและสิ่งที่ทำให้ไทยเป็นเอกลักษณ์ จะช่วยเสนอภาพลักษณ์ที่ถูกต้องและน่าสนใจของกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย

ให้กับผู้ชมและยังสร้างการเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มเป้าหมาย การสื่อสารวัฒนธรรมที่เหมาะสมและน่าสนใจเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยจะช่วยสร้างการเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มเป้าหมายและกิจกรรมดังกล่าว ทำให้เกิดความสนใจและความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนั้น ๆ (William and Pawinpon, 2021)

ดังนั้น การสื่อสารวัฒนธรรมที่มุ่งเน้นไปที่การเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยจะช่วยสร้างอัตลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์และสร้างความเชื่อมั่นให้กับกิจกรรมดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีผลส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมและสนับสนุนอย่างมากขึ้นในชุมชนและสังคมทั้งในและต่างประเทศ (สรณัฐ ไตรังคะ, 2560)

อย่างไรก็ตามการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์ยังขึ้นอยู่กับการใช้สื่อเพื่อการโฆษณาและการสร้างความตระหนัก การใช้สื่อเพื่อการสอนและการแพร่หลายข้อมูลและการสร้างอัตลักษณ์และคุณค่าความรู้สึกในระยะยาวอีกด้วย ทั้งนี้จึงสามารถสรุปได้ว่าการสื่อสารวัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์ตามสมมติฐานที่ 2

สมมติฐานที่ 2 : การสื่อสารวัฒนธรรมส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่เดินทางเข้ามาในประเทศไทยเพื่อท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่มีการเข้าร่วมชมสถานที่ทางวัฒนธรรมหรือกิจกรรมประเพณีไทย ปี พ.ศ. 2566 (Ministry of Sport and Tourism, 2023) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ คือ นักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่เดินทางเข้ามาในประเทศไทย ที่มีการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยปี พ.ศ. 2566 โดยหาขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ทราบจำนวนประชากร โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และยอมให้เกิดความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 จึงได้กลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้เท่ากับ 385 กลุ่มตัวอย่าง เพื่อสะดวกในการเก็บข้อมูลจึงกำหนดการเก็บกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 400 ตัวอย่าง (Cochran, 1953)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการสร้างแบบสอบถาม (Questionnaire) โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ เอกสารที่เกี่ยวข้อง บทความวิจัย ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาสร้างข้อคำถามและกรอบแนวคิดในการวิจัย และกำหนดประเด็นและขอบเขตของคำถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และประโยชน์ของการวิจัย

2. การสร้างแบบสอบถามฉบับร่าง เพื่อนำส่งให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแบบสอบถามเพื่อเป็นการทดสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ครอบคลุมเนื้อหาและความถูกต้องของสำนวนภาษาที่ใช้

3. เมื่อผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มประชากรที่มีลักษณะใกล้เคียงกับประชากรที่จะศึกษาจำนวน 30 ชุด เพื่อนำมาวิเคราะห์เพื่อหาความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha – Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ของข้อคำถามและแบบสอบถาม

4. สร้างแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป Google form และสร้าง QR Code เพื่อสะดวกในการเก็บแบบสอบถาม

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้พบว่าผู้กลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จำนวน 400 คน เป็นเพศหญิง ร้อยละ 78 เพศชาย ร้อยละ 22 โดยส่วนใหญ่เป็นนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในกลุ่มการกีฬาไทยถึง ร้อยละ 82 เป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นร้อยละ 12 และเป็นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอื่น ๆ ร้อยละ 6

สมมติฐานที่ 1 การสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนระหว่างตัวแปรการสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงกับการสร้างกิจกรรมการเล่นในบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์

ตัวแปร	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.311	.151		7.654	.000
การสร้างกิจกรรมที่เข้ากับอัตลักษณ์	.268	.044	.278	7.102	.000
การสร้างเชื่อมโยงกับชุมชนท้องถิ่น	.204	.031	.232	7.241	.000
การสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่หลากหลาย	.188	.042	.214	6.111	.000
R = .521; R Square = .374; Adjust R Square = .321 Standard Error of The Estimate = .213; Sig = .000; F = 79.475					

จากตารางที่ 1 พบว่า การสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นในบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์ เนื่องจาก ค่า sig. เท่ากับ 0.00 เมื่อพิจารณาผลการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (R) มีค่าเท่ากับ 0.521 และมีค่า Adjusted R Square เท่ากับ 0.321หมายความว่า แบบจำลองนี้สามารถทำนายตัวแปรตามได้คิดเป็นร้อยละ 32.1 และเมื่อพิจารณาเป็นรายตัวแปรพบว่า การสร้างกิจกรรมที่เข้ากับอัตลักษณ์มีอิทธิพลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นในบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์ในรูปแบบคะแนนดิบและในรูปคะแนนมาตรฐานมากที่สุด ตามด้วยด้านการสร้างความเชื่อมโยงกับชุมชนท้องถิ่น และด้านการสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่หลากหลายโดยมีค่าอิทธิพลในรูปแบบคะแนนดิบ เท่ากับ .268, 0.204 และ 0.188 และมีค่าอิทธิพลในรูปคะแนนมาตรฐาน เท่ากับ 0.278, 0.232 และ 0.214 ตามลำดับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 2 การสื่อสารวัฒนธรรมส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นในบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนระหว่างตัวแปรปัจจัยการสื่อสารวัฒนธรรมกับการสร้างกิจกรรมการเล่นในบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์

ตัวแปร	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.320	.210		6.232	.000
การโฆษณาและการสร้างควมตระหนัก	.227	.043	.230	5.375	.000
การใช้สื่อเพื่อการสอนและการแพร่หลายข้อมูล	.211	.032	.218	4.281	.000
การสร้างอัตลักษณ์และคุณค่าความรู้สึก	.204	.039	.216	4.547	.000
R = .681; R Square = .547; Adjust R Square = .539 Standard Error of The Estimate = 0.212; Sig = .000; F = 68.245					

จากตารางที่ 2 พบว่า ปัจจัยการสื่อสารวัฒนธรรมส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นในบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์ เนื่องจาก ค่า sig. เท่ากับ 0.00 เมื่อพิจารณาผลการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (R) มีค่าเท่ากับ 0.681 และมีค่า Adjusted R Square เท่ากับ 0.539 หมายความว่า แบบจำลองนี้สามารถทำนายตัวแปรตามได้คิดเป็นร้อยละ 53.9 และเมื่อพิจารณาเป็นรายตัวแปร พบว่า ปัจจัยการโฆษณาและการสร้างความตระหนักมีอิทธิพลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นในบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์ ในรูปแบบคะแนนดิบและในรูปคะแนนมาตรฐานมากที่สุด ด้านการใช้สื่อเพื่อการสอนและการแพร่หลายข้อมูล และด้านการสร้างอัตลักษณ์และคุณค่าความรู้สึก โดยมีค่าอิทธิพลในรูปแบบคะแนนดิบ เท่ากับ 0.227, 0.211 และ 0.204 และมีค่าอิทธิพลในรูปคะแนนมาตรฐาน เท่ากับ 0.230, 0.218 และ 0.216ตามลำดับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการศึกษาสามารถสรุปได้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. การสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับ Anwar, Ozturk and Ibrahim (2020) การสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงนั้นส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์เป็นอย่างมาก ทั้งในระดับชาติและนานาชาติจะส่งผลเกิดความนิยมและสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญในอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมและกีฬาไทย เนื่องจากเกิดกระตุ้นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณี Agmapisarn et al. (2020) พบว่า การสร้างกิจกรรมที่เข้ากับอัตลักษณ์ เป็นลักษณะหนึ่งของการสร้างพื้นที่ให้เกิดการแสดงโดยคำนึงถึงอัตลักษณ์ที่จะสะท้อนให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสถึงภูมิหลังของวัฒนธรรมจากการแสดงนั้น ๆ ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Simon (2022) ที่อธิบายให้เห็นว่าการนำเสนออัตลักษณ์ผ่านการนำเสนอกิจกรรมนั้นเป็นการสร้างการรับรู้และจดจำได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังอธิบายเพิ่มเติมในด้านของการแสดงโดยอาศัยการสร้างเชื่อมโยงกับชุมชนท้องถิ่นที่มีการนำเอาวัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นนั้น ๆ มาเป็นส่วนหนึ่งของคุณค่าในการนำเสนอกิจกรรมนั้นต้อง โดยคำนึงถึงการสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่หลากหลายให้กลายเป็นประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่เกิดคุณค่าในความทรงจำของนักท่องเที่ยว

2. Joonoh and Jonathan (2023) ปัจจัยด้านการสื่อสารวัฒนธรรมส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับ Rasoolimanesh et al. (2019) การสื่อสารวัฒนธรรมนั้นเป็นการสร้างโอกาสทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและกีฬาไทย ผ่านกระบวนการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์ ซึ่งส่งผลให้ความนิยมท่องเที่ยวเพื่อสัมผัสประสบการณ์และการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมมีความนิยมเพิ่มมากขึ้น Jonathan and Jeremy (2023) อีกทั้งยังต้องอาศัยการโฆษณาและการสร้างความตระหนัก สอดคล้องกับ Agmapisarn et al. (2020) การโฆษณาและการสร้างความตระหนัก คือการนำเสนอความเป็นธรรมชาติและวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศไทยออกมาให้เป็นจุดเน้นในการโฆษณา

นอกจากนี้ยังสามารถนำเสนอคุณค่าทางจิตใจที่เกิดขึ้นจากการเล่นกีฬาและกิจกรรมพื้นบ้านไทยได้อีกด้วย นอกจากนี้ Singcram and Thanaiudompat (2023) การใช้สื่อเพื่อการสอนและการแพร่หลายข้อมูลยังส่งเสริมให้เกิดความตระหนักและความเข้าใจให้กับเกี่ยวกับวัฒนธรรมและตำนานที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและกิจกรรมพื้นบ้านของไทย ดังนั้น มีวิธีการต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในการสอนและการแพร่หลายข้อมูลและเป็นการสร้างอัตลักษณ์และคุณค่าความรู้สึกให้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในภาคอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณีนั้น สามารถนำผลการวิจัยด้านปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทยให้มีอัตลักษณ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประเพณี ซึ่งให้ความสำคัญกับการสร้างพื้นที่เพื่อการแสดงและการสื่อสารวัฒนธรรม ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างการสร้างกิจกรรมที่เข้ากับอัตลักษณ์ รวมถึงสามารถเชื่อมโยงกับชุมชนท้องถิ่นและสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่หลากหลาย ทั้งนี้ยังต้องอาศัยการโฆษณาและการสร้างความตระหนักให้เกิดการใช้สื่อเพื่อการสอนและ

2. การแพร่หลายข้อมูลและนำไปสู่การสร้างอัตลักษณ์และคุณค่าความรู้สึกให้กับนักท่องเที่ยวในระยะยาว ในการศึกษาครั้งนี้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวสามารถนำไปพัฒนาและสร้างให้เกิดการวางแผนส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้มีการเก็บข้อมูลเฉพาะกลุ่มนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อให้สามารถนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ในวงกว้างควรมีการขยายขอบเขตของประชากรในการวิจัยครั้งต่อไป เพื่อศึกษาประชากรในกลุ่มที่กว้างขึ้นและสามารถเปรียบเทียบความต้องการและความแตกต่างได้

เอกสารอ้างอิง

- [1] ขวัญชนก นัยจริญ ฤกษ์นา ซาณณรงค์ และเปรมวิทย์ วิวัฒน์เศรษฐ. (2562). การศึกษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ตำบลหนองกะท้าว อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก. *วารสารมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 16(3), 77-92.
- [2] คณะกรรมการส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม. (2560). *การกำหนดลักษณะของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ.2560*. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2560 จาก <http://ich.culture.go.th/images/stories/ich-pdf/160.pdf>.
- [3] สรณัฐ ไตลังคะ. (2560). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์.
- [4] Agmapisarn, C., Khetjenkarn, S., and Tachochalalai, S. (2020). A Study of Bangkok Street Food Consumption and Its Effects on Consumer Attitude and Behavioral Intention. *Chulalongkorn Business Review*, 42(1), 21-42.
- [5] Anwar, S., Ozturk, A.B. and Ibrahim, H. (2020). Cultural tourism: a review of the recent literature. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 43, pp.67-84.
- [6] Cochran, W.G. (1953). *Sampling Techniques*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- [7] Jonathan, G. and Michael, B. (2016). Of Mechanisms and Myths: Conceptualizing States' "Soft Power" Strategies through Sports Mega-Events. *Diplomacy & Statecraft*, 27(2), 251-272.
- [8] Joonoh, J. and Jonathan, G. (2023). An analysis of Japan's soft power strategies through the prism of sports mega-events. *Sport in Society*, 26(10), p1756-1776. 21p. DOI: 10.1080 /17430437.2023.2197398.
- [9] Jun, A. (2023). Soft power is rare in world politics: Ruling out fear- and appetite-based compliance. *Place Branding and Public Diplomacy*, 19(4), 476-486.
- [10] Kotler, P. (2016). *Marketing Management*. 15th Edition New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- [11] Ministry of Sport and Tourism. (2023). Statistics on sports tourists traveling to Thailand. Retrieved from <https://www.mots.go.th/news/category/656>. On 15 December 2023.
- [12] Rasoolimanesh, S. M., Jaafar, M., Kock, N. and Ramayah, T. (2019). Exploring the socio-cultural impacts of traditional sports and games: A case of rural tourism in Malaysia. *Tourism Management Perspectives*, 30, pp.78-90.
- [13] Singaram, P., and Thanaiudompat, T. (2023). "The Development of a National Sport Event Management Model that Affects the Value Added of the Sport Industry in Thailand," *Emerging Science Journal*, 7(2), 445-454. Doi: 10.28991/ESJ-2023-07-02-010
- [14] Thanaiudompat, T. (2023). The Brand Values Development from The Customer's Perspective in Sports Apparel Business in Thailand. *Interdisciplinary Research Review*, 18(2). Retrieved from <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/jtir/article/view/248712>
- [15] William, J. and Pawinpon, T. (2021). Muay Thai Diplomacy: Thailand's Soft Power Through Public Diplomacy. *Journal of Alternative Perspectives in the Social Sciences*, 11(1), 99-123.

การศึกษาสภาพปัจจุบัน ในการพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียนให้ปลอดภัยจากสารเสพติด และการถูกล่วงละเมิดทางเพศ กรณีศึกษาโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี

A STUDY OF CURRENT SITUATIONS OF THE DEVELOPMENT STUDENTS' LIFE SKILLS TO STAY DRUG AND SEXUAL ABUSE FREE: THE CASE STUDY OF THE OPPORTUNITY EXPANSION SCHOOLS, UDON THANI PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA

บุญเลี้ยง จอดนork^{1*} และ ปัญญารัตน์ จันทร์ทอง²

BOONLIANG CHORDNORK^{1*} and PANYARAT CHANKONG²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน ในด้านนโยบาย แนวคิด หลักการในการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนให้ปลอดภัยจากสารเสพติด และการถูกล่วงละเมิดทางเพศของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี 2) เพื่อศึกษาการมีส่วนร่วม ของเครือข่ายภายในและเครือข่ายภายนอกสถานศึกษา ในการพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาส 3) เพื่อศึกษาปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะในการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิตให้ปลอดภัยจากสารเสพติด และการถูกล่วงละเมิดทางเพศ กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ บุคลากรที่ปฏิบัติงานในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จำนวน 16 คน และบุคลากรที่ปฏิบัติงานในโรงเรียน จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการศึกษาพบว่า 1) สภาพปัจจุบันสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและโรงเรียนมีการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิตซึ่งเป็นไปตามนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่มีความแตกต่างกันในรายละเอียดด้านความถี่ของการทำกิจกรรมในโรงเรียนและความต่อเนื่องของการดำเนินงาน 2) มีเครือข่ายภายในและเครือข่ายภายนอกเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงานขึ้นกับความต้องการเฉพาะเรื่องที่สถานศึกษาต้องการพัฒนา 3) ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงานคือ ขาดบุคลากรที่มีความรู้และความสามารถในการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียน เช่น นักจิตวิทยา และครูแนะแนวที่มีความเข้าใจในระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ระบบการรายงานข้อมูลการติดตามผล การทำงานที่ไม่ต่อเนื่องและไม่รายงานข้อมูลตามสภาพจริง ขาดเทคนิควิธีการช่วยเหลือนักเรียน ขาดแคลนงบประมาณเฉพาะที่จะนำมาพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียน และปัญหาด้านเศรษฐกิจในชุมชน นอกจากนั้นสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาควรเพิ่มจำนวนครูแนะแนวและพัฒนาครูให้มีความรู้ด้านจิตวิทยา รวมถึงการสนับสนุนสื่อ นวัตกรรม และงบประมาณในการทำกิจกรรมต่อเนื่อง ในส่วนของโรงเรียนควรมีหลักสูตร คู่มือ แนวทางดำเนินงานและส่งเสริมให้ครูได้พัฒนาความรู้ในด้านการพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียนและการดูแลช่วยเหลือนักเรียน

คำสำคัญ : มุมมอง ; แนวคิดการพัฒนาทักษะชีวิต ; สารเสพติด ; การถูกล่วงละเมิดทางเพศ

¹ ครู โรงเรียนอุดรพิทยานุกูล, Teacher, Udonpittayanukoon School, Udon Thani.

² ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 4, Director of Udon Thani Primary Education Service Area Office 4.

* Corresponding Author, Email: moopun2009@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this research were: 1) to study the current situations of policies, concepts, and principles of the students' life skills development to be free from addictive substances and sexual harassment of students at opportunity expansion schools, Udon Thani Primary Educational Service Area Office, 2) to study participation of the internal and external networks of the educational for developing students' life skills in the opportunity expansion schools 3) to study problems, obstacles, and suggestions in carrying out work to develop life skills to be free from drug and sexual abuse. The participant of key informants was 16 people, who were working on the Primary Educational Service Area Office and 18 people working in schools, which were obtained through purposive sampling. The instrument used in this study was a semi-structured interview. Data were collected through interviews and analyzed by content analysis.

The results were as follows: 1) the Educational Service Area Offices and schools are currently working together on developing students' life skills which is accordant with the policy of the Office of the Basic Education Commission. However, there are differences in the detail of the frequency of doing the activities at school and continuity of operations. Also, 2) there are internal and external networks involved in developing students' life skills depending on the specific needs that the educational institution wishes to develop. In addition, 3) there are some problems and obstacles including the lack of teachers or educational personnel who expertise in developing students' life skills such as psychologists and guidance counselors who have an understanding of the student support system and the follow-up data reporting system, discontinued work and unauthentic data report, lack of techniques to help students. There is also a lack of specific budget to develop students' life skills and economic problems in the community. More over, the Primary Educational Service Area Office should increase the number of teachers guidance counselors and their develop with knowledge of psychology, including support for media, innovation, and budget for doing continuous activities. As the school, there should be a curriculum, instructional, operational guidelines and encourage teachers to develop knowledge about the students' life skills development and support the student care.

Keywords: Perspective ; Life Skills Development Concept ; Drugs ; Sexual Abuse

บทนำ

ปัจจุบันทุกภาคส่วนของการศึกษา และองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา ต่างก็ยอมรับแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนจำเป็นต้องมีวิธีการพัฒนาทักษะชีวิต และสมรรถนะการเรียนรู้ของนักเรียนควบคู่กับวิธีการนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ รอบตัว รวมถึงเป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับการปรับตัวในสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งกระแสของความพยายามที่จะพัฒนาทักษะชีวิตให้กับเด็กและเยาวชนเกิดขึ้นทั่วโลก ภายใต้ชื่อเรียกที่แตกต่างกันไป ตามยุคสมัยไม่ว่า

จะเป็นทักษะชีวิต (Life Skill) ทักษะการดำรงชีวิต (living Skill) ทักษะสังคม (Social Skills) ทักษะคือมนุษย์ (Human Skill) ซึ่งมีสาระสำคัญ คือ การพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดการตัดสินใจการแก้ไขปัญหา การจัดการอารมณ์ความเครียด การพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร ที่จะสร้างสัมพันธภาพ ไม่ว่าจะเป็นการพูดเพื่อประสานงาน การบอกกล่าวความรู้สึก การพูดปฏิเสธ เพื่อป้องกันภัยอุบัติเหตุที่อาจจะเกิดขึ้นกับนักเรียนได้ตลอดเวลา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564)

เมื่อพิจารณาถึงภัยที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน พบว่า สุขภาพนักเรียนกำลังเผชิญปัญหาเกี่ยวกับโรคระบบทางเดินหายใจ โดยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อายุ 13-15 ปี ใช้ผลิตภัณฑ์ยาสูบเพิ่มขึ้นจากปี พ.ศ.2558 ร้อยละ 13.80 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 14.70 โดยเฉพาะบุหรี่ยาสูบ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2564) โดยเด็กนักเรียนส่วนใหญ่มีความเชื่อที่ผิดเกี่ยวกับบุหรี่ยาสูบ เช่น เชื่อว่าบุหรี่ยาสูบไม่อันตราย เสพแล้วจะไม่ติด บุหรี่จึงเป็นปัจจัยเสี่ยงที่สำคัญที่มีผลกระทบต่อสุขภาพของเด็กและเยาวชนโดยตรง นอกจากนี้ยังพบปัญหาเกี่ยวกับการถูกล่วงละเมิดทางเพศในสังคมไทย ตลอดเวลาหลายปีที่ผ่านมา มีเรื่องราวเหล่านี้เกิดขึ้นอยู่เป็นจำนวนมากในหลายพื้นที่ เพียงแต่ไม่ได้เป็นที่สนใจของผู้คนมากนัก หากคดีนั้นไม่ใช่คดีใหญ่โต อีกทั้งยังมีอีกหลายกรณีที่ไม่กล้าแม้แต่จะแจ้งดำเนินคดีหรือดำเนินการแก้ปัญหาอย่างถูกต้อง คนบางกลุ่มกลับแค่ปกปิดไว้ หรือเพิกเฉยราวกับไม่ได้เคยมีเรื่องเหล่านี้เกิดขึ้น และจากสถิติของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ที่พบว่าหญิงไทยถูกล่วงละเมิดทางเพศและถูกกระทำ ความรุนแรงทางเพศมากกว่า 7 คน ต่อวัน และนักเรียน นักศึกษาถูกระทำร้อยละ 60.90 ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพการดำเนินชีวิตของเด็กและเยาวชนเป็นอย่างสูง

การศึกษาครั้งนี้ต้องการนำเสนอสภาพปัจจุบันด้านนโยบาย แนวคิด หลักการ ในการทำงานของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ในส่วนของข้อมูลที่เป็นนโยบาย พันธกิจ กลวิธีในการดำเนินงาน ความร่วมมือของเครือข่ายภายในและภายนอก และสถานศึกษาในส่วนของแนวทางในการปฏิบัติหน้าที่ ปัญหา อุปสรรค ข้อเสนอแนะในการพัฒนาทักษะชีวิต ซึ่งทั้งสองหน่วยงานมีความจำเป็นที่จะนำข้อมูลเหล่านี้ ไปใช้เพื่อการวางแผนและปรับปรุงการทำงานด้านการพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียน รวมถึงการส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะชีวิตพื้นฐาน ได้แก่ การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเอง และผู้อื่น การคิดวิเคราะห์ตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น อันที่จะส่งผลต่อทักษะชีวิตเฉพาะในการนำไปแก้ปัญหาด้านสารเสพติด และการป้องกันการถูกล่วงละเมิดทางเพศ รวมถึงเพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติงานในระดับสถานศึกษาและเป็นข้อมูลในการวางแผนแก้ปัญหาการดำเนินงานด้านการพัฒนาทักษะชีวิตโดยการบูรณาการเครือข่ายความร่วมมือทั้งภายนอกและภายในสถานศึกษา ให้

สถานศึกษาสามารถนำไปเป็นแนวทางในการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันในด้านนโยบาย แนวคิด หลักการในการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนให้ปลอดภัยจากสารเสพติด และการถูกล่วงละเมิดทางเพศของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี
2. เพื่อศึกษาการมีส่วนร่วม ของเครือข่ายภายในและเครือข่ายภายนอกสถานศึกษา ในการพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักเรียน โรงเรียนขยายโอกาส
3. เพื่อศึกษาปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะในการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิตให้ปลอดภัยจากสารเสพติด และการถูกล่วงละเมิดทางเพศ

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้กรอบแนวคิดทางการศึกษา 3 กลุ่มใหญ่ คือ 1) แนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิตขององค์การอนามัยโลก (World Health Organization, 1993) ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 4 ด้าน ได้แก่ การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น การคิดวิเคราะห์ตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น 2) แนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิตเฉพาะ เป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้ในการเผชิญกับปัญหาในชีวิตที่เฉพาะเจาะจง เช่น การหลีกเลี่ยงหรือป้องกันการใช้สารเสพติด การแก้ปัญหาเรื่องการถูกล่วงละเมิดทางเพศ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564) และ 3) แนวคิดเกี่ยวกับความร่วมมือ (Dubrion and Ireland, 1993) การมีส่วนร่วมของเครือข่ายภายในและภายนอกสถานศึกษา ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะในการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิต

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก ซึ่งทำให้เข้าใจ

ถึง สภาพปัจจุบัน นโยบาย แนวคิด หลักการในการดำเนินงาน ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาทักษะชีวิต

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลทั้งในส่วนของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา และโรงเรียนขยายโอกาส ซึ่งแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่ปฏิบัติงานในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา ทั้ง 4 เขตพื้นที่การศึกษา รวมทั้งสิ้น 16 คน ได้แก่

1) รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา จำนวน 4 คน

2) ผู้อำนวยการกลุ่มส่งเสริมจัดการศึกษา จำนวน 4 คน

3) นักจิตวิทยาประจำเขตพื้นที่การศึกษา จำนวน 4 คน

4) ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา จำนวน 4 คน

2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่ปฏิบัติงานในโรงเรียน ทั้ง 4 เขตพื้นที่การศึกษา จำนวน 6 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 18 คน ได้แก่

1) ผู้อำนวยการโรงเรียนหรือรองผู้อำนวยการโรงเรียน จำนวน 6 คน

2) ครูแนะแนว หรือครูที่ทำหน้าที่ในการพัฒนา กิจกรรมแนะแนว จำนวน 6 คน

3) ครูกิจกรรมนักเรียน หรือครูที่ได้รับมอบหมายในงานกิจกรรมนักเรียน จำนวน 6 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้นำเสนอเครื่องมือวิจัยและหาคุณภาพดังนี้

1) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ซึ่งสร้างขึ้นภายใต้กรอบแนวคิดของการดำเนินงาน พัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนให้ปลอดภัย จากสารเสพติดและการถูกล่วงละเมิดทางเพศ ซึ่งมี 6 ฉบับ ได้แก่ 1)แบบสัมภาษณ์ รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา 2) แบบสัมภาษณ์ ผู้อำนวยการกลุ่มส่งเสริมจัดการศึกษา 3) แบบสัมภาษณ์ นักจิตวิทยาประจำเขตพื้นที่การศึกษา 4) แบบสัมภาษณ์ ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพล

ศึกษา 5) แบบผู้อำนวยการโรงเรียนหรือรองผู้อำนวยการโรงเรียน 6) แบบสัมภาษณ์ครูแนะแนว และครูกิจกรรมนักเรียน แต่ละฉบับมี 2 ตอน ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ถูกสัมภาษณ์ และตอนที่ 2 การดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียนให้ปลอดภัยจากสารเสพติด และการถูกล่วงละเมิดทางเพศ

2) คณะผู้วิจัยหาคุณภาพโดยนำแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างไปพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำข้อคำถามเหล่านั้นไปทดลองสัมภาษณ์ กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มผู้ให้ข้อมูล แล้วนำคำตอบที่ได้มาพิจารณาว่ามีความสอดคล้องกับประเด็นคำถามหรือไม่ อย่างไร เพื่อให้ได้คำตอบที่ตรงกับประเด็นคำถามต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 2 กลุ่ม ดังนี้

1) จัดทำหนังสือ เพื่อขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วส่งสำเนาหนังสือพร้อมแบบสัมภาษณ์ ไปให้กลุ่มเป้าหมายในแต่ละพื้นที่เพื่อเตรียมข้อมูล และให้เตรียมตัวล่วงหน้าหลังจากนั้นได้ประสานงานทางโทรศัพท์ ขอนัดหมายวัน เวลา สถานที่และเดินทางไปสัมภาษณ์ ณ สถานที่ทำงาน

2) จัดทำปฏิทินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ รวมถึงนัดหมายวันเวลาในการให้สัมภาษณ์แล้วจัดทำเป็นปฏิทินการสัมภาษณ์พร้อมรายละเอียด วัน เวลา สถานที่ในการนัดหมายให้ละเอียด

3) จัดเตรียมอุปกรณ์ในการบันทึกเสียงการให้สัมภาษณ์

4) ดำเนินการสัมภาษณ์ แนะนำตัว ชี้แจงวัตถุประสงค์ และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และกำหนดช่วงเวลาในการสัมภาษณ์ประมาณ คนละ 40 นาที โดยแจ้งระบุการปกปิดความเป็นส่วนตัวของข้อมูลคำตอบของผู้ให้สัมภาษณ์

5) ดำเนินการสัมภาษณ์ บันทึกเสียง พร้อมจดบันทึกประเด็นสำคัญ

6) ขั้นตอนสุดท้าย กล่าวขอบคุณ และรวบรวมข้อมูลเพื่อการถอดเทปบันทึกการสัมภาษณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลเชิงคุณภาพ ที่ได้จากการสัมภาษณ์ใช้การวิเคราะห์เปรียบเทียบแบบซ้ำแล้วซ้ำเล่า (Constant comparative method) (Glaser & Strauss, 1967) และการวิเคราะห์เนื้อหา

(Content Analysis) (Creswell, 2005) โดยดำเนินการจัดเตรียมข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ นำข้อมูลที่ได้มาอ่านทีละคนในแต่ละกลุ่มของผู้ให้ข้อมูล โดยการอ่านซ้ำแล้วซ้ำเล่า เพื่อหากลุ่มคำตอบที่มีลักษณะคล้ายกันนำมาจัดกลุ่มเข้าด้วยกัน ทำการลงรหัสพฤติกรรมตามรหัสที่คณะวิจัยกำหนดไว้ โดยการวิเคราะห์เพื่อลงรหัสพฤติกรรมนี้ต้องใช้ผู้วิเคราะห์ 2 คน เพื่อความเชื่อถือได้ของข้อมูล ในการวิจัยครั้งนี้ คณะวิจัยเป็นผู้ร่วมตรวจสอบข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ร่วมกัน (Member checking) จัดกลุ่มลักษณะแนวคิดของกลุ่มเป้าหมายตาม นโยบายแนวคิดการดำเนินงานการพัฒนาทักษะชีวิต การมีส่วนร่วมของเครือข่ายภายในเครือข่ายภายนอก ปัญหาอุปสรรค ข้อเสนอแนะในการดำเนินงาน นำกลุ่มแนวคิดที่ได้มาวิเคราะห์เชิงตีความต่อไป

สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษา ในหัวข้อที่จะนำเสนอต่อไปนี้ คณะวิจัยขอเสนอผลการศึกษา 3 ประเด็นหลักตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ได้แก่ นโยบาย แนวคิด แนวทางในการพัฒนาทักษะชีวิต การมีส่วนร่วมของเครือข่ายภายในและภายนอกสถานศึกษา ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะในการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิต โดยนำเสนอในภาพของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและโรงเรียน

1. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี

สภาพปัจจุบัน ปัญหาในการบริหารจัดการและการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียนให้ปลอดภัย จากสารเสพติด และการถูกล่วงละเมิดทางเพศ ในโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อค้นพบจากการสัมภาษณ์บุคลากรสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี

ลำดับที่	ประเด็นข้อค้นพบ	ความถี่
1	นโยบายแนวคิดการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิต	12
2	การมีส่วนร่วมของเครือข่ายภายในเครือข่ายภายนอก	34
3	ปัญหาอุปสรรค ข้อเสนอแนะ ในการดำเนินงาน	20

หมายเหตุ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์แสดงในตารางหลากหลายความถี่

จากตารางที่ 1 พบว่า บุคลากรสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ เครือข่ายภายในและเครือข่ายภายนอกเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียน ในจำนวนที่มากที่สุดรองลงมาคือ ปัญหาอุปสรรค ข้อเสนอแนะในการดำเนินงาน และนโยบายแนวคิดการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิต ตามลำดับ ซึ่งประเด็นข้อค้นพบจากการสัมภาษณ์ มีดังนี้

1.1 ด้านนโยบาย/แนวคิดในการดำเนินการพัฒนาทักษะชีวิต สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี

การดำเนินงาน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ได้ให้ความสำคัญกับนโยบายด้านความปลอดภัยจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเห็นจากการให้ข้อมูลจากบุคลากรในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ดังนี้

“...ท่านเขต มีนโยบายด้านความปลอดภัยในสถานศึกษา ให้โรงเรียนดำเนินการตามมาตรการป้องกันเพื่อให้เกิดความปลอดภัยในสถานศึกษา ตามหลัก 3 ป. คือการป้องกัน การปลูกฝังและการปราบปรามครับ...” (รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา)

“...ท่านได้ใช้กระบวนการบริหาร PDCA Goal ผ่าน UD2 GPDCA toward Excellence โดยดำเนินการภายใต้ 9 จุดเน้น... รวมถึงการส่งเสริมให้โรงเรียนดำเนินงานสร้างความเข้มแข็งในระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ทุกปีจะมีการคัดเลือกผู้บริหาร และครูต้นแบบเพื่อรับรางวัลระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นการยกย่องเชิดชูเกียรติ...” (รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา)

1.2 ด้านการมีส่วนร่วมของเครือข่ายภายในและเครือข่ายภายนอก

ด้านการมีส่วนร่วมของเครือข่ายภายนอก ผลการศึกษาพบว่าการประสานงานมีหลายลักษณะ แต่ส่วนใหญ่โรงเรียนจะเป็นผู้ดำเนินการในการหาเครือข่ายเข้ามาฝึกอบรม สร้างความรู้ความเข้าใจและความตระหนักรู้ต่อการพัฒนาทักษะชีวิต ซึ่งแต่ละหน่วยงานภายนอกที่มีโครงการและงบประมาณที่ใช้ในการพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียน จะเข้ามาประสานผ่านหน่วยงานต้นสังกัด ก็คือสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา แล้วเขตพื้นที่ก็จะแจ้งไปยังโรงเรียน โรงเรียนก็จะประสานโดยตรงอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งสามารถเพิ่มช่องทางติดต่อได้ ผ่าน

สายด่วนทางโทรศัพท์ เพจเฟซบุ๊ก หรือ Line application
ด้านการให้ข้อมูลการสัมภาษณ์ของบุคลากรดังนี้

“...หน่วยงานศูนย์บรรเทาสาธารณภัย ปก.14 เข้ามา
ฝึกอบรมทักษะชีวิต เช่น การปฐมพยาบาลเบื้องต้น การ
เคลื่อนย้ายผู้ป่วย การดับเพลิงเมื่อเกิดเหตุไฟไหม้ โดยมีโรงเรียน
เข้ารับการอบรม และได้มีการมอบถังดับเพลิงไว้ตามโรงเรียนต่าง
ๆ ...ในการประสานงาน หากเป็นการขอความช่วยเหลือโรงเรียน
สามารถทำหนังสือขอความร่วมมือไปยังหน่วยงานได้เลยครับ..”
(ผู้อำนวยการกลุ่มส่งเสริมและการจัดการศึกษา)

“...เท่าที่ทราบนะครับ ว่าโรงเรียนมีการประสานความ
ร่วมมือกับ หน่วยงานสาธารณสุข สถานีตำรวจ ศูนย์สุขภาพจิต
สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ องค์การปกครอง
ส่วนท้องถิ่น เช่นเมื่อนักเรียนมีปัญหาถูกรังแก หรือถูกกระทำ
สามารถติดต่อ สายด่วน 191 หรือ สายด่วนศูนย์ช่วยเหลือสังคม
1300 หรือติดต่อ พม. เพื่อให้สหวิชาชีพมาช่วยเหลือดูแลจิตใจต่อไป
ครับ...” (นักจิตวิทยา)

1.3 ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

จากการศึกษาสรุปปัญหาที่พบ คือ การลงมือปฏิบัติตาม
นโยบายยังขาดความต่อเนื่องและขาดการติดตาม การปฏิบัติงานตาม
นโยบายมีขั้นตอนการปฏิบัติที่ยังไม่ชัดเจน ครู และบุคลากรที่ทำงาน
เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะชีวิตมีไม่เพียงพอและขาดความรู้ในระบบ
ดูแลช่วยเหลือนักเรียน การรายงานข้อมูลของนักเรียนที่ไม่ตรงกับ
ความจริงหรือการปกปิดข้อมูลทำให้ยากต่อการแก้ปัญหา ปัจจัย
สนับสนุนในเรื่องของงบประมาณและวัสดุอุปกรณ์ ปัญหาสำหรับ
นักเรียนที่พบ ส่วนใหญ่เป็นปัญหาในด้านการขาดความเอาใจใส่
จากครอบครัว ครอบครัวมีประสบปัญหาสถานะเศรษฐกิจ ทำให้
แก้ไขปัญหาก็ทำได้ยาก อีกทั้งวัฒนธรรมและศาสนาที่แตกต่างกัน
การสอนเพศวิถีศึกษายังไม่เป็นที่ยอมรับของครู ครูไม่กล้าพูด ไม่
กล้าสอนนักเรียน และไม่รู้จักใช้คำพูดแบบไหนที่จะใช้สอน
นักเรียน ดังการให้ข้อมูลการสัมภาษณ์ดังนี้

“...งบประมาณในการดำเนินงานในด้านนี้มีน้อย มีจำกัด
ในการลงพื้นที่นี้เทศ ติดตามและการประเมินผล...”
(ศึกษานิเทศก์)

“...บุคลากรหลักในการทำงานด้านการพัฒนาทักษะชีวิต
นักเรียน มีไม่เพียงพอ เปลี่ยนแปลงบ่อย ทำให้บุคลากรบางส่วน
ขาดความรู้ ความเข้าใจในการทำงาน...รวมถึงขาดผู้เชี่ยวชาญ ที่
มีความรู้ความสามารถ ในการอบรมให้ความรู้การพัฒนาทักษะชีวิต

นักเรียนแก่โรงเรียน...” (รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์)

“...ที่ได้รับเรื่องร้องเรียนมาค่ะ ในเรื่องความปลอดภัย
ของนักเรียน มักจะเกิดเหตุการณ์ภายในครอบครัว คนกระทำ
เป็นคนในครอบครัว หรือคนใกล้ชิด ซึ่งจะมีการปกปิดข้อมูล
ส่งผลกับการแก้ปัญหา ผู้ที่เกี่ยวข้องมักจะไม่รายงานข้อมูลที่ตรง
กับความเป็นจริง เนื่องจากกลัวเสียชื่อเสียงนะค่ะ จนบางครั้งทำ
ให้เราเข้าไปช่วยเหลือนักเรียนไม่ทันเวลา...” (ศึกษานิเทศก์)

และ มีข้อเสนอแนะข้อมูลการสัมภาษณ์ดังนี้
“...อยากให้ สพฐ. เล็งเห็นความสำคัญเรื่องการพัฒนาด้าน
เพศศึกษาและทักษะชีวิตและฝากเป็นนโยบายในการประชุมผอ.
เขตทั่วประเทศให้เห็นความสำคัญของเรื่องนี้ รวมถึงสภาพชุมชน
ที่อยู่รอบโรงเรียนมีความเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด ชู้สาว และ
เล่นการพนันออนไลน์ ซึ่งส่งผลต่อเด็กนักเรียนอย่างมาก...”
(นักจิตวิทยา)

“...พัฒนาบุคลากรครูในโรงเรียน หรือเพิ่มศักยภาพครูทุก
คนเป็นครูแนะแนว ครูนักจิตวิทยา และครูนักทักษะชีวิต เพื่อให้
ทันต่อปัญหาสังคมที่กำลังเกิดขึ้นกับนักเรียน และเพื่อช่วยเหลือ
ให้นักเรียนได้ใช้ชีวิตอย่างปลอดภัย ในสถานศึกษา...” (รอง
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา)

2. โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

จากการวิเคราะห์ข้อมูล สภาพปัจจุบัน ปัญหาในการ
บริหารจัดการและการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียนให้
ปลอดภัยจากสารเสพติด และการถูกล่วงละเมิดทางเพศ ใน
ประเด็น นโยบาย แนวคิด แนวทาง บทบาท ในการพัฒนาทักษะ
ชีวิต เครือข่ายภายใน/ภายนอก การดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิต
ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะ ผลการสัมภาษณ์ มีดังนี้

ตารางที่ 2 ประเด็นข้อค้นพบจากการสัมภาษณ์ผู้อำนวยการ
สถานศึกษา ครูแนะแนว และครูกิจการนักเรียน ของโรงเรียน
ขยายโอกาสทางการศึกษา

ลำดับที่	ประเด็นข้อค้นพบ	ความถี่
1	นโยบาย แนวคิด และการดำเนินงานทักษะชีวิตในปัจจุบัน	17
2	การมีส่วนร่วมของเครือข่ายภายในเครือข่ายภายนอก	12
3	ปัญหาอุปสรรค ข้อเสนอแนะในการดำเนินงาน	20

หมายเหตุ: ความถี่ที่ระบุเป็นข้อมูลซึ่งแสดงตารางแบบหลากหลายความถี่

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้อำนวยการโรงเรียน ครูแนะแนว/ครูที่ได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่ครูแนะแนว และครูกิจการนักเรียน ที่ปฏิบัติงานในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ ปัญหาอุปสรรค ข้อเสนอแนะในการดำเนินงาน มากเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือ นโยบายแนวทางการดำเนินงานการพัฒนาทักษะชีวิต และการมีส่วนร่วมของเครือข่ายภายในและเครือข่ายภายนอก ตามลำดับ ซึ่งข้อค้นพบจากการสัมภาษณ์ อธิบายได้ดังนี้

2.1 นโยบาย แนวคิด และการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิต

โรงเรียนมีแนวคิดที่จะจัดสภาพแวดล้อมภายในสถานศึกษาให้มีความมั่นคงปลอดภัยและมีความความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาระบบและกลไกในการดูแลความปลอดภัยให้กับผู้เรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษา และสถานศึกษามีความปลอดภัยจากอุบัติเหตุ อุบัติภัย และภัยคุกคามทุรูปแบบรวมถึงการจัดการสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการมีสุขภาวะที่ดีสามารถปรับตัวต่อโรคอุบัติใหม่ ซึ่งเห็นได้จากข้อมูลในประเด็นต่าง ๆ ต่อไปนี้

1) โรงเรียนต้องเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยสำหรับนักเรียนทุกคน ดังนั้นแนวคิดในการดำเนินงาน ครูทุกคนในโรงเรียนจะต้องทำงานอย่างเข้มแข็ง มีความอดทน มีความเอาใจใส่ต่อหน้าที่ตนเองและตระหนักถึงความปลอดภัยของนักเรียนเป็นสิ่งสำคัญ แม้จะไม่มีนโยบายจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ถ่ายทอดมายังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและโรงเรียนก็ตาม ผู้อำนวยการโรงเรียน และครูทุกคนก็ต้องพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนให้ปลอดภัยและต้องทำให้ได้ เพราะผู้ปกครองก็มีความคาดหวังต่อโรงเรียน ดังที่ครูแสดงความคิดเห็นว่า

“...ครูก็ให้ความรักและดูแลลูก ๆ นักเรียนทุกคนครับ ...นักเรียนส่วนมากมาจากนอกเขตบริการเดินทางมาไกลเพราะพ่อแม่มั่นใจที่โรงเรียนสามารถดูแลลูกหลานของเขาได้...” (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

“...สอนที่โรงเรียนนี้มาเกือบ 30 ปี นักเรียนเป็นลูกของลูกศิษย์จึงรู้จักและเข้าใจสภาพความเป็นอยู่ที่บ้านของเขา... หากผิดสังเกตจะพูดคุยกับนักเรียน และไปพูดคุยกับพ่อแม่ของเขาที่บ้าน จะคอยให้กำลังใจ มีอะไรก็จะแบ่งปัน... เขามั่นใจฝากฝังให้เราดูแลลูกเขาด้วยค่ะ...” (ครูแนะแนว)

“...ผอ. ช่วยสะท้อนข้อคิดเห็น คำแนะนำ แก่ครูนักเรียน และช่วยส่งเสริมให้ครูได้สร้างสัมพันธ์ภาพกับชุมชน โดยมีรูปแบบการพัฒนาส่งเสริมให้นักเรียนค้นพบตนเอง ผ่านการใช้เทคโนโลยี เช่น you tube คลิปวีดีโอ...” (ครูกิจการนักเรียน)

2) นโยบายจากหน่วยงานต้นสังกัดในระดับเหนือขึ้นไปเป็นการเน้นย้ำถึงความสำคัญและกระตุ้นให้ทุกระดับตื่นตัวและนำไปปฏิบัติ ผู้บริหารโรงเรียนแจ้งอย่างเป็นทางการให้ครูทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามนโยบายหรือรื้อฟื้นกิจกรรมที่เคยทำมาปฏิบัติอย่างจริงจังมากขึ้นเพื่อรองรับการติดตามและรายงานผลกลับขึ้นไปยังต้นสังกัด

“...ที่โรงเรียนพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนมาตลอดและพัฒนาต่อเนื่องจนมีรูปแบบของโรงเรียนเองที่สามารถรองรับนโยบายเกี่ยวกับทักษะชีวิตของนักเรียน และนโยบายอื่น ๆ ที่มุ่งสู่ตัวนักเรียนได้อีกด้วย...” (ครูแนะแนว)

“...ผมได้นำนโยบายสู่การปฏิบัติ โดยให้ความรู้เกี่ยวกับการดูแลช่วยเหลือตนเองให้ปลอดภัยจากอุบัติเหตุต่าง ๆ พร้อมวิธีการปฐมพยาบาลเบื้องต้น การทำ CPR ที่ถูกต้อง โครงการว่ายน้ำเพื่อชีวิต จัดกิจกรรมโครงการอาชีพ โครงการเศรษฐกิจพอเพียง ส่งเสริมให้นักเรียนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์...” (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

3) การผลักดันให้เกิดการปฏิบัติตามนโยบายมีผลกระทบที่ไม่พึงประสงค์ต่อโรงเรียนในการรายงานและมีการขอข้อมูลหรือติดตามจากหลายฝ่าย จึงเป็นการดึงเวลาของครูไปจากการดูแลนักเรียนหรืองานสอนเพื่อทำเอกสารหรือรายงานผ่านระบบที่ใช้ติดตามผล

“...การรายงานต่อหน่วยงานต่าง ๆ มีประเด็นให้รายงานตามแบบฟอร์มที่คล้าย ๆ กันจะมีแตกต่างกันบ้างก็ในรายละเอียดเล็กน้อยเท่านั้น ซึ่งน่าจะใช้แบบเดียวกัน หรือแบ่งปันข้อมูลไปใช้ร่วมกันได้...” (ครูแนะแนว)

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นว่า ครูที่ปฏิบัติงานในโรงเรียนมีแนวคิดที่สะท้อนถึงจริยธรรมความเป็นครูที่ยึดถือและปฏิบัติในการดูแลช่วยเหลือนักเรียนซึ่งสอดคล้องกับนโยบายจึงปฏิบัติงานอย่างเข้มแข็ง นโยบายสนับสนุนให้ฝ่ายต่าง ๆ เห็นความสำคัญและทำงานจริงจังมากขึ้น ครูที่ปฏิบัติไม่รู้สึกลดเดี่ยว ในขณะที่เหมือนกันกิจกรรมติดตามผลซึ่งสำคัญต่อการขับเคลื่อนนโยบายที่มีหลายฝ่ายติดตามในเรื่องเดียวกันแต่แตกต่างกันในรายละเอียดเพียงเล็กน้อยและรูปแบบเอกสารที่ต้องรายงานเป็น

การสร้างภาระแก่ผู้ปฏิบัติเนื่องจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องขาดการประสานงานกัน

2.2 การมีส่วนร่วมของเครือข่ายภายในเครือข่ายภายนอก

1) เครือข่ายภายในสถานศึกษา

เครือข่ายภายในที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนให้ปลอดภัยจากสารเสพติดในโรงเรียนและการถูกล่วงละเมิดทางเพศ มีเครือข่ายต่าง ได้แก่ ครูที่ปรึกษา ครูหัวหน้าสายชั้น สถานักเรียน นักเรียนเพื่อนผู้ให้คำปรึกษา เครือข่าย/สมาคมผู้ปกครอง สมาคม/ชมรมศิษย์เก่า ผู้บริหารได้แสดงบทบาทในการพัฒนาทักษะชีวิต ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“...ผมได้เชิญ คณะกรรมการสถานศึกษา เครือข่ายศิษย์เก่าและเครือข่ายผู้ปกครอง เข้าร่วมพิจารณา ให้ความเห็นเกี่ยวกับการบริหารจัดการด้านวิชาการ งบประมาณ และการจัดกิจกรรมของโรงเรียน การสนับสนุนทรัพยากรด้านต่าง ๆ เช่น ทุนการศึกษา วัสดุ อุปกรณ์ และให้ความร่วมมือในการประชุมในกิจกรรมปัจฉิมนิเทศ วันอำลาสถาบันครับ รวมถึงร่วมวางแผนแนวทางในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมของนักเรียนด้วยครับ...” (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

“...สำหรับดิฉันในฐานะครูแนะแนว ก็ได้อบรมให้ความรู้แก่นักเรียน เข้ารับการอบรมเพศวิถีศึกษาที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจัดขึ้น บูรณาการการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้และบูรณาการความรู้และทักษะการหลีกเลี่ยงการถูกล่วงละเมิด การใช้ความรุนแรง การใช้สารเสพติด การป้องกันแก้ไขปัญหามาของตนเอง ในกลุ่มที่เสี่ยงเฉพาะค่ะ...” (ครูแนะแนว)

จากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ จะเห็นได้ว่าเครือข่ายภายในโรงเรียนทุกฝ่าย มีส่วนร่วมพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนให้ปลอดภัย มีส่วนร่วม ในการร่วมคิด ร่วมทำ โดยมีการปฏิบัติกิจกรรมในโรงเรียนที่มีความคล้ายคลึงกันเป็นส่วนใหญ่ แต่เมื่อพิจารณาในรายละเอียดจะพบว่ามีความแตกต่างของความถี่ของการปฏิบัติ ความต่อเนื่องในการทำงาน ความครอบคลุมของการปฏิบัติ และมีความแตกต่างในรายละเอียดเชิงคุณภาพของการปฏิบัติที่ส่งผลต่อนักเรียน

2) เครือข่ายภายนอกสถานศึกษา

เครือข่ายภายนอกที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนให้ปลอดภัยจากสารเสพติดและการถูกล่วงละเมิดทางเพศ ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ได้แก่

โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล สหวิชาชีพประจำโรงพยาบาลครู D.A.R.E. (Drug Abuse Resistance Education) องค์การบริหารส่วนจังหวัด/ตำบล/เทศบาล สำนักงานป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย วัด สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด องค์การ PATH มูลนิธิ สถาบันอาชีวศึกษา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งแต่ละเครือข่ายเข้ามามีบทบาทในการพัฒนาผู้เรียน คณะวิจัยขอนำเสนอตัวอย่าง ดังนี้

“ที่ครูเคยเห็นทุกปี ก็มีโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพประจำตำบลให้ความรู้เรื่องการดูแลสุขภาพ การทานอาหารอนามัยทางเพศ สารเสพติด การตรวจฟัน ฉีดวัคซีน ปีนี้พิเศษหน่อยก็มาช่วย คัดกรองนักเรียนป้องกัน/รักษาโรคระบาด (COVID ใช้เลือดออก).... อีกอย่างที่เราเห็นชัดเจน มีการจัดกิจกรรมป้องกันการติดยาเสพติด จะมี ครู DARE เข้ามาจัดอบรมเรื่องสารเสพติดในโรงเรียน และวิธีการป้องกันสารเสพติดในสถานศึกษาค่ะ” (ครูแนะแนว)

“โรงเรียนอยู่ในเขตอำเภอเมือง ก็มีเจ้าหน้าที่จากศูนย์ป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย มาให้การฝึกอบรมการป้องกันอัคคีภัย ภัยพิบัติ ฝึกซ้อมการป้องกันตนเองจากอัคคีภัย....และยังมีเครือข่าย บวร หรือบ้าน วัด โรงเรียน จัดกิจกรรมในวันสำคัญทางศาสนา จัดเข้าค่ายปฏิบัติธรรม” (ครูแนะแนว)

“โรงเรียนได้รับความร่วมมือในเรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น สอนอาชีพในท้องถิ่น เป็นวิทยากรในการทำอาหาร งานศิลปะ การเล่นดนตรี” (ครูกิจกรรมนักเรียน)

จากข้อมูลดังกล่าว จะเห็นได้ว่าเครือข่ายภายนอกโรงเรียนมีส่วนร่วมพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนให้ปลอดภัย มีการดำเนินงานที่มีลักษณะของกิจกรรมหรือโครงการที่มีคล้ายคลึงกันและแตกต่างกัน ขึ้นกับบริบทของโรงเรียน ในด้านปัญหาชุมชน สังคม ปัญหาด้านเศรษฐกิจ ความพร้อมของครูในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งหลายหน่วยงานภายนอกมุ่งพัฒนาครูให้ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการพัฒนากิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตให้เกิดขึ้นต่อนักเรียน

2.3 ปัญหาและข้อเสนอแนะในการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิต

1) ปัญหาในการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิต

จากการศึกษาพบปัญหาในการดำเนินงาน ดังนี้

“...จากรายงานของครูในการเยี่ยมบ้าน พบว่าหลายครอบครัวมีความแตกแยก ครอบครัวหย่าร้าง พ่อแม่ไม่ประกอบอาชีพนอกพื้นที่ นักเรียนขาดความอบอุ่นในครอบครัว

เชื่อเพื่อนค่อนข้างมากกว่าคนในครอบครัว และหันไปรวมกลุ่มในการทำกิจกรรม เช่น การรวมกลุ่มขับรถ การรวมกลุ่มสูบบุหรี่ เล่นการพนัน...” (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

“...ในชุมชนและในโรงเรียน พบนักเรียนติดเกม ขาดการควบคุมตนเองในการเรียนรู้กับกิจกรรมในชั้นเรียน ควบคุมอารมณ์ของตนเองให้ทำกิจกรรมนั้นไม่สำเร็จ...” (ครูแนะแนว)

“...กิจกรรมหลายกิจกรรมทำตามนโยบาย บางปีก็ทำ บางปีก็ไม่ได้ทำ เช่น การอบรมเรื่องยาเสพติด ขาดการทำกิจกรรมที่ต่อเนื่อง หรือไม่มีการทำต่อเนื่อง จึงทำให้ปัญหาสารเสพติดในชุมชนกลับมาระบาดอีกครั้งหนึ่ง...” (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

จากข้อมูลดังกล่าว สามารถตีความได้ว่า นักเรียนที่ขาดความรู้ความเข้าใจในทักษะชีวิต ส่งผลทำให้พวกเขาต้องพบกับปัญหาต่าง ๆ มากมาย ทั้งในส่วนที่เป็นผลมาจากปัจจัยภายนอกที่อยู่รอบตัวเขา เช่น สภาพความเป็นอยู่ของครอบครัว และปัจจัยภายในที่อยู่ในตัวนักเรียนเอง เช่น การควบคุมตนเอง ซึ่งสามารถสรุปปัญหาได้ คือ ปัญหาด้านสังคม ด้านชุมชน ปัญหาครอบครัว ปัญหาทางเศรษฐกิจ ปัญหาด้านครูและบุคลากรทางการศึกษา และปัญหาสารเสพติดในชุมชน เป็นต้น

2) ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

จากการสัมภาษณ์ ผู้บริหารสถานศึกษา ครูแนะแนว/ครูที่ได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่แนะแนว และครูกิจกรรมนักเรียนมีความเห็นในการเสนอแนะแนวทางแก้ไข ดังนี้

“...การให้ความรู้ในการแก้ปัญหาโดยวิทยากรเฉพาะทางในการฝึกทักษะการให้คำปรึกษาสำหรับครู หรือเข้ามาอบรมให้ความรู้ด้านการดูแลนักเรียนให้แก่ครู และผู้ปกครอง...” (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

“...ควรจัดครูเอกจิตวิทยาแนะแนวให้กับโรงเรียน โดยทำหน้าที่แนะแนวให้คำปรึกษาให้มีจำนวนมากเพียงพอสำหรับนักเรียน โรงเรียนควรมีแนวทางในการปฏิบัติเป็นแนวทางเดียวกันทั้งหมดในโรงเรียน...” (ครูแนะแนว)

“...โรงเรียนหรือหน่วยงานต้นสังกัด ควรมีแนวทางการสร้างสัมพันธ์ภาพกับชุมชน ทำให้บุคลากรในชุมชนได้ตระหนักในการดูแลลูกหลาน เห็นความสำคัญ และมีแนวทางปฏิบัติของเครือข่ายระหว่างกับโรงเรียนและชุมชนที่เป็นการดำเนินการของโรงเรียนนั้นอย่างชัดเจน...” (ผู้อำนวยการโรงเรียน)

จากข้อมูลนี้ สามารถสรุปได้ว่า โรงเรียนควรมีการสนับสนุนสื่อการจัดกิจกรรม คู่มือ แนวทางการดำเนินงาน แหล่ง

เรียนรู้ ทั้งในรูปเอกสารและข้อมูลออนไลน์ เข้าถึงและใช้ง่ายสำหรับครูและบุคลากรของสำนักงานเขตพื้นที่และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อให้มีความตระหนัก มีความรู้และมีทักษะในการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนและป้องกันปัญหาการใช้สารเสพติดและการถูกล่วงละเมิดทางเพศ อีกทั้งสามารถดำเนินงานในสถานการณ์ที่ปัญหามีความรุนแรงระดับต่าง ๆ ร่วมกับหน่วยงานที่มีความได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาความเข้าใจและการปฏิบัติงานของบุคลากรทั้งในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและระดับโรงเรียนเกี่ยวกับนโยบาย แนวคิด แนวทางในการพัฒนาทักษะชีวิต การมีส่วนร่วมของเครือข่ายภายในและภายนอกสถานศึกษา ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะในการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนให้ปลอดภัยจากสารเสพติดและการถูกล่วงละเมิดทางเพศ ดังนี้

1.1 ด้านนโยบาย แนวคิดในการพัฒนาทักษะชีวิต

จากการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน พบว่าสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มีการดำเนินการตามนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยประกาศนโยบายและแนวทางการดำเนินการอย่างเป็นระบบและมีความต่อเนื่องชัดเจน มีการนำนโยบายด้านความปลอดภัยของสถานศึกษาไปสู่การปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของ สพฐ. โดยได้ระบุถึง การพัฒนาทักษะชีวิตไว้ในนโยบายที่ 2 คือ การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ซึ่งกล่าวไว้ว่าการพัฒนาประชากรวัยเรียนทุกคนและทุกกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรักในสถาบันหลักของชาติยึดมั่นการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุขมีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมืองเป็นพลเมืองดีของชาติและเป็นคนโลกที่ดีมีคุณธรรมจริยธรรมมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2563) นอกจากนั้นยังมีความสอดคล้องกับกลยุทธ์ข้อที่ 4 คือการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะอาชีพและทักษะชีวิตมีสุขภาวะที่ดีสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ซึ่งระบุในด้านเป้าประสงค์ข้อที่ 6 ที่ว่า ผู้เรียนทุกคนมีทักษะชีวิตมีสุขภาวะที่เหมาะสมตามวัยมีความเข้มแข็งอดทนและสามารถพึ่งตนเองได้ในสังคมอนาคตที่ซับซ้อนและการป้องกันตนเองจากภัยคุกคามรูปแบบใหม่สามารถป้องกันตนเองจากปัญหาสารเสพติดได้

(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564) รวมถึงการพัฒนาเทคโนโลยีให้เกิดความปลอดภัยต่อนักเรียนและครู (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2565)

หากย้อนกลับมาพิจารณาถึง นโยบาย แนวคิดในการพัฒนาทักษะชีวิตของผู้บริหารโรงเรียนและครูแนะแนวหรือครูที่ได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่แนะแนวของโรงเรียน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีส่วนคล้ายคลึงกัน ในประเด็นความเข้าใจเกี่ยวกับนโยบายด้านความปลอดภัยของสพฐ. ในส่วนของแนวทางในการปฏิบัติงาน

ได้แก่ การประชุมวางแผนจัดทำแผนงาน โครงการ/กิจกรรม การดำเนินงานจัดทำคู่มือ รายละเอียดกิจกรรม การดำเนินงานตามแผนงาน โครงการ การอบรมให้ความรู้และการอบรมเชิงปฏิบัติการ การประเมินผล การนิเทศติดตามผลการดำเนินงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเครือข่ายชุมชน เครือข่ายเอกชน และเครือข่ายภายนอกอื่น ๆ แต่ยังคงพบปัญหาคือ บุคลากรขาดความเข้าใจในการสร้างและพัฒนากิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะชีวิต ซึ่งพวกเขามีความเข้าใจตรงกันว่า จะพัฒนาสถานศึกษาให้เกิดความปลอดภัยสำหรับนักเรียนทุกคน ซึ่งทุกคนในโรงเรียนจะต้องร่วมมือกันพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียนเพื่อให้นักเรียนปลอดภัย เพราะเป็นความคาดหวังของผู้ปกครอง ชุมชน สังคมถึงแม้นโยบายจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร แต่ครูทุกคนต้องทำงานด้วยความรักและความห่วงใยลูก ๆ นักเรียน เพื่อให้พวกเขาเกิดความปลอดภัย มีทักษะชีวิตที่จะนำไปช่วยเหลือตนเองได้ ในอนาคตต่อไป จากข้อมูลข้างต้นชี้ให้เห็นว่าการมีนโยบายก็เป็นสิ่งที่ดี ผู้บริหารโรงเรียนสามารถนำนโยบายสู่การปฏิบัติได้ โดยครูก็จะเห็นแนวทางนำไปพัฒนานักเรียนได้ แต่จะให้เกิดความเข้มแข็งยั่งยืน ควรมีการบูรณาการการทำงานเชิงพื้นที่ในวัดธรรม ซึ่งอาศัยความร่วมมือของเครือข่ายชุมชน และองค์กรต่าง ๆ ในพื้นที่ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฉัตรชัย สิงห์โต (2555) ที่ได้พัฒนารูปแบบการสร้างเครือข่ายและการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาสารเสพติดโดยใช้รูปแบบและวิธีการสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการแก้ไขปัญหาสารเสพติด ที่มีชื่อว่า “รูปแบบเครือข่าย 5 ร้วล้อมไทยป้องกันยาเสพติด” ในการทำงานนั้นมีโครงสร้างของเครือข่ายที่มีความสัมพันธ์แบบแนวราบ มีเป้าหมายทิศทางอันเดียวกันคือ การแก้ไขปัญหาสารเสพติดที่แพร่ระบาดในกลุ่มเด็กและเยาวชน มีกิจกรรมที่ได้มีการวางแผนร่วมกัน โดยเน้นประเพณีชาวบ้านในพื้นที่ ใช้วิธีการสันติวิธี ให้อภัยซึ่งกันและกันในสังคม

1.2 ด้านการมีส่วนร่วมของเครือข่ายภายในและเครือข่ายภายนอก

จากการศึกษาสภาพปัจจุบันของโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา พบว่ามีเครือข่ายภายในที่เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียน ได้แก่ ครูแนะแนว ครูที่ปรึกษา ครูหัวหน้าสายชั้น สภานักเรียน นักเรียนเพื่อนผู้ให้คำปรึกษา ซึ่งเครือข่ายภายในเหล่านี้ส่วนใหญ่จะเป็นผู้ปฏิบัติ หรือคอยแก้ปัญหาเมื่อเกิดปัญหาในการดำเนินงาน เช่น การเข้ารับการอบรมเพศวิถีศึกษา การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการความรู้และทักษะชีวิตสอดแทรกไปกับเนื้อหาที่สอน การสอนแนะแนวให้คำปรึกษา การอบรมนักเรียนของครูหัวหน้าสายชั้น สภานักเรียนเข้ามาเป็นแกนนำนักเรียนในการสร้างความเข้าใจให้รับบทบาทหน้าที่การทำงาน การเสียสละเพื่อส่วนรวมโดยเป็นตัวแทนนักเรียนในกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียน เพื่อเป็นตัวอย่างที่ดีแก่นักเรียน ซึ่งกิจกรรมส่วนใหญ่มีความคล้ายคลึงกัน แต่เมื่อพิจารณาในรายละเอียดจะพบว่ามี ความแตกต่างของความถี่ของการปฏิบัติ บางโรงเรียนดำเนินการบ่อยครั้ง บางโรงเรียนดำเนินการครั้งเดียวเป็นต้น ขาดความต่อเนื่องในการทำงาน และมีความแตกต่างในรายละเอียดเชิงคุณภาพของการปฏิบัติที่ส่งผลต่อทักษะชีวิตของนักเรียน ผลการศึกษาที่ได้เช่นนี้ชี้ให้เห็นว่า ในการดำเนินงานพัฒนาทักษะชีวิต ผู้บริหาร ครู นักเรียน รวมทั้งบุคลากรอื่น ๆ ในโรงเรียน ควรที่จะให้ความสำคัญและตระหนักถึงกระบวนการทำงาน และประสิทธิภาพของการปฏิบัติงาน ผู้บริหารโรงเรียนควรที่จะแสวงหากลยุทธ์และกระบวนการทำงานเพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้ทำงานอย่างต่อเนื่อง มีการประเมินเพื่อแก้ปัญหาหรือเสริมแรงสร้างกำลังใจขณะปฏิบัติงาน หรืออาจจะมีการสร้างพันธสัญญา ร่วมกัน กำหนดเป้าหมายและวางแผนร่วมกัน หาแนวทางในการพัฒนาความสัมพันธ์ที่จะทำให้บุคลากร ได้ปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ มีความศรัทธาและเชื่อมั่นในทีมที่จะพัฒนางานให้ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของงาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการพัฒนาเครือข่ายของพิสิฐ เทพไกรวัล (2554) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาแบบเครือข่ายความร่วมมือ เพื่อคุณภาพการจัดการศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษาขนาดเล็ก ซึ่งพบว่ารูปแบบเครือข่ายความร่วมมือเพื่อคุณภาพการจัดการศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา มีองค์ประกอบที่สำคัญคือ การตระหนักถึงความจำเป็นในการสร้างเครือข่าย มีการสร้างพันธสัญญาร่วมกัน และพัฒนาความสัมพันธ์ รวมถึงการรักษาความสัมพันธ์อย่าง

ต่อเนื่อง และยังสอดคล้องกับ Ribchester and Edwards (2007) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความร่วมมือของ เครือข่ายโรงเรียน ประถมศึกษาขนาดเล็กในชนบท พบว่า ช่วงเวลาที่ฝ่ายบริหาร การศึกษาท้องถิ่นไม่สามารถประสานงานสนับสนุน และช่วยเหลือ โรงเรียนขนาดเล็กได้นั้น การให้ความร่วมมือระหว่างโรงเรียนเป็น ยุทธวิธีเดียวที่ขยายวงกว้าง ที่จะเอื้อประโยชน์ต่อโรงเรียนที่กำลัง เติบโตและมีจำนวนน้อยในกลุ่ม วิธีนี้ถือเป็นวิธีช่วยเหลือที่สำคัญ กว่าเรื่องใดๆ คุณค่าของความร่วมมือในเครือข่ายโรงเรียนจะเป็น ตัวกลางในการใกล้ชิดเพื่อลดความตึงเครียดภายใน ช่วย แก้ปัญหาที่เป็นผลจากการลดจำนวนฝ่ายบริหารการศึกษา ท้องถิ่น

ผลการศึกษาพบว่า เครือข่ายภายนอกสถานศึกษา ที่เข้า มามีส่วนร่วมในการดำเนินงานทักษะชีวิตส่วนใหญ่จะมีโครงการ หรือมีกิจกรรมที่ดำเนินการกันเป็นประจำ ซึ่งเครือข่ายเหล่านั้น จะเป็นผู้ประสานเขตพื้นที่และโรงเรียนในสังกัดนั้น เช่น ครู ตำรวจ D.A.R.E. ดำเนินงานป้องกันสารเสพติดในสถานศึกษาหรือ ต่อต้านการดื่มเหล้า การสูบบุหรี่ และการใช้สารเสพติดอื่น ๆ มูลนิธิรักษไทย เข้ามามีส่วนร่วมในการส่งเสริมการศึกษาและการ จัดการธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพ ประจำตำบลให้ความรู้เรื่องการดูแลสุขภาพ การทานอาหาร อนามัยทางเพศ สารเสพติด การตรวจฟัน ฉีดวัคซีน ผลการศึกษา ที่พบเช่นนี้ ชี้ให้เห็นถึงการบูรณาการทำงานเชิงพื้นที่ ซึ่งอาศัย ความร่วมมือจากหลาย ๆ หน่วยงาน ผ่านเครือข่ายความสัมพันธ์ เดิมที่เกิดขึ้นในชุมชนของแต่ละท้องถิ่น เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันในการ ที่จะปกป้องให้นักเรียนมีความปลอดภัยในการดำเนินชีวิต ซึ่งมีความสอดคล้องงานวิจัยของ Callan & Ashworth (2004) แห่งมหาวิทยาลัย Queensland ประเทศออสเตรเลีย ซึ่งได้ใช้ รูปแบบความร่วมมือและร่วมทำงานระหว่างสถานศึกษากับสถาน ประกอบการ พบว่า สิ่งสำคัญที่สนับสนุนให้เกิดความร่วมมือที่มี ประสิทธิภาพของสถานประกอบการกับสถานศึกษา คือ ความเต็ม ใจของทั้งสองฝ่ายที่จะร่วมมือกัน มีเป้าหมายและจุดมุ่งหมายที่ ตรงกัน การยอมรับความแตกต่างของกันและกัน รวมถึงการ ยึดหยุ่นด้วยเวลา

1.3 ปัญหาและข้อเสนอแนะในการดำเนินงานพัฒนา ทักษะชีวิต

จากการศึกษาที่พบปัญหาต่าง คือ 1) ปัญหาด้านบุคลากร ด้านความรู้และทักษะของบุคลากรในโรงเรียนในการจัดกิจกรรม พัฒนา ทักษะชีวิต การป้องกัน จำนวนครูไม่เพียงพอต่อการ

แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียน การขาดครูแนะแนวและครู จิตวิทยาในสถานศึกษา 2) ปัญหาเรื่องการขาดแคลนหลักสูตร และสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ รวมถึงความยากลำบากในการ เข้าถึงสื่อการเรียนรู้ 3) การขาดแคลนแหล่งเรียนรู้ หรือข้อมูล หน่วยงานในการประสานขอความช่วยเหลือ 4) ปัญหาเรื่องการ ขาดงบประมาณ ทรัพยากรในการช่วยเหลือนักเรียนที่ประสบ ปัญหา 5) สภาพเศรษฐกิจ การมีรายได้น้อย ความยากจน หรือ สภาพทางการเงินของครอบครัว ทำให้ผู้ปกครองต้องเดินทางไป ทำงานต่างจังหวัด ไม่ได้อยู่ร่วมกับนักเรียนทำให้เกิดปัญหา ครอบครัวตามมา ซึ่งในการแก้ปัญหาหน่วยงานต้นสังกัดควร พัฒนาคน และทีมงาน ในด้านความรู้ ความเข้าใจในการพัฒนา ทักษะชีวิตของนักเรียนให้เป็นหน้าที่ของครูทุกคนในโรงเรียน สนับสนุนสื่อ แหล่งเรียนรู้ งบประมาณ วิธีการ แนวปฏิบัติที่ ชัดเจนเป็นไปในทางเดียวกันทั้งโรงเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ของ Ghabakhlou, Ghalavandi and Hosseinpour (2021) ได้ทำการพัฒนาหลักสูตรทักษะชีวิตของนักเรียน ของประเทศ อิหร่าน ซึ่งผลการทดลองใช้หลักสูตรยังพบปัญหา คือ การฝึก ทักษะชีวิตยังไม่ได้รับการพิจารณาอย่างจริงจังในทางปฏิบัติ และระดับทักษะชีวิตของนักเรียนบ่งบอกถึงความรู้ที่ไม่มี ความรู้ของ ครูในการฝึกทักษะชีวิตสำหรับนักเรียน ดังนั้นปัจจุบันจึงมีความ จำเป็นอย่างสูงที่จะต้องพัฒนาทั้งผู้บริหาร ครูและนักเรียน ไปพร้อม ๆ กัน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากการวิจัย พบว่า มีหน่วยงานในหลายกระทรวง รวมถึงหน่วยงานภาคเอกชน ได้ตระหนักถึงปัญหาและเข้ามามี ส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียน ดังนั้นควรมีการ ดำเนินงานในลักษณะของการบูรณาการด้านความร่วมมือในการ ทำงานร่วมกันทั้งในระดับนโยบาย และการขับเคลื่อนการ ดำเนินงานในเชิงพื้นที่ เพื่อให้การขับเคลื่อนการพัฒนาทักษะชีวิต นักเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

2. หน่วยงานต้นสังกัด และโรงเรียน ควรมีการพัฒนาครู และบุคลากรให้มีองค์ความรู้ ทักษะ และมีทัศนคติที่ดีต่อนักเรียน รวมทั้งการให้ความรู้แก่ครูที่ปรึกษา หรือบุคลากรผู้เกี่ยวข้องใน เรื่องที่เอื้อประโยชน์ต่อการดูแลช่วยเหลือนักเรียนโดยเฉพาะเรื่อง

ทักษะการปรึกษาเบื้องต้น ซึ่งควรดำเนินการอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

3. โรงเรียน ควรดำเนินงานในการแสวงหาเครือข่ายและสร้างเครือข่ายความร่วมมือเชิงรุก เพื่อที่จะได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมจากทุกฝ่ายให้มีส่วนร่วมในการดำเนินงาน ทั้งในมิติที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยเน้นการสร้างความสัมพันธ์ให้กับชุมชนและครอบครัว เพื่อเป็นรั้วล้อมป้องกันนักเรียนให้มีความปลอดภัยทั้งในและนอกโรงเรียน

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การดำเนินงานภายใต้ความร่วมมือของเครือข่ายภายในและเครือข่ายภายนอกก่อให้เกิดประโยชน์ต่อนักเรียนควรมีการศึกษาตัวแปรด้านกลยุทธ์และรูปแบบเครือข่ายความร่วมมือที่จะทำให้การพัฒนาทักษะชีวิตนั้นประสบความสำเร็จ
2. การทำกิจกรรมเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะชีวิตที่ต่อเนื่องและทำสม่ำเสมอ มีความจำเป็นต้องอาศัยคู่มือและแนวปฏิบัติ จึงควรพัฒนาหลักสูตรหรือโปรแกรมที่มีกิจกรรมการพัฒนาทักษะชีวิตพื้นฐาน เพื่อที่จะนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง

เอกสารอ้างอิง

- [1] ฉัตรชัย สิงห์โต. (2555). รูปแบบการสร้างเครือข่ายและการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาเสพติดในพื้นที่ตำบลร่องเคาะ อำเภอลำปาง จังหวัดลำปาง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- [2] พิสิฐ เทพไกรวัล. (2554). การพัฒนารูปแบบเครือข่ายความร่วมมือเพื่อคุณภาพการจัดการศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษาขนาดเล็ก. วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- [3] สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2564). รายงานประจำปี 2564 กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- [4] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563). นโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- [5] _____. (2564). คู่มือแนวทางปฏิบัติและมาตรการรักษาความปลอดภัยของสถานศึกษา ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2564. (พิมพ์ครั้งที่ 5). โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- [6] _____. (2565). นโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- [7] Callan, V. & Ashworth, P. (2004). *Working Together: Industry and VET Provider Training Partnerships*. <http://www.ncver.edu.au>.
- [8] Creswell, J. W. (2005). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- [9] Dubrin, A.J. & Ireland, R.D. (1993). *Management and organization*. (2nd ed.). South Western Publishing Company.
- [10] Ghabakhlou, B., Ghalavandi, H., & Hosseinpour, AR. (2021). *Provision of curriculum model of student life skills at primary schools of Iran*. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2021.v9nSPE3.1124>.
- [11] Glaser, B. G., & Strauss A. L. (1967). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Chicago: Sociology Press.
- [12] Ribchester, & William J. Edwards. (2007). *Co-operation in the countryside: small primary School Clusters*. <http://www.ebscohot.com>.
- [13] World Health Organization. (1993). *Life Skills Education for Children and Adolescents in Schools. Programme on Mental Health*. <http://www.unescap.org/esid/hds/pubs/2317/m7.pdf>.

อิทธิพลของส่วนประสมทางการตลาดและทัศนคติต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันแกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

INFLUENCE OF MARKETING MIX AND ATTITUDES ON CONSUMER LOYALTY TOWARDS FOOD DELIVERY VIA GRAB APPLICATION IN BANGKOK AND VICINITY

ศิวกร สุขารมณ์^{1*}, ฉัตยาพร เสมอใจ² และ พรพิมล สัมพัทธ์พงศ์³

SIVAKORN SUKHAROM^{1*}, CHATTAYAPORN SAMERJAI² and PORNPIMOL SAMPATPONG³

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารต่อแอปพลิเคชันแกร็บ 2) ส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารต่อแอปพลิเคชันแกร็บ และ 3) ทรรศนะของผู้ใช้บริการส่งอาหารที่ส่งผลต่อความจงรักภักดีต่อแอปพลิเคชันแกร็บ กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ใช้บริการแอปพลิเคชันแกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 385 คน เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีความเที่ยงตรงอยู่ระหว่าง .60-1.00 และค่าความเชื่อมั่น .96 การสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ ที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยสถิติ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ

ผลการวิจัย พบว่า 1) ส่วนประสมทางการตลาดแอปพลิเคชันแกร็บ อยู่ในระดับมากที่สุด อันดับแรก คือ ด้านกระบวนการด้านผลิตภัณฑ์ และด้านราคา 2) ทรรศนะต่อแอปพลิเคชันแกร็บ อยู่ในระดับมากที่สุด อันดับแรก คือ ด้านความเข้าใจการใช้งานแอปพลิเคชัน ด้านพฤติกรรมของผู้ใช้บริการแอปพลิเคชัน และ ด้านความรู้สึกรู้สึกต่อการใช้งานแอปพลิเคชัน 3) ความจงรักภักดีต่อแอปพลิเคชันแกร็บอยู่ในระดับมากที่สุด 4) ส่วนประสมทางการตลาด ด้านลักษณะทางกายภาพ ช่องทางการจัดจำหน่าย กระบวนการ ราคา ผลิตภัณฑ์ และบุคลากร ส่งผลต่อความจงรักภักดี และ 5) ทรรศนะ ด้านความเข้าใจ ด้านความรู้สึกรู้สึก และด้านพฤติกรรม ส่งผลต่อความจงรักภักดี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้ให้บริการแอปพลิเคชันแกร็บจึงควรให้ความสำคัญกับด้านลักษณะทางกายภาพที่เน้นความสวยงามน่าสนใจ เน้นช่องทางที่ใช้งานได้สะดวก กระบวนการที่ง่ายและรวดเร็ว และราคาต้องชัดเจนคุ้มค่า ส่วนการสร้างความสะดวก ทำให้เกิดความคุ้นเคย และความง่ายในการใช้งานจะสร้างทัศนคติที่ดีได้

คำสำคัญ : ส่วนประสมทางการตลาด ; ทรรศนะ ; ความจงรักภักดี ; ส่งอาหาร ; แอปพลิเคชันแกร็บ

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาการตลาด คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, Master Student, Program in Marketing, Faculty of Business Administration, Rajapruk University.

^{2,3} อาจารย์ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, Lecturer, Faculty of Business Administration, Rajapruk University.

* Corresponding Author, Email: thirttss@gmail.com

ABSTRACT

This research aimed to study 1) Consumer loyalty towards Grab application, 2) the marketing mix that affects consumer loyalty to the Grab application and 3) attitudes that affect consumer loyalty to the Grab application. The sample consisted of 385 Grab application users in Bangkok and vicinity areas with an accidental sampling. This was a quantitative research. An online questionnaire was used as a research tool to collect data. The content validity of the questionnaire was between .60-1.00 and the reliability of the questionnaire was .96 used in the research include statistics: frequency, percentage, mean, standard deviation, and multiple regression analysis.

The research results found that: 1) the Grab application marketing mix was at the highest level; the first was the process aspect, followed by the product and price aspects. 2) Attitude towards the Grab application was at its highest level. The first aspect was understanding of application usage, followed by the behavior of users application service and feelings using the application aspects. 3) Loyalty to the Grab application was at the highest level. 4) The marketing mix consisted of physical evidence, place, processes, prices, products, and people that affect loyalty. 5) Attitudes consisting of understanding, feelings, and behavior affect loyalty with statistical significance at the .05 level. Grab application service providers should therefore focus on physical characteristics that emphasize beauty and interest. Focus on channels that are convenient to use. Quick and easy process, and the price must be worth it as creating convenience will make it familiar, and the ease of use will create a positive attitude.

Keywords: Marketing Mix ; Attitude ; Loyalty ; Food Delivery ; Grab Application

บทนำ

แอปพลิเคชันส่งอาหารแกร็บฟู้ด (Grab Food) เริ่มดำเนินธุรกิจในปี พ.ศ. 2560 มีคู่แข่งหลักที่มีความเข้มแข็งที่เป็นรู้จักกันดีในตลาดอยู่แล้ว เช่น ไลน์ (Line) ฟู้ดแพนด้า (Food Panda) ปัจจุบันยังมีคู่แข่งรายใหม่เข้าสู่ตลาด เช่น โรบินฮู้ด (Robinhood) จากกลุ่มธนาคารไทยพาณิชย์และแอร์เอเชีย (AirAsia) ที่เข้าซื้อกิจการของ Gojek ในไทย ช้อปปี้ (Shopee) แพลตฟอร์มอีมาร์เก็ตเพลสที่เข้ามาดำเนินธุรกิจฟู้ดเดลิเวอรี รวมถึงทรูฟู้ด (True Food) ของกลุ่มทรู เป็นต้น การมีคู่แข่งจำนวนมากทำให้เกิดการแข่งขันที่รุนแรงมากยิ่งขึ้น มีการนำเสนอโปรโมชั่นและแพ็คเกจส่วนลดที่หลากหลายมาเป็นจุดขายเพื่อดึงดูดลูกค้าและร้านอาหาร เพื่อหาฐานลูกค้าและสร้างรายได้ใหม่ให้กับแพลตฟอร์มตนเอง (บริษัท มาร์เก็ตเทียร์ จำกัด, 2565)

ผู้บริโภคส่วนมากชอบแอปพลิเคชันที่มีความคุ้มค่ากับการใช้บริการ เช่น ด้านราคา ด้านคุณภาพอาหาร และด้านความเร็วในการจัดส่ง เป็นต้น แกร็บฟู้ดจะมุ่งตอบสนองความ

ต้องการดังกล่าวให้แก่ผู้บริโภค และยังมีนวัตกรรมฟีเจอร์ใหม่ ๆ เข้ามาโดยการให้ระบบหาพิกัดของผู้บริโภคเพื่อหาร้านอาหารใกล้เคียง และผู้ขับขี่ใกล้เคียงในการส่งอาหาร สามารถสร้างความมั่นใจต่อผู้บริโภคโดยการเปิดตัวการส่งอาหารแบบไร้การสัมผัส (Contactless) เพื่อลดความเสี่ยงจากการสัมผัสติดต่อกันระหว่างลูกค้าและพาร์ทเนอร์คนขับ มีวิธีชำระเงินได้ทั้งเงินสดและบัตรเครดิตและยังสามารถสะสมแต้มในแต่ละครั้งเพื่อแลกของรางวัลต่าง (บริษัท แกร็บแท็กซี่ (ประเทศไทย) จำกัด, 2563)

มีการสำรวจถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อความจงรักภักดีต่อผู้ใช้บริการแอปพลิเคชันแกร็บส่งอาหาร พบว่า ส่วนประสมทางการตลาด 7P's ส่งผลต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการ ได้แก่ ลูกค้าเลือกจากความหลากหลายของอาหารเป็นอันดับแรก ตามมาด้วยโปรโมชั่นที่ดี และความน่าเชื่อถือของการให้บริการ เช่น สั่งแล้วอาหารมาถึงอย่างถูกต้องครบถ้วน ซึ่ง ล้วนเป็นจุดแข็งของแอปพลิเคชันแกร็บฟู้ดส่งผลให้แอปพลิเคชันแกร็บฟู้ดมียอดขายมากขึ้น (เดอเฮมา โจว, 2564)

มีผลการศึกษาในต่างประเทศ (Schiffman, L. G. & Kanuk, L. L., 1994) พบว่า ปัจจัยด้านทัศนคติของผู้ใช้บริการที่

ส่งผลต่อความจงรักภักดีต่อผู้ให้บริการ โดยลูกค้าจะไม่ลังเลที่จะหันไปพิจารณาบริการของคู่แข่ง เนื่องจากผู้บริโภคมีทัศนคติ ทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) องค์ประกอบด้านความเข้าใจ (Cognition) 2) องค์ประกอบด้านความรู้สึก หรืออารมณ์ (Affection หรือ Emotion) และ 3) องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Conation) ที่ส่งผลว่าแบรนด์นั้นสามารถตอบสนองความต้องการได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ลูกค้าเกิดการบอกเล่า (Words of Mouth) จัดได้ว่าเป็นการวัดผลของความจงรักภักดีที่ดี และมีประสิทธิภาพซึ่งการบอกเล่านี้หมายรวมถึงการแนะนำบอกต่อไปยังผู้อื่น และลูกค้าที่มีความจงรักภักดีก็มักจะบอกต่อ และมอบผลในทางบวกกลับคืนสู่องค์กรด้วยเช่นกัน ดังนั้นในทางธุรกิจการสร้าง ความจงรักภักดีต่อแบรนด์จึงถือเป็นอีกกลยุทธ์หนึ่งที่สำคัญสำหรับผู้ประกอบการที่จะต้องให้ความสำคัญ และพยายามค้นหาวิธีการสร้างแบรนด์ให้มีความแข็งแกร่ง และความจงรักภักดีต่อแบรนด์ถือเป็นกุญแจสำคัญต่อความสำเร็จของธุรกิจ โดยเฉพาะธุรกิจที่มีกลุ่มลูกค้าเป้าหมายเป็นผู้ใช้งานออนไลน์

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่ามีการศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดและทัศนคติส่งผลต่อความจงรักภักดียังมีไม่มากพอ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากลยุทธ์ โดยวิเคราะห์จากหลักส่วนประสมทางการตลาด และทัศนคติ ที่ส่งผลต่อความจงรักภักดีต่อแอปพลิเคชันแกร็บฟู้ด ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล เนื่องจากในปัจจุบันธุรกิจฟู้ดเดลิเวอรี่มีการแข่งขันระหว่างแพลตฟอร์มสูง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารต่อแอปพลิเคชันแกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล
2. เพื่อศึกษาส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารต่อแอปพลิเคชันแกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล
3. เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ใช้บริการส่งอาหารที่ส่งผลต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารต่อแอปพลิเคชันแกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

สมมติฐานของการวิจัย

1. ส่วนประสมทางการตลาดส่งผลต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้แอปพลิเคชันแกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

2. ทัศนคติของผู้ใช้บริการส่งอาหารส่งผลต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้แอปพลิเคชันแกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร (Population) ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ กลุ่มผู้ใช้แอปพลิเคชันแกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ซึ่งไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน
2. กลุ่มตัวอย่าง (Sample) เนื่องจากไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน ผู้วิจัยจึงคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยการ ใช้สูตรของ Cochran (Cochran, W.G., 1977) กำหนดระดับค่าความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และระดับค่าความคลาดเคลื่อน 0.05 ได้ขนาดตัวอย่างขั้นต่ำ 385 คน
3. การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง (Sampling) ใช้การสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบตามสะดวก โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากผู้ที่เคยใช้บริการแอปพลิเคชันแกร็บ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเอง โดยการศึกษาค้นคว้าจากแนวคิด และทฤษฎีต่าง ๆ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะของแบบสอบถามจะเป็นลักษณะคำถามแบบปลายปิด (Closed Ended Question) มีตัวเลือกให้เลือกตอบ (Multiple Choice) จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และอาชีพ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาดของผู้ใช้บริการส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันแกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติของผู้ใช้บริการส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันแกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันแกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

โดยส่วนที่ 2, 3 และ 4 เป็นลักษณะคำถามปลายปิดแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ในรูปแบบของลิเคิร์ต (Likert's Scale) ประเมินคำตอบ โดยให้เลือกคำตอบเพียงข้อเดียว กำหนดให้แต่ละข้อมี 5 ตัวเลือก ดังนี้

- 1 = เห็นด้วยน้อยที่สุด
- 2 = เห็นด้วยน้อย
- 3 = เห็นด้วยปานกลาง
- 4 = เห็นด้วยมาก
- 5 = เห็นด้วยมากที่สุด

การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เพื่อพิสูจน์ความน่าเชื่อถือของแบบสอบถามที่ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม มีขั้นตอนในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือได้ ดังนี้

1. นำแบบสอบถามเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้องและความครอบคลุมของตัวแปร

รวมถึงความถูกต้องด้านภาษา แล้วนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข และเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบอีกครั้ง

2. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item – Objective Congruence: IOC) ของข้อคำถามแต่ละข้อกับวัตถุประสงค์ เกณฑ์การพิจารณา คือ ค่า IOC ต้องมากกว่า 0.5 ข้อคำถามจึงมีความเหมาะสมในการนำไปใช้สอบถาม เมื่อได้ผลรวมคะแนนของผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด ทุกข้อคำถามมีค่า IOC ระหว่าง 0.6 – 1.0

3. นำแบบสอบถามที่ได้ไปทดลองใช้ (Tryout) กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์หาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการใช้โปรแกรมคำนวณสถิติทางงานวิจัย ด้วยการหาค่า สัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient) ครอนบาค (Cronbach, 1984) โดยค่าแอลฟาแต่ละส่วน โดยรวมต้องถึงเกณฑ์ที่ยอมรับได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.7 จึงจะมีค่าความเชื่อมั่นสูง และเป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้

4. นำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนด 385 ชุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์จาก Google Form ให้ผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยใช้บริการส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันแกร็บ กรอกแบบสอบถามด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยจัดส่งแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่าง ผ่านช่องทางออนไลน์ ในระหว่างเดือน กันยายน พ.ศ. 2566 ได้ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 385 คน จึงนำไปตรวจสอบความถูกต้อง และวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ใช้สำหรับอธิบายลักษณะข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง คือ เพศ อายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ระดับการศึกษา และอาชีพ โดยนำเสนอในรูปแบบของตารางแจกแจงค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) และใช้สำหรับอธิบายข้อมูลส่วนประสมทางการตลาด ทัศนคติ และความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันแกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

โดยนำเสนอในรูปแบบของ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ใช้การวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ด้วยวิธี Enter สำหรับวิเคราะห์ส่วนประสมทางการตลาด และทัศนคติอย่างน้อยหนึ่งตัวแปร ที่สามารถร่วมทำนายความจงรักภักดีได้ และทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์โดยใช้เกณฑ์สำหรับค่า Tolerance และค่า Variance Inflation Factor (VIF) มีเกณฑ์ค่า ไม่ควรต่ำกว่า 0.1 และค่า VIF ไม่ควรเกิน 10 (Hair, J.F., Black, W.C., Babin, B.J. & Anderson, R.E., 2014) จึงแสดงว่าข้อมูลชุดนี้เหมาะสมที่จะทำการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณสำหรับทดสอบสมมติฐานที่ 1 และทดสอบสมมติฐานที่ 2

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 52.73 ส่วนใหญ่อยู่ช่วงอายุ 20 - 30 ปี จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 52.99 ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 271 คน คิดเป็นร้อยละ 70.39 ส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 บาท จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 28.05 และส่วนใหญ่มีอาชีพพนักงานเอกชน จำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 34.81

2. ผลการวิเคราะห์ส่วนประสมทางการตลาด

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ส่วนประสมการตลาด

ส่วนประสมทางการตลาด	$\bar{X}$	SD	แปลค่า	ลำดับ
1. ด้านผลิตภัณฑ์	4.38	0.49	มากที่สุด	2
2. ด้านราคา	4.09	0.61	มาก	7
3. ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย	4.28	0.53	มากที่สุด	4
4. ด้านการส่งเสริมการตลาด	4.22	0.56	มากที่สุด	6
5. ด้านบุคลากร	4.27	0.53	มากที่สุด	5
6. ด้านลักษณะทางกายภาพ	4.29	0.52	มากที่สุด	3
7. ด้านกระบวนการ	4.39	0.54	มากที่สุด	1
รวม	4.28	0.41	มากที่สุด	

จากตารางที่ 1 กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญต่อส่วนประสมทางการตลาด อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงจากข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากไปน้อยพบว่า ด้านกระบวนการมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านลักษณะทางกายภาพ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านบุคลากร ด้านการส่งเสริมการตลาด และด้านราคา ตามลำดับ

3. ผลการวิเคราะห์ทัศนคติ

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ทัศนคติ

ทัศนคติ	$\bar{X}$	SD	แปลค่า	ลำดับ
1. ด้านความเข้าใจ	4.30	0.56	มากที่สุด	1
2. ด้านความรู้สึก	4.28	0.51	มากที่สุด	2
3. ด้านพฤติกรรม	4.28	0.55	มากที่สุด	3
รวม	4.28	0.41	มากที่สุด	

จากตารางที่ 2 กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญต่อทัศนคติ อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงจากข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากไปน้อยพบว่า ด้านความเข้าใจมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านความรู้สึก และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยสุดคือ ด้านพฤติกรรม ตามลำดับ

4. ผลการวิเคราะห์ความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันแกร็บ

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการ

ความจงรักภักดี	$\bar{X}$	SD	แปลค่า	ลำดับ
1. ความตั้งใจซื้อ	4.36	0.49	มากที่สุด	1
2. พฤติกรรมการบอกต่อ	4.27	0.53	มากที่สุด	2
รวม	4.28	0.41	มากที่สุด	

จากตารางที่ 3 กลุ่มตัวอย่างมีความจงรักภักดีอยู่ในระดับมากที่สุด โดยความตั้งใจซื้อมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด และค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ พฤติกรรมการบอกต่อ ตามลำดับ

5. ผลการวิเคราะห์ส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารต่อแอปพลิเคชันแกร็บ

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการ

ตัวแปรพยากรณ์	B	S.E.b	β	t	P-Value
ด้านลักษณะทางกายภาพ (X_6)	0.20	.05	0.24	3.67**	0.00
ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (X_3)	0.18	.05	0.21	3.86**	0.00
ด้านกระบวนการ (X_7)	0.14	.05	0.18	3.04**	0.00
ด้านราคา (X_2)	0.13	.04	0.18	3.47**	0.00
ด้านผลิตภัณฑ์ (X_1)	0.06	.05	0.07	1.41	0.16
ด้านการส่งเสริมการตลาด (X_4)	0.04	.04	0.05	0.98	0.33
ด้านบุคลากร (X_5)	-0.07	.05	-0.09	-1.36	0.18
ค่าคงที่ 1.40					

Note: * $p < 0.05$, ** $p < 0.01$

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า สัมประสิทธิ์สหพันธ์ถดถอยพหุคูณของตัวแปรพยากรณ์ที่ใช้พยากรณ์ความจงรักภักดีต่อแอปพลิเคชันแกร็บ พบว่า

- 1) ด้านลักษณะทางกายภาพ (X_6) มีสัมประสิทธิ์สหพันธ์ถดถอยเท่ากับ 0.20 หมายความว่าหากเพิ่มระดับความสำคัญด้านลักษณะทางกายภาพ 1 หน่วย ความจงรักภักดีต่อแอปพลิเคชันแกร็บจะเพิ่มขึ้น 0.20 หน่วย
- 2) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (X_3) มีสัมประสิทธิ์สหพันธ์ถดถอยเท่ากับ 0.18 หมายความว่าหากเพิ่มระดับความสำคัญด้านช่องทางการจัดจำหน่าย 1 หน่วย ความจงรักภักดีต่อแอปพลิเคชันแกร็บ จะเพิ่มขึ้น 0.18 หน่วย
- 3) ด้านกระบวนการ (X_7) มีสัมประสิทธิ์สหพันธ์ถดถอยเท่ากับ 0.14 หมายความว่าหากเพิ่มระดับความสำคัญด้านกระบวนการ 1 หน่วย ความจงรักภักดีต่อแอปพลิเคชันแกร็บ จะเพิ่มขึ้น 0.14 หน่วย
- 4) ด้านราคา (X_2) มีสัมประสิทธิ์สหพันธ์ถดถอยเท่ากับ 0.13 หมายความว่าหากเพิ่มระดับความสำคัญด้านราคา 1 หน่วย ความจงรักภักดีต่อแอปพลิเคชันแกร็บ จะเพิ่มขึ้น 0.13 หน่วย

จากผลการทดสอบสมมุติฐานที่ 1 สามารถเขียนเป็นสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ ดังนี้

$$\hat{y} = 1.40 + 0.20(X_6) + 0.18(X_3) + 0.14(X_7) + 0.13(X_2)$$

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน ดังนี้

$$\hat{Z} = 0.24(X_6) + 0.21(X_3) + 0.18(X_7) + 0.18(X_2)$$

6. ผลการวิเคราะห์ทัศนคติที่ส่งผลต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารต่อแอปพลิเคชันแกร็บ

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ทัศนคติที่ส่งผลต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการ

ตัวแปรพยากรณ์	B	S.E.b	β	t	P-Value
ด้านความเข้าใจ (X_8)	0.28	0.04	0.35	6.87**	0.00
ด้านความรู้สึกรู้สึก (X_9)	0.28	0.05	0.32	6.11**	0.00
ด้านพฤติกรรม (X_{10})	0.09	0.04	0.11	2.19*	0.03
ค่าคงที่ 1.57					

Note: * $p < 0.05$, ** $p < 0.01$

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่า สัมประสิทธิ์สหพันธ์ถดถอยพหุคูณของตัวแปรพยากรณ์ที่ใช้พยากรณ์ความจงรักภักดีต่อแอปพลิเคชันแกร็บ พบว่า

- 1) ด้านความเข้าใจ (X_8) มีสัมประสิทธิ์สหพันธ์ถดถอยเท่ากับ 0.28 หมายความว่าหากเพิ่มระดับความเข้าใจ 1 หน่วย ความจงรักภักดีต่อแอปพลิเคชันแกร็บ จะเพิ่มขึ้น 0.28 หน่วย
- 2) ด้านความรู้สึกรู้สึก (X_9) มีสัมประสิทธิ์สหพันธ์ถดถอยเท่ากับ 0.28 หมายความว่าหากเพิ่มระดับความรู้สึกรู้สึก 1 หน่วย ความจงรักภักดีต่อแอปพลิเคชันแกร็บ จะเพิ่มขึ้น 0.28 หน่วย
- 3) ด้านพฤติกรรม (X_{10}) มีสัมประสิทธิ์สหพันธ์ถดถอยเท่ากับ 0.09 หมายความว่าหากเพิ่มระดับพฤติกรรม 1 หน่วย ความจงรักภักดีต่อแอปพลิเคชันแกร็บ จะเพิ่มขึ้น 0.09 หน่วย

จากผลการทดสอบสมมุติฐานที่ 2 สามารถเขียนเป็นสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ ดังนี้

$$\hat{y} = 1.57 + 0.28(X_8) + 0.28(X_9) + 0.09(X_{10})$$

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน ดังนี้

$$\hat{Z} = 0.35(X_8) + 0.32(X_9) + 0.11(X_{10})$$

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง อิทธิพลของส่วนประสมทางการตลาด และทัศนคติต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่ง

อาหารผ่านแอปพลิเคชันแกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและ
ปริมณฑล สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. ส่วนประสมทางการตลาดของแอปพลิเคชันแกร็บใน
เขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ประกอบไปด้วย ด้าน
ผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการ
ส่งเสริมการตลาด ด้านบุคลากร ด้านลักษณะทางกายภาพ และ
ด้านกระบวนการ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านจากค่าเฉลี่ยมากไปน้อยพบว่า
ผู้บริโภคให้ความสำคัญ ด้านกระบวนการเป็นอันดับแรก
รองลงมาคือ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านลักษณะทางกายภาพ
ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านบุคลากร ด้านการส่งเสริม
การตลาด และด้านราคา ตามลำดับ เนื่องจากผู้บริโภคเลือกใช้
บริการส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันแกร็บ เกิดจากมองว่าส่วน
ประสมทางการตลาดมีความเหมาะสม และองค์ประกอบทุกด้าน
ของส่วนประสมทางการตลาดมีความสำคัญ ตั้งแต่ด้าน
กระบวนการ คือ แอปพลิเคชันแกร็บฟู้ดดาวน์โหลดได้ง่าย ด้าน
ผลิตภัณฑ์มีความหลากหลายของประเภทอาหาร ด้านลักษณะ
ทางกายภาพ พนักงานส่งอาหารแต่งกายสุภาพ สะอาด เรียบร้อย
เป็นต้น

สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภคมน ญ นครพนม (2564)
ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการแอป
พลิเคชันส่งอาหารของผู้บริโภคเจนวาย ในเขตกรุงเทพมหานคร
และปริมณฑล ผลการศึกษาพบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญส่วน
ประสมทางการตลาด ได้แก่ ปัจจัยด้านกระบวนการ ค่าเฉลี่ยอยู่
ในระดับมากที่สุด เพราะ ด้านกระบวนการ เป็นด้านที่มีอิทธิพล
ต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการมากที่สุด จากผลงานวิจัยจะพบว่า
ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับเลือกของระยะเวลาในการขนส่ง
อาหารมาเป็นอันดับแรก ดังนั้นทางผู้พัฒนาควรให้ความสำคัญใน
เรื่องของระยะเวลาให้มากขึ้น มีการปรับลดกระบวนการขั้นตอน
ที่จะทำให้กระบวนการโดยรวมช้าลง มีการติดตามผู้ส่งอาหาร
พร้อมแจ้งระยะเวลาที่อาหารจะไปถึงอย่างสม่ำเสมอ รวมไปถึง
รูปแบบแอปพลิเคชันให้มีความง่ายต่อการใช้งาน หรือมีการ
ออกแบบทั้ง UX (User Experience) และ UI (User Interface)
ให้มีความง่าย และดูไม่ยุ่งยาก เพื่อให้เกิดการใช้งานได้อย่าง
รวดเร็ว และเข้าใจในกระบวนการต่างๆ ภายในแอปพลิเคชันได้
ง่ายขึ้น การมีรูปแบบการชำระเงินที่ง่ายสามารถชำระได้
หลากหลายช่องทาง ทั้งการชำระผ่านบัตรเครดิต, Mobile

Banking, Internet Banking หรือในอนาคตอาจจะมีสามารถ
ชำระได้ด้วยเงินสดดิจิทัล ได้อีกด้วย

2. ทักษะคติของผู้ใช้บริการส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชัน
แกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ประกอบไปด้วย
ด้านความเข้าใจ ด้านความรู้สึก และด้านพฤติกรรม โดยรวมอยู่
ในระดับมากที่สุด

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านจากค่าเฉลี่ยมากไปน้อยพบว่า
ผู้บริโภคให้ความสำคัญ ด้านความเข้าใจเป็นอันดับแรก รองลงมา
เป็นด้านความรู้สึกและด้านพฤติกรรม ตามลำดับ เนื่องจาก
ผู้บริโภคเลือกใช้บริการส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันแกร็บ เกิดจาก
มองว่าทัศนคติมีความเหมาะสม และองค์ประกอบทุกด้านของ
ทัศนคติมีความสำคัญ ตั้งแต่ด้านความเข้าใจ คือ มีการใช้บริการ
จัดส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันแกร็บฟู้ดช่วยในการสั่งซื้ออาหาร
ได้เร็วขึ้น ด้านความรู้สึก คือ การที่คุ้นเคยกับการใช้บริการจัดส่ง
อาหารผ่านแอปพลิเคชันแกร็บฟู้ด และด้านพฤติกรรม คือ
สามารถเรียนรู้การใช้งานบริการจัดส่งอาหารแอปพลิเคชันแกร็บ
ฟู้ดได้อย่างรวดเร็ว

สอดคล้องกับการวิจัยของ ลลิตา ขุนเทา, สุธาสินี สุขะ
อาคม และณัฐนันท์ ชัยนต์โสภณพท (2566) ได้ทำการศึกษา
เรื่อง ทัศนคติที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันไลน์แมน
ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ผลการศึกษาพบว่า ผู้บริโภคให้
ความสำคัญทัศนคติ ได้แก่ ด้านความเข้าใจ ด้านความรู้สึก และ
ด้านพฤติกรรม โดยรวมอยู่ในระดับมาก เพราะ ทัศนคติด้าน
ความเข้าใจ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญในเรื่อง
แอปพลิเคชันไลน์แมนสามารถชำระเงินได้หลากหลายวิธี
แอปพลิเคชันไลน์แมนช่วยให้สามารถประหยัดค่าใช้จ่ายในการ
เดินทางไปซื้ออาหาร และแอปพลิเคชันไลน์แมนใช้งานง่าย
โดยทัศนคติด้านความเข้าใจในแง่มุมมองเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน
ไลน์แมนใช้งานง่าย และสามารถชำระเงินได้หลากหลายวิธี

3. ความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารต่อแอปพลิเคชัน
แกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ประกอบไปด้วย
ความตั้งใจซื้อ และพฤติกรรมการบอกต่อ โดยรวมอยู่ในระดับ
มากที่สุด

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านจากค่าเฉลี่ยมากไปน้อยพบว่า
ผู้บริโภคให้ความสำคัญ ความตั้งใจซื้อเป็นอันดับแรก และ
พฤติกรรมการบอกต่อ ตามลำดับ เนื่องจากผู้บริโภคเลือกใช้
บริการส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันแกร็บ เกิดจากมองว่าความ
จงรักภักดีมีความเหมาะสม และองค์ประกอบทุกด้านของความ

จงรักภักดีมีความสำคัญ ตั้งแต่ความตั้งใจซื้อ คือ การวางแผนที่จะใช้บริการจัดส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันแกร็บฟู้ดมากขึ้น และพฤติกรรมการบอกต่อ คือ การที่จะแนะนำคนที่ทำงานที่ไม่เคยใช้แอปพลิเคชันแกร็บฟู้ด มาใช้แอปพลิเคชันแกร็บฟู้ด

สอดคล้องกับการวิจัยของ ลัดดาวัลย์ ฝอยทอง (2565) ได้ทำการศึกษารื่อง กลยุทธ์ทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจใช้บริการซ้ำ และการบอกต่อของลูกค้าร้านอาหารริมแม่น้ำบางปะกง ผลการศึกษาพบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญความจงรักภักดี ได้แก่ ความตั้งใจซื้อ และพฤติกรรมการบอกต่อโดยรวมอยู่ในระดับมาก เพราะ ด้านความตั้งใจซื้อ กลยุทธ์ทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจซื้อเชิงพฤติกรรมความตั้งใจซื้อ ได้แก่ ด้านการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ ด้านสถานที่ตั้ง ด้านพนักงานบริการ ด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ และด้านคุณภาพอาหาร ตามลำดับ

4. ส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารต่อแอปพลิเคชันแกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จากการศึกษาพบว่า ส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อความจงรักภักดี มีจำนวน 4 ด้าน โดยสามารถเรียงลำดับตามอิทธิพลจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านลักษณะทางกายภาพ ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านกระบวนการ และ ด้านราคา ตามลำดับ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านของความจงรักภักดีพบว่าทุก ๆ ด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ระดับมากที่สุด เนื่องจากด้านลักษณะทางกายภาพ เป็นกระบวนการที่ผู้บริโภครับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สมปรารณา เมืองก่อ (2566) ได้ทำการศึกษารื่อง ปัจจัยการตลาดที่มีผลต่อการสั่งซื้ออาหารผ่าน Application Line Man ผลการวิจัยพบว่า ด้านลักษณะทางกายภาพ เป็นกระบวนการที่ผู้บริโภครับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ปัจจัยในการพิจารณาด้านลักษณะทางกายภาพ โดยมีแอปพลิเคชันแกร็บเป็นตัวกลาง ซึ่งควรพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ แอปพลิเคชันมีความทันสมัย และรูปภาพอาหารมีความสวยงามน่ารับประทาน แอปพลิเคชันมีการออกแบบด้วยความสวยงาม และน่าเข้าใช้บริการ และพนักงานส่งอาหารแต่งกายสะอาด ดูน่าเชื่อถือ สิ่งที่ต้องปรับปรุง คือ แอปพลิเคชันมีความทันสมัย ควรพัฒนาแอปพลิเคชันให้ใช้งานง่าย มีความทันสมัย มีสีสันให้น่าดึงดูด พร้อมทั้งเพิ่มฟีเจอร์ใหม่ๆ เช่น ค่าบริการจัดส่งอาหาร 0 บาท, Flash sale ลดทุกวัน

ช่วงเวลา หรือการอ่านรีวิวก่อนสั่งซื้ออาหาร เพื่อดูลูกค้าให้เข้ามาใช้บริการเพิ่มมากขึ้น, รูปภาพอาหารมีความสวยงามน่ารับประทาน ควรให้ความสำคัญกับรูปภาพเมนูอาหาร รูปที่ใช้ต้องมีความละเอียดสูง คมชัดสวยงาม และน่ารับประทาน เนื่องจากรูปภาพที่ดีจะสามารถดึงดูดลูกค้าให้เลือกซื้อได้

และสอดคล้องกับการวิจัยของ เตอเหมา โจว (2564) ได้ทำการศึกษารื่อง ส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อพฤติกรรมของผู้ใช้บริการ ส่งอาหาร ส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชัน Grab Food ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านราคา มีผลต่อความต้องการเลือกใช้บริการส่งอาหารผ่าน Grab Food ความถี่ในการใช้บริการส่งอาหารผ่าน Grab Food (จำนวนครั้ง / เดือน) จำนวนเงินในการใช้บริการส่งอาหารผ่าน Grab Food (บาท / ครั้ง) บุคคลที่รับประทานอาหารด้วย ในการส่งอาหารผ่าน Grab Food และมือในส่งอาหารผ่าน Grab Food มารับประทาน

5. ทศนคติต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารต่อแอปพลิเคชันแกร็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ในภาพรวม จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยทศนคติที่ส่งผลต่อความจงรักภักดี มีจำนวน 3 ด้าน โดยสามารถเรียงลำดับตามอิทธิพลจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านความเข้าใจ ด้านความรู้สึก และด้านพฤติกรรม ตามลำดับ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านของความจงรักภักดีพบว่าทุก ๆ ด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ระดับมากที่สุด

และสอดคล้องกับการวิจัย ธิธาร์ตัน ปสนันสิริคุณ (2561) ได้ทำการศึกษารื่อง ทศนคติการซื้อสินค้าและบริการออนไลน์ของประชาชนในจังหวัดชลบุรี ผลการวิจัยเมื่อพิจารณารายชื่อของด้านพฤติกรรม พบว่า ความเป็นไปได้ที่จะกลับไปซื้อสินค้าและบริการออนไลน์ และความตั้งใจจะซื้อสินค้าและบริการออนไลน์มีทศนคติอยู่ในระดับมากที่สุด และในส่วนของความถี่ซื้อสินค้าออนไลน์แม้ว่าราคาจะแพง และความคิดเห็นว่าจะมีทางที่กลับไปซื้อสินค้าและบริการออนไลน์ในอนาคต จึงสรุปได้ว่าการมีทศนคติด้านพฤติกรรมที่มากขึ้น ส่งผลให้มีพฤติกรรมการตั้งใจซื้อสินค้าและบริการออนไลน์ที่มากขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

สรุป การวิจัยครั้งนี้ได้ข้อค้นพบใหม่คือ ผู้ให้บริการแอปพลิเคชันแกร็บจึงควรให้ความสำคัญกับด้านลักษณะทางกายภาพ ที่เน้นความสวยงามน่าสนใจ เน้นช่องทางที่ใช้งานได้สะดวก กระบวนการที่ง่ายและรวดเร็ว และราคาต้องชัดเจนคุ้มค่า

ส่วนการสร้างความสะดวก ทำให้เกิดความคุ้นเคย และความง่าย
ในการใช้งานจะสร้างทัศนคติที่ดีได้

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยที่พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดส่งผล
ต่อความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชัน
แก็็บในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1) ด้านลักษณะทางกายภาพ ข้อที่ผู้ใช้บริการให้
ความสำคัญมากที่สุด คือ พนักงานส่งอาหารแต่งกายสุภาพ
สะอาด เรียบร้อย ทางแอปพลิเคชันแก็็บต้องมีการอบรม และ
มีการตรวจสอบพนักงานส่งอาหารอยู่เสมอ ทุกๆ 1 เดือน หรือ 3
เดือน เป็นต้น และพนักงานส่งอาหารพอส่งถึงร้านอาหาร หรือส่ง
อาหารให้ลูกค้า พนักงานส่งอาหารควรถ่ายเซลฟี่ตนเองด้วย
ข้อนี้เป็นข้อที่ผู้ใช้บริการแอปพลิเคชันแก็็บเกิดความจงรักภักดี
เป็นอย่างสูง ควรให้ความสำคัญมากขึ้น

2) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ข้อที่ผู้ใช้บริการให้
ความสำคัญมากที่สุด คือ ช่องทางการชำระเงินผ่านแอปพลิเคชัน
แก็็บผู้ที่มีครบถ้วนตามที่ท่านต้องการ ทางแอปพลิเคชันแก็็บ
ผู้ควรเพิ่มช่องทางการชำระเงินให้หลากหลายมากขึ้นกว่าเดิม
เพื่อเป็นทางเลือกให้ผู้ใช้บริการสามารถชำระเงินได้หลากหลาย
และเพิ่มประสิทธิภาพของการชำระเงินให้สะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น

3) ด้านกระบวนการ ข้อที่ผู้ใช้บริการให้ความสำคัญ
ที่สุด คือ แอปพลิเคชันแก็็บผู้ดาวน์โหลดได้ง่าย ทางแอปพลิเคชัน
แก็็บผู้ควรโปรโมทแอปพลิเคชันแก็็บผู้อยู่เสมอ
และควรมีคู่มือดาวน์โหลดให้ผู้บริโภคได้ศึกษาวิธีดาวน์โหลด

4) ด้านราคา ข้อที่ผู้ใช้บริการให้ความสำคัญมากที่สุด คือ
เมนูอาหารระบุราคาชัดเจน โดยทางผู้ประกอบการร้านค้าอาหาร
ต้องตั้งราคาอาหารที่เหมาะสมชัดเจน ไม่แพงจนเกินไป
รักษามาตรฐานราคาไว้อย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความ
จงรักภักดีต่อแอปพลิเคชันแก็็บอย่างต่อเนื่อง

จากผลการวิจัยที่พบว่า ทัศนคติของผู้ใช้บริการส่งอาหาร
ส่งผลต่อความจงรักภักดีต่อแอปพลิเคชันแก็็บในเขต
กรุงเทพมหานครและปริมณฑล มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1) ด้านความเข้าใจ ข้อที่ผู้ใช้บริการให้ความสำคัญ
ที่สุด คือ การใช้บริการจัดส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันแก็็บช่วย
ในการสั่งซื้ออาหารได้เร็วขึ้น ทางแอปพลิเคชันแก็็บผู้ควรมีการ

ควบคุมคุณภาพการบริการให้สามารถตอบสนองได้รวดเร็ว และ
ควรพัฒนาระบบทั้งกระบวนการเพื่อให้เวลาการจัดส่งอาหารถึง
มือลูกค้าได้รวดเร็วยิ่งขึ้นกว่าเดิม

2) ด้านความรู้สึก ข้อที่ผู้ใช้บริการให้ความสำคัญมากที่สุด
คือ การคุ้นเคยกับการใช้บริการจัดส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชัน
แก็็บผู้ ทางแอปพลิเคชันแก็็บผู้เปิดบริการมานาน เป็นที่
รู้จักอย่างกว้างขวาง เพราะแอปพลิเคชันแก็็บผู้มีทั้งในประเทศ
และต่างประเทศ แต่ทางแอปพลิเคชันแก็็บผู้ควรโปรโมท
โฆษณาแอปพลิเคชันอยู่เสมอ เพราะปัจจุบันมีการแข่งขันใน
ธุรกิจส่งอาหารกันสูง

3) ด้านพฤติกรรม ข้อที่ผู้ใช้บริการให้ความสำคัญ
ที่สุด คือ การที่สามารถเรียนรู้การใช้งานบริการจัดส่งอาหารแอป
พลิเคชันแก็็บผู้ได้อย่างรวดเร็ว ทางแอปพลิเคชันแก็็บผู้ควร
ทำฟิเจอร์การสอนใช้ในระบบแอปพลิเคชัน ให้ผู้บริโภคสามารถ
อ่านและใช้งานได้ง่าย

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายขอบเขตของประชากรกลุ่มตัวอย่าง
เนื่องจากการวิจัยนี้ศึกษาเฉพาะผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร
และปริมณฑลเท่านั้น การวิจัยในอนาคตสามารถขยายกลุ่ม
ตัวอย่างไปยังต่างจังหวัด เพื่อจะสามารถนำข้อมูลจากการวิจัยมา
เพื่อเปรียบเทียบข้อแตกต่าง และนำไปใช้เป็นประโยชน์ใน
การศึกษาต่อไปได้

2. ควรศึกษาปัจจัยตัวแปรอิสระด้านอื่นเพิ่มเติม นอกจาก
ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด และปัจจัยทัศนคติ ที่ผู้วิจัยได้
ศึกษาไปแล้ว ว่ามีปัจจัยตัวแปรอิสระด้านอื่นใดอีกบ้างที่ส่งผลต่อ
ความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชัน
แก็็บผู้

เอกสารอ้างอิง

- [1] เดอเหมา โจว. (2564). ส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อพฤติกรรมของผู้ใช้บริการส่งอาหาร สั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชัน Grab Food ในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล. (การค้นคว้าแบบอิสระ) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต.
- [2] อิตารัตน์ ปสนันศิริคุณ. (2561). ทักษะการซื้อสินค้า และบริการออนไลน์ของประชาชนในจังหวัดชลบุรี. วารสารบูรพาบริหารธุรกิจ, 6(2), 1-12.
- [3] บริษัท แกร็บแท็กซี่ (ประเทศไทย) จำกัด. (2563). แกร็บเปิดตัวบริการส่งอาหาร “ไร้การสัมผัส” เพื่อป้องกันการแพร่กระจายของไวรัสโควิด-19. สืบค้นเมื่อวันที่ 28 ส.ค. 2566, จาก <https://www.grab.com/th/press/others/contactless-delivery-th/>
- [4] บริษัท มาร์เก็ตเทียร์ จำกัด. (2565). ธุรกิจส่งอาหาร ปี 2565 โอกาสใหญ่ที่ยังคงมาพร้อมกับความท้าทายใหม่ๆ. สืบค้นเมื่อวันที่ 28 ส.ค. 2566, จาก <https://marketeeronline.co/archives/238397>
- [5] ภคมน ญ นครพนม. (2564). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการแอปพลิเคชันส่งอาหารของผู้บริโภคเจนวาย ในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล. (การค้นคว้าแบบอิสระ) มหาวิทยาลัยมหิดล, การจัดการมหาบัณฑิต.
- [6] ลลิตา ขุนเทา, สุราสินี สุขะอาคม และณัฏฐนันท์ ชยันต์โสงขุนทด. (2566). ปัจจัยด้านทัศนคติที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันไลน์แมน ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก. วารสารการศึกษานานาชาติ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 13(1), 1-26.
- [7] ลัดดาวัลย์ ฝอยทอง. (2565). กลยุทธ์ทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจใช้บริการซ้ำ และการบอกต่อของลูกค้าร้านอาหารริมแม่น้ำบางปะกง. วารสารวิจัยวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์, 6(1), 1-10.
- [8] สมปรารธนา เมืองก่อ. (2566). ปัจจัยการตลาดที่มีผลต่อการสั่งซื้ออาหารผ่าน Application Line Man ของประชากรในกรุงเทพมหานคร. (การค้นคว้าแบบอิสระ) มหาวิทยาลัยรามคำแหง, คณะบริหารธุรกิจ, สาขาการบัญชี.
- [9] Cochran, W.G. (1977). *Sampling Techniques*. 3rd Edition, New York.
- [10] Cronbach, L. J. (1984). *Essentials of psychological testing (4th ed.)*. New York, NY : Harper & Row.
- [11] Hair, J.F., Black, W.C., Babin, B.J. & Anderson, R.E. (2014). *Multivariate Data Analysis*. 7th Edition, Pearson Education, Upper Saddle River.
- [12] Schiffman, L.G. & Kanuk, L.L. (1994). An Empirical Study of Perceived Factors Affecting Customer Satisfaction to Re-Purchase Intention in Online Stores in China. *Journal of Service Science and Management*, 8(11), 1-302.

สภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษา สาขาวิชา ภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

PROBLEMS AND SOLUTIONS TO THE PROBLEMATIC INTERNSHIP IN TEACHING PROFESSION OF THAI LANGUAGE MAJOR STUDENTS, MUBAN CHOM BUENG RAJABHAT UNIVERSITY

ไพบูลย์วรรณ จิตพัฒนกุล¹ และ สมภัสสร บัวรอด^{2*}

PAIBOONWAN JITPATTANAKUN¹ and SOMPHATSORN BUAROD^{2*}

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง 2. นำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (หลักสูตร 4 ปี) ที่เรียนรายวิชาการฝึกปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 31 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถามสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.80-1.00 และมีความเที่ยงคำนวณโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้เท่ากับ .85 และแบบสัมภาษณ์สภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.80-1.00 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่านักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง มีปัญหาเกี่ยวกับศูนย์พัฒนาวิชาชีพครูมากที่สุด ($\mu = 3.29$, $\sigma = 1.12$) มีปัญหาเกี่ยวกับอาจารย์นิเทศก์น้อยที่สุด ($\mu = 1.98$, $\sigma = 1.46$) สำหรับแนวทางการปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในระดับสาขาวิชา ได้แก่ การสร้างช่องทางการสื่อสารเพิ่มเติมที่เป็นตัวกลางระหว่างศูนย์ฝึกประสบการณ์วิชาชีพและนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย การสื่อสารข้อมูลที่เป็นข้อค้นพบเพื่อหาทางแนวทางแก้ไขร่วมกับคณะครุศาสตร์ การจัดให้มีเวทีในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสำรวจความต้องการจำเป็นเพื่อเป็นข้อมูลสำคัญในการออกแบบให้ความช่วยเหลือนักศึกษาได้อย่างเหมาะสม สำหรับแนวทางการปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในระดับคณะ ได้แก่ การเน้นย้ำบทบาทหน้าที่ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับสาขาวิชาและโรงเรียนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ การออกแบบให้มีระบบที่ทันสมัยสอดคล้องกับยุคดิจิทัล เช่น การเพิ่มช่องทางการดาวน์โหลดเอกสาร และการรับ-ส่งเอกสารผ่านระบบออนไลน์

คำสำคัญ : การฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ; นักศึกษาวิชาชีพครู ; นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย

¹ อาจารย์คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง, Lecturer, Faculty of Humanities and Social Sciences, Muban Chom Bueng Rajabhat University.

² อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง, Lecturer, Faculty of Education, Muban Chom Bueng Rajabhat University.

* Corresponding Author, Email: somphatsorn.mcru@gmail.com

Received: Mar 31, 2024, Revised: May 27, 2024, Accepted: Jun 3, 2024

ABSTRACT

The purposes of this study were: 1. To study the problems of the Internship in Teaching Profession of Thai language major students, Muban Chom Bueng Rajabhat University, 2. To find out the solutions to the problematic Internship in Teaching Profession of Thai language major students, Bachelor of Education Program (4-year program) Muban Chom Bueng Rajabhat University. The population used in the research were 31 fourth year Thai language major students, at Muban Chom Bueng Rajabhat University who were studying Internship in educational institutions in Teaching Profession in specific fields, in the first semester of the academic year 2022. The tools used in the research were: a questionnaire on problems in the Internship in Teaching Profession, which had an consistency value (IOC) between 0.80-1.00 and a reliability value calculated by finding the alpha coefficient of Cronbach (Cronbach's Alpha Coefficient) equal .85; and an interview form on problems and solutions to the Internship in Teaching Profession, with congruence value (IOC) between 0.80-1.00. The qualitative data were analyzed using content analysis. The quantitative data were analyzed using percentage, mean and standard deviation.

The results of the research revealed that Thai language major students at Muban Chom Bueng Rajabhat University had most problems with Teaching Profession Development Office ($\mu = 3.29$, $\sigma = 1.12$) and had least problems with supervisors at the department level ($\mu = 1.98$, $\sigma = 1.46$). There were additional comments and opinions such as: the authority should create additional communication channel between the Teaching Profession Development Unit and Thai language major students; communicating the findings to find solutions with the Faculty of Education; providing a platform for exchanging experiences; surveying needs which are important information in designing appropriate assistance for students. As for the guidelines for solving problems in teaching professional experience training at the faculty level include: emphasizing the stakeholders both Thai language department and the internship schools about their roles and responsibilities; designing a modern system consistent with the digital age, such as adding channels for downloading documents and receiving and sending documents through the online system.

Keywords: Internship in Teaching Profession ; Pre-Service Teacher ; Thai Language Major Students

บทนำ

หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (หลักสูตร 4 ปี) สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง มุ่งผลิตครูที่มีคุณภาพสูง มีความรู้คู่คุณธรรม สามารถบูรณาการความรู้ ทักษะ เจตคติ คุณธรรม และจริยธรรมแห่งวิชาชีพไปสู่การจัดการศึกษา และพัฒนาครู ให้เป็นคนดี มีสติปัญญา ความสามารถ และอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุข รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง และสามารถเผชิญปัญหาหรือวิกฤติได้ด้วยสติปัญญา และกำหนดคุณลักษณะบัณฑิตของหลักสูตรไว้ดังนี้ 1. ผลิตบัณฑิตให้

เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสอน สามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในการปฏิบัติงานได้อย่างสอดคล้องกับสภาพสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจของประเทศ 2. ผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้มีความรู้ความสามารถในการจัดการเรียนการสอน และการพัฒนาหลักสูตรทางการเรียนการสอนการสอนที่จะส่งผลให้ครู มีความรู้ความสามารถ สมรรถนะ และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ของการศึกษาของชาติ 3. ผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพครู มีความรับผิดชอบ สู่ต่อวิชาการและวิชาชีพ มีความอดทน ใจกว้าง และมีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้พร้อมที่จะประกอบวิชาชีพครู

อย่างมีคุณภาพ และเป็นไปตามสมรรถนะและมาตรฐานวิชาชีพครู 4. ผลิตบัตติให้มีความรอบรู้ด้านการจัดการเรียนการสอนสามารถประยุกต์ความเข้าใจอันถ่องแท้ในทฤษฎีและระเบียบวิธีการศึกษาวิจัย เพื่อสร้างความรู้ใหม่สำหรับการประกอบวิชาชีพหรือการศึกษาในระดับสูงขึ้นในอนาคต 5. มีศักยภาพที่จะพัฒนางานในหน้าที่ และเส้นทางวิชาชีพให้มีความก้าวหน้าเป็นผู้นำทางวิชาการ สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการปฏิบัติงานหน้าที่ครูได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 6. เป็นผู้มีความลักษณะคนไทยที่พึงประสงค์ 4 ประการ ได้แก่ 1) มีทัศนคติที่ดีและถูกต้อง 2) มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคงเข้มแข็ง 3) มีงานทำ-มีอาชีพ และ 4) เป็นพลเมืองดี มีระเบียบวินัย (หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย (4 ปี) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2562) ในกระบวนการพัฒนานักศึกษาให้มีคุณลักษณะบัณฑิตของหลักสูตรผ่านกระบวนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูตามโครงสร้างของหลักสูตรใน 4 ช่วงเวลา ในปีการศึกษาที่ 1-4 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปีการศึกษาที่ 4 นักศึกษาต้องฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูเป็นเวลา 1 ภาคการศึกษา ที่มีลักษณะเป็นการจัดประสบการณ์ให้มีความลึกซึ้งในงานครุมากขึ้นในทุก ๆ ชั้นปี มีลักษณะใกล้เคียงกับการพัฒนาครูในต่างประเทศ เช่น ในประเทศจีน ซู (Xu, 2022) ได้อธิบายไว้ว่า ในปี ค.ศ.2012 คณะกรรมการการศึกษาเทศบาลนครเซี่ยงไฮ้ ได้กำหนดกรอบการพัฒนาครูใน 4 โมดูล โมดูล 1 : การรับรู้ทางวิชาชีพและการปลูกฝังคุณธรรม โมดูล 2 : ประสบการณ์ในชั้นเรียนและการฝึกปฏิบัติการสอน โมดูล 3 : ประสบการณ์ในการจัดการชั้นเรียนและการศึกษาคณธรรม โมดูล 4 : การวิจัยทางการเรียนการสอนและการพัฒนาวิชาชีพ

ในช่วงเวลาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู นักศึกษาจำเป็นต้องเตรียมความพร้อมและปรับตัวในหลายด้าน อาจจะมีปัญหาเกิดขึ้นซึ่งควรได้รับการช่วยเหลือเพื่อแก้ปัญหา ดังงานวิจัยของศิริดา ทองเชื้อ และณฤมล ศราพันธุ์ (2557) ที่ได้ศึกษาปัญหาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนิสิตฝึกสอน สาขาคหกรรมศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่ามีความรู้ด้านการดำเนินการสอนและเตรียมการสอนอยู่ในระดับปานกลาง สอดคล้องกับ สุรกานต์ จังหาร (2551) ได้ระบุถึงสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ได้แก่ การเตรียมความพร้อมก่อนออกฝึกประสบการณ์ยังไม่ดีพอ อาจารย์นิเทศก์จาก

มหาวิทยาลัยและครูพี่เลี้ยงยังขาดการประสานงานและทำงานร่วมกันอย่างจริงจัง นักศึกษาไม่ได้รับการนิเทศตามปฏิทินที่กำหนด ขาดงบประมาณ รวมทั้งปัญหาอื่น ๆ ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพของนักศึกษาวิชาชีพครู นอกจากนี้ เจง ดิสนีย์ มิทฟอร์ด และบัควอธ (Geng, Disney, Midford, & Buckworth, 2022) ได้ศึกษาความเครียดของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มหาวิทยาลัยออสเตรเลีย (Australian university) จำนวน 311 คน พบว่ามีค่าเฉลี่ยของความเครียดสูงกว่าเกณฑ์ปกติ (norms) ทั้งในกลุ่มเพศชายและเพศหญิง เมื่อศึกษาในบริบทนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยจากงานวิจัยของ วรกุล เชวงกุล (2557) พบว่า มีปัญหาด้านตัวนักศึกษาในระดับปานกลาง ซึ่งมากที่สุดเมื่อเทียบกับด้านครูพี่เลี้ยง ด้านอาจารย์นิเทศก์ และด้านการปฏิบัติงานในโรงเรียน และสอดคล้องกับผลการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถอดบทเรียนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของอาจารย์นิเทศก์ พบว่ามีปัญหาเกิดขึ้นกับนักศึกษาอย่างหลากหลาย ทั้งปัญหาที่เกิดขึ้นจากการปรับรูปแบบการฝึกประสบการณ์ที่แตกต่างจากหลักสูตร 5 ปี ทำให้ต้องการปรับตัวของทั้งอาจารย์และนักศึกษา และปัญหารายบุคคล ดังนั้น การศึกษาในบริบทของสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงจะทำให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่เฉพาะเจาะจง และเป็นการรับฟังปัญหาของนักศึกษาอย่างแท้จริง

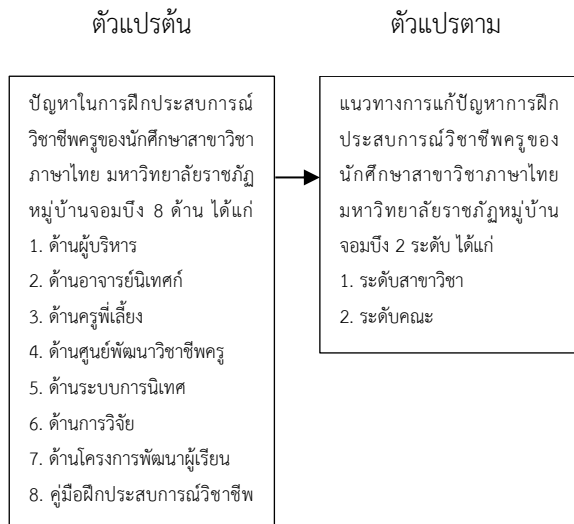
จากความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง และเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูตามการรับรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ผลการวิจัยจะมีประโยชน์ทั้งในระดับสาขาวิชา คณะ และหน่วยงานที่รับผิดชอบด้านการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูรวมทั้งมีส่วนเกี่ยวข้องให้ได้ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพสะท้อนตัวตนของปัญหาซึ่งอาจเกิดขึ้นกับนักศึกษาวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยเพื่อออกแบบสร้างทางเลือกในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

2. เพื่อเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ที่เรียนรายวิชาการฝึกปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 31 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

1. แบบสอบถามสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง แบ่งออกเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) จำนวน 4 ข้อ ตอนที่ 2 สภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Five Rating Scales) แบ่งออกเป็น 8 ด้าน ได้แก่ ด้านผู้บริหาร ด้านอาจารย์นิเทศก์ ด้านครูพี่เลี้ยง ด้านศูนย์พัฒนา

วิชาชีพครู ด้านระบบการนิเทศ ด้านการวิจัยในชั้นเรียน ด้านโครงการพัฒนาผู้เรียน และด้านคู่มือฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ด้านละ 5 ข้อ รวมจำนวน 40 ข้อ มีขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือมีดังนี้

- 1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องก่อนสร้างแบบสอบถามสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง
- 1.2 ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสอบถามได้ค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) ระหว่าง 0.80-1.00
- 1.3 ปรับปรุงข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปทดลองใช้
- 1.4 ทดลองใช้แบบสอบถามกับนักศึกษาชั้นปีที่ 5 สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง จำนวน 25 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์ อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้เท่ากับ .85

2. แบบสัมภาษณ์สภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มีลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (structured interview Form) ที่มีข้อคำถามจำนวน 4 ข้อ มีขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือมีดังนี้

- 2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำปัญหาที่พบในการสอบถามในขั้นตอนแรกมาสร้างข้อคำถามถึงแนวทางแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นก่อนสร้างแบบสัมภาษณ์สภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู
- 2.2 ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสัมภาษณ์ได้ค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) ระหว่าง 0.80-1.00
- 2.3 ปรับปรุงข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เก็บรวบรวมข้อมูลสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยที่เป็นกลุ่มเป้าหมายภายหลังจากการสิ้นสุดเรียนรายวิชาการฝึกปฏิบัติการสอนใน

สถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้แบบสอบถามที่มีลักษณะเป็น มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Five Rating Scales) จำนวน 40 ข้อ สภาพปัญหาแบ่งออกเป็น 8 ด้าน ได้แก่ ด้านผู้บริหาร ด้านอาจารย์นิเทศก์ ด้านครูพี่เลี้ยง ด้านศูนย์พัฒนานักศึกษาฯ ด้านระบบการนิเทศ ด้านการทำวิจัยในชั้นเรียน ด้านทำโครงการพัฒนาผู้เรียน และด้านคู่มือฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยที่เป็นกลุ่ม เป้าหมายเพื่อให้ให้นักศึกษาได้อธิบายถึงรายละเอียดของแต่ละปัญหาที่ได้พบและเสนอแนวทางการแก้ปัญหาตามการรับรู้ของนักศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ มีรายละเอียดดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยใช้ค่าร้อยละ (Percent) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สำหรับเกณฑ์การแปลความหมายข้อมูลจากแบบสอบถาม เป็นการแปลผลตามหลักการแบ่งอันตรภาคชั้น (Class Interval) ตามแนวคิดของ เบสท์ (Best. 1982: 190 อ้างถึงใน สิริรัตน์ หอมชื่นชม, 2558: 23) มีรายละเอียด ดังนี้

4.21 - 5.00 หมายถึง มีปัญหาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในระดับมากที่สุด

3.41 - 4.20 หมายถึง มีปัญหาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในระดับมาก

2.61 - 3.40 หมายถึง มีปัญหาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในระดับปานกลาง

1.81 - 2.60 หมายถึง มีปัญหาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในระดับน้อย

1.00 - 1.80 หมายถึง มีปัญหาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูระดับที่ไม่เป็นปัญหา

2. การวิเคราะห์เชิงคุณภาพจากแบบสัมภาษณ์ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยจัดกลุ่มก่อนสร้างข้อสรุปของสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่องสภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง สรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ที่เรียนรายวิชาการฝึกปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 31 คน จำแนกตามเพศ เกรดเฉลี่ย และขนาดของโรงเรียนฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง จำแนกตามข้อมูลพื้นฐาน

ข้อมูลพื้นฐาน	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	3	9.68
หญิง	27	87.10
LGBTQ+	1	3.22
เกรดเฉลี่ย		
2.75 - 3.00	1	3.23
3.01 - 3.25	1	3.23
3.26 - 3.50	1	3.23
3.51 - 3.75	11	35.48
3.76 - 4.00	17	54.83
ขนาดของโรงเรียนฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู		
โรงเรียนขนาดเล็ก	6	19.36
โรงเรียนขนาดกลาง	11	35.48
โรงเรียนขนาดใหญ่	14	45.16

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย ส่วนใหญ่เป็นหญิง จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 87.10 มีเกรดเฉลี่ย 3.76 - 4.00 จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 54.84 ได้ฝึกประสบการณ์ในโรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 45.16

2. ผลการสำรวจสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงในภาพรวมทั้ง 8 ด้าน สรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ระดับของสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย

สภาพปัญหา	μ	σ	ระดับ
1. ผู้บริหาร	2.41	1.17	น้อย
2. อาจารย์นิเทศก์	1.98	1.46	น้อย
3. ครูพี่เลี้ยง	2.14	1.36	น้อย
4. ศูนย์พัฒนาวิชาชีพครู	3.29	1.21	ปานกลาง
5. ระบบการนิเทศ	2.61	1.33	ปานกลาง
6. วิจัยในชั้นเรียน	2.66	1.25	ปานกลาง
7. โครงการพัฒนาผู้เรียน	2.37	1.25	น้อย
8. คู่มือฝึกประสบการณ์	2.44	1.31	น้อย
รวม	2.49	1.34	น้อย

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่านักศึกษสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง มีปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในภาพรวมในระดับน้อย ($\mu = 2.49, \sigma = 1.34$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักศึกษามีปัญหาในระดับปานกลาง 3 ใน 8 ด้าน เรียงลำดับของปัญหาจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ด้านศูนย์พัฒนาวิชาชีพครู ($\mu = 3.29, \sigma = 1.21$) ด้านการทำวิจัยในชั้นเรียน ($\mu = 2.66, \sigma = 1.25$) ด้านระบบการนิเทศ ($\mu = 2.61, \sigma = 1.33$) สำหรับด้านที่มีปัญหาในระดับน้อย 5 ใน 8 ด้าน ได้แก่ เรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ด้านคู่มือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ($\mu = 2.44, \sigma = 1.31$) ด้านการทำโครงการพัฒนาผู้เรียน ($\mu = 2.37, \sigma = 1.25$) ด้านผู้บริหาร ($\mu = 2.41, \sigma = 1.17$) ด้านครูพี่เลี้ยง ($\mu = 2.14, \sigma = 1.36$) และด้านอาจารย์นิเทศก์ ($\mu = 1.98, \sigma = 1.46$) ตามลำดับ

3. ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงจำแนกตามเพศ เกรดเฉลี่ย และขนาดของโรงเรียนฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู สรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับของสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูจำแนกตามเพศ

สภาพปัญหา	เพศชาย (n=3)			เพศหญิง (n=27)			LGBTQ+ (n=1)		
	μ	σ	ระดับ	μ	σ	ระดับ	μ	σ	ระดับ
1. ผู้บริหาร	1.73	.42	ไม่เป็นปัญหา	2.49	0.85	น้อย	2.20	0.00	น้อย
2. อาจารย์นิเทศก์	1.33	.58	ไม่เป็นปัญหา	2.08	1.48	น้อย	1.20	0.00	ไม่เป็นปัญหา
3. ครูพี่เลี้ยง	1.13	.23	ไม่เป็นปัญหา	2.23	1.31	น้อย	2.80	0.00	ปานกลาง
4. ศูนย์พัฒนาวิชาชีพครู	3.87	.83	มาก	3.18	1.08	ปานกลาง	4.60	0.00	มากที่สุด
5. ระบบการนิเทศ	1.93	.81	น้อย	2.69	.97	ปานกลาง	2.40	0.00	น้อย
6. วิจัยในชั้นเรียน	1.80	.69	ไม่เป็นปัญหา	2.75	.83	ปานกลาง	2.80	0.00	ปานกลาง
7. โครงการพัฒนาผู้เรียน	1.27	.23	ไม่เป็นปัญหา	2.52	.98	น้อย	1.80	0.00	ไม่เป็นปัญหา
8. คู่มือฝึกประสบการณ์	1.93	.64	น้อย	2.53	1.08	น้อย	1.40	0.00	ไม่เป็นปัญหา
รวม	1.87	0.24	น้อย	2.56	0.22	น้อย	2.40	0.00	น้อย

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่านักศึกษากลุ่มเพศหญิงมีระดับของสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูมากที่สุด ($\mu = 2.56, \sigma = .22$) ซึ่งเป็นปัญหาในระดับน้อย รองลงมาคือกลุ่ม LGBTQ+ ($\mu = 2.40, \sigma = .00$) และกลุ่มเพศชาย ($\mu = 1.87, \sigma = .24$) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาสภาพปัญหาด้านที่เป็นปัญหาในระดับสูงที่สุดในแต่ละกลุ่ม พบว่า กลุ่มเพศชายมีปัญหาด้านศูนย์พัฒนาวิชาชีพครูสูงสุด ซึ่งเป็นปัญหาในระดับมาก ($\mu = 3.39, \sigma = 1.38$) สำหรับกลุ่มเพศหญิง และกลุ่ม LGBTQ+ มีปัญหาด้านศูนย์พัฒนาวิชาชีพครูสูงที่สุดเช่นเดียวกัน ซึ่งเป็นปัญหาในระดับปานกลาง ($\mu = 3.18, \sigma = 1.08$) และระดับสูง ($\mu = 4.60, \sigma = .00$) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาด้านที่มีปัญหาในระดับต่ำที่สุดในแต่ละกลุ่ม พบว่า กลุ่มเพศชายไม่มีปัญหาด้านครูพี่เลี้ยง ($\mu = 1.13, \sigma = .23$) กลุ่มเพศหญิงมีปัญหาด้านครูพี่เลี้ยงในระดับน้อย ($\mu = 2.08, \sigma = 1.48$) และกลุ่ม LGBTQ+ ไม่มีปัญหาด้านอาจารย์นิเทศก์ ($\mu = 1.20, \sigma = .00$)

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ระดับของสภาพปัญหาในการฝึก
ประสบการณ์วิชาชีพครูจำแนกตามเกรดเฉลี่ย

สภาพปัญหา	ต่ำกว่า 3.51 (n=3)			3.51-3.75 (n=11)			3.76-4.00 (n=17)		
	μ	σ	ระดับ	μ	σ	ระดับ	μ	σ	ระดับ
1. ผู้บริหาร	1.93	0.58	น้อย	2.47	0.96	น้อย	2.45	0.79	น้อย
2. อาจารย์นิเทศก์	2.33	1.53	น้อย	1.98	1.54	น้อย	1.92	1.39	น้อย
3. ครูพี่เลี้ยง	1.67	1.15	ไม่เป็น ปัญหา	2.25	1.37	น้อย	2.15	1.29	น้อย
4. ศูนย์พัฒนา วิชาชีพครู	3.00	1.56	ปานกลาง	3.29	0.96	ปานกลาง	3.34	1.13	ปานกลาง
5. ระบบการนิเทศ	2.47	1.15	น้อย	2.84	1.18	ปานกลาง	2.48	0.78	น้อย
6. วิจัยในชั้นเรียน	2.20	0.87	น้อย	3.09	0.86	ปานกลาง	2.46	0.75	น้อย
7. โครงการพัฒนา ผู้เรียน	1.80	1.06	ไม่เป็น ปัญหา	2.95	0.97	ปานกลาง	2.11	0.87	น้อย
8. คู่มือฝึกประสบการณ์	2.13	1.62	น้อย	2.64	1.20	ปานกลาง	2.37	0.90	น้อย
รวม	2.19	0.36	น้อย	2.69	0.24	ปานกลาง	2.41	0.25	น้อย

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาในกลุ่มเกรดเฉลี่ย 3.51-3.75 มีระดับของสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูมากที่สุด ($\mu = 2.69$, $\sigma = .24$) ซึ่งเป็นปัญหาในระดับปานกลาง รองลงมาคือ กลุ่มเกรดเฉลี่ย 3.76-4.00 ($\mu = 2.41$, $\sigma = .25$) และกลุ่มเกรดเฉลี่ยต่ำกว่า 3.51 ($\mu = 2.19$, $\sigma = .36$) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาสภาพปัญหาด้านที่เป็นปัญหาในระดับสูงที่สุดในแต่ละกลุ่ม พบว่า กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยต่ำกว่า 3.51 มีปัญหาด้านศูนย์พัฒนาวิชาชีพครูสูงที่สุด ซึ่งเป็นปัญหาในระดับปานกลาง ($\mu = 3.00$, $\sigma = 1.56$) สำหรับกลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 3.51-3.75 มีปัญหาระดับปานกลาง 5 ใน 8 ด้าน ได้แก่ ด้านศูนย์พัฒนาวิชาชีพครู ด้านการทำวิจัยในชั้นเรียน ด้านการทำโครงการพัฒนาผู้เรียน ด้านระบบการนิเทศ และด้านคู่มือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ตามลำดับ กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 3.76-4.00 มีปัญหาด้านศูนย์พัฒนาวิชาชีพครูสูงที่สุด ซึ่งเป็นปัญหาในระดับปานกลาง ($\mu = 3.34$, $\sigma = 1.13$) เมื่อพิจารณาด้านที่มีปัญหาในระดับต่ำที่สุดในแต่ละกลุ่ม พบว่า กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยต่ำกว่า 3.51 ไม่มีปัญหาด้านครูพี่เลี้ยง ($\mu = 1.13$, $\sigma = .23$) กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 3.51-3.75 มีปัญหาด้านอาจารย์นิเทศก์ในระดับน้อย ($\mu = 1.98$, $\sigma = 1.54$) สอดคล้องกับกลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ย 3.76-4.00 ปัญหาด้านอาจารย์นิเทศก์ในระดับน้อย ($\mu = 1.92$, $\sigma = 1.39$)

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ระดับของสภาพปัญหาในการฝึก
ประสบการณ์วิชาชีพครูจำแนกตามขนาดของโรงเรียนฝึก
ประสบการณ์วิชาชีพครู

สภาพปัญหา	โรงเรียนขนาดเล็ก (n=6)			โรงเรียนขนาดกลาง (n=11)			โรงเรียนขนาดใหญ่ (n=14)		
	μ	σ	ระดับ	μ	σ	ระดับ	μ	σ	ระดับ
1. ผู้บริหาร	2.96	1.13	ปานกลาง	2.24	0.56	น้อย	2.30	0.82	น้อย
2. อาจารย์นิเทศก์	2.33	2.07	น้อย	1.60	0.78	ไม่เป็น ปัญหา	2.13	1.51	น้อย
3. ครูพี่เลี้ยง	2.53	1.41	น้อย	1.60	0.77	ไม่เป็น ปัญหา	2.40	1.46	น้อย
4. ศูนย์พัฒนา วิชาชีพครู	3.63	1.07	มาก	3.07	1.32	ปานกลาง	3.31	0.91	ปานกลาง
5. ระบบการนิเทศ	3.30	0.92	ปานกลาง	2.05	0.80	น้อย	2.74	0.88	ปานกลาง
6. วิจัยในชั้นเรียน	3.30	0.69	ปานกลาง	2.35	0.78	น้อย	2.63	0.85	ปานกลาง
7. โครงการพัฒนา ผู้เรียน	2.83	0.94	ปานกลาง	1.98	1.01	น้อย	2.49	0.95	น้อย
8. คู่มือฝึกประสบการณ์	2.90	1.27	ปานกลาง	1.95	0.93	น้อย	2.63	0.97	ปานกลาง
รวม	2.97	0.42	ปานกลาง	2.11	0.22	น้อย	2.58	0.28	น้อย

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาที่ฝึกประสบการณ์ในโรงเรียนขนาดเล็กมีระดับของสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูมากที่สุด ($\mu = 2.97$, $\sigma = .42$) ซึ่งเป็นปัญหาในระดับปานกลาง รองลงมาคือ โรงเรียนขนาดใหญ่ ($\mu = 2.58$, $\sigma = .28$) และโรงเรียนขนาดกลาง ($\mu = 2.11$, $\sigma = .22$) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาสภาพปัญหาด้านที่เป็นปัญหาในระดับสูงที่สุดในแต่ละกลุ่ม พบว่า นักศึกษาที่ฝึกประสบการณ์ในโรงเรียนขนาดเล็ก มีปัญหาด้านศูนย์พัฒนาวิชาชีพครูสูงที่สุด ซึ่งเป็นปัญหาในระดับมาก ($\mu = 3.63$, $\sigma = 1.07$) สำหรับนักศึกษาที่ฝึกประสบการณ์ในโรงเรียนขนาดกลาง และขนาดใหญ่ก็มีปัญหาด้านศูนย์พัฒนาวิชาชีพครูสูงที่สุดเช่นเดียวกัน ซึ่งเป็นปัญหาในระดับปานกลาง ($\mu = 3.07$, $\sigma = 1.32$) ($\mu = 3.31$, $\sigma = .91$) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาด้านที่มีปัญหาในระดับต่ำที่สุดในแต่ละกลุ่ม พบว่า นักศึกษาที่ฝึกประสบการณ์ในโรงเรียนขนาดเล็ก และโรงเรียนขนาดใหญ่มีปัญหาด้านอาจารย์นิเทศก์ในระดับน้อย ($\mu = 2.33$, $\sigma = 2.07$) ($\mu = 2.13$, $\sigma = 1.51$) สอดคล้องกับกลุ่มโรงเรียนขนาดกลางที่ไม่มีปัญหาด้านครูพี่เลี้ยง ($\mu = 1.60$, $\sigma = .78$) และไม่มีปัญหาด้านอาจารย์นิเทศก์ ($\mu = 1.60$, $\sigma = .77$)

4. ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูตามการรับรู้ของ

นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง มีรายละเอียดดังนี้

4.1 ด้านผู้บริหาร มีปัญหาเกี่ยวกับ 1) ความเข้าใจไม่ตรงกับเป้าหมายของการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เช่น รูปแบบของงานวิจัยในชั้นเรียน ภาระงานของนักศึกษาวิชาชีพครู 2) ไม่มีการจัดสรรห้องพักให้กับนักศึกษาวิชาชีพครู สำหรับแนวทางการแก้ปัญหาตามการรับรู้ของนักศึกษา คือ มหาวิทยาลัยเพิ่มช่องทางการแจ้งเป้าหมายของการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู การมอบหมายงานต่าง ๆ การจัดเตรียมสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับนักศึกษาวิชาชีพครูตามความจำเป็นพื้นฐาน

4.2 ด้านอาจารย์นิเทศก์ มีปัญหาเกี่ยวกับการนัดหมายเพื่อนิเทศนักศึกษาวิชาชีพครู สำหรับแนวทางการแก้ปัญหาตามการรับรู้ของนักศึกษา คือ อาจารย์นิเทศก์นัดหมายกับนักศึกษาวิชาชีพครูล่วงหน้าเพื่อประสานงานกับผู้บริหารโรงเรียน ครูพี่เลี้ยง อาจารย์นิเทศก์ และเน้นระยะเวลาในการนิเทศแต่ละครั้งอย่างเหมาะสม ไม่ควรให้ติดกันมากเกินไป

4.3 ด้านครูพี่เลี้ยง มีปัญหาเกี่ยวกับ 1) ความไม่เข้าใจการกำหนดจำนวนครั้งในการนิเทศ 2) ความไม่ชัดเจนเกี่ยวกับการให้คะแนนในคู่มือฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู สำหรับแนวทางการแก้ปัญหาตามการรับรู้ของนักศึกษา คือ การจัดอบรมครูพี่เลี้ยงให้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของครูพี่เลี้ยง วิธีการให้คะแนนในแบบประเมินในแต่ละครั้ง เกณฑ์การประเมิน ระยะเวลาที่ต้องส่งผลงานต่าง ๆ กลับมายังมหาวิทยาลัย

4.4 ด้านศูนย์พัฒนาวิชาชีพครู มีปัญหาเกี่ยวกับ 1) ขาดงบประมาณในการจัดทำโครงการ 2) ระบบการทำงานที่ล่าช้า 3) ไฟล์เอกสารต่าง ๆ ไม่สามารถแก้ไขได้ สำหรับแนวทางการแก้ปัญหาตามการรับรู้ของนักศึกษา คือ 1) กำหนดการจัดกิจกรรมอบรมต่าง ๆ ล่วงหน้า และแจ้งให้นักศึกษาทราบล่วงหน้า 2) มีระบบการทำงานที่ลดเอกสาร เพิ่มช่องทางการส่งเอกสารผ่านระบบออนไลน์ 3) มีไฟล์แบบฟอร์มต่าง ๆ ที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้งานได้สะดวก

4.5 ด้านระบบการนิเทศ มีสภาพปัญหาเกี่ยวกับ 1) การกำหนดช่วงเวลา และจำนวนครั้งในการนิเทศ 2) การกำหนดบทบาทหน้าที่ของครูพี่เลี้ยง บางครั้งมีครูท่านอื่นในโรงเรียนมาทำหน้าที่แทน สำหรับแนวทางการแก้ปัญหาตามการรับรู้ของนักศึกษา คือ ใช้รูปแบบการนิเทศออนไลน์ในบางครั้ง

4.6 ด้านการทำวิจัยในชั้นเรียน มีปัญหาเกี่ยวกับ 1) เวลาที่ใช้ในการทำวิจัยไม่เพียงพอ 2) รูปแบบในการทำวิจัย 5 บท ไม่

เหมาะสมกับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู 1 ภาคเรียน 3) ตัวนักศึกษาไม่มั่นใจในความรู้ของตนเองในการทำวิจัยในชั้นเรียน สำหรับแนวทางการแก้ปัญหาตามการรับรู้ของนักศึกษา คือ จัดอบรมก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ทบทวนความรู้ และแจ้งรายละเอียด ที่ต้องทำให้ชัดเจน 3) ชี้แจงรูปแบบของงานวิจัยในชั้นเรียนให้ผู้บริหาร ครูพี่เลี้ยง และอาจารย์นิเทศก์ได้รับทราบ 4) มหาวิทยาลัยจัดแหล่งสืบค้นข้อมูล โปรแกรมการวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ มาสนับสนุน รวมทั้งการขอคำปรึกษาในการทำวิจัยในชั้นเรียน

4.7 ด้านการทำโครงการพัฒนาผู้เรียน มีปัญหาเกี่ยวกับการขาดงบประมาณในการจัดทำโครงการ สำหรับแนวทางการแก้ปัญหาตามการรับรู้ของนักศึกษา คือ กำหนดให้มีการสนับสนุนงบประมาณ หรือวัสดุบางอย่าง เช่น กระดาษ A4

4.8 ด้านคู่มือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มีปัญหาเกี่ยวกับการแนบรูปภาพในทุก ๆ หัวข้อมากเกินไป ในบางกิจกรรมที่ไม่มีความจำเป็นต้องแนบภาพให้ สำหรับแนวทางการแก้ปัญหาตามการรับรู้ของนักศึกษา คือ ปรับลดรายละเอียดการใส่รูปภาพในทุก ๆ กิจกรรมที่ทำ ปรับรูปแบบการรายงานผลกิจกรรม

นอกจากนี้ยังมีปัญหาด้านอื่น ๆ ได้แก่ นักศึกษาขาดความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทชุมชน และพบนักเรียนมีปัญหาด้านการเรียนรู้ ปัญหาด้านการสื่อสาร และปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งนักศึกษาได้นำความรู้จากการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยไปประยุกต์ใช้ในโรงเรียนซึ่งเป็นพื้นที่ฝึกประสบการณ์ได้ แต่ยังไม่มั่นใจหรือไม่แน่ใจในแนวทางที่เลือกใช้เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนานักเรียน

5. จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาเสนอแนวทางการแก้ปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง จำแนกได้ 2 ระดับ มีรายละเอียดดังนี้

5.1 แนวทางการแก้ปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ในระดับสาขาวิชา

5.1.1 สาขาวิชาสร้างช่องทางการสื่อสารเพิ่มเติมที่เป็นตัวกลางระหว่างศูนย์พัฒนาวิชาชีพครูและนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย โดยมีการกำหนดให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักในการติดตามข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ มาสื่อสารกับนักศึกษาโดยตรง เช่น การแจ้งเดือนกำหนดการจัดอบรมต่าง ๆ ล่วงหน้า

5.1.2 สาขาวิชาสื่อสารข้อมูลที่เป็นข้อค้นพบให้กับคณะครุศาสตร์ ได้รับทราบปัญหาเพื่อออกแบบแก้ไขอย่างเป็น

ระบบ เช่น ปัญหาด้านระยะเวลาและการต้องการความช่วยเหลือในการทำวิจัยในชั้นเรียน บทบาทและการปฏิบัติหน้าที่ของศูนย์พัฒนาวิชาชีพครู นอกจากนี้ควรนำเสนอข้อค้นพบที่เป็นปัญหาไปยังผู้มีอำนาจในการตัดสินใจในแต่ละเรื่องเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักศึกษา เช่น ไฟล์เอกสารต่าง ๆ ในรูปแบบไฟล์ word

5.1.3 จัดให้มีเวทีในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้อง เพื่อให้ นักศึกษารุ่นต่อ ๆ ไปได้ทราบปัญหาจากประสบการณ์ของรุ่นพี่ในเบื้องต้น และได้รับทราบแนวทางการแก้ปัญหาที่ประสบผลสำเร็จจากรุ่นพี่สาขาวิชาภาษาไทย

5.1.4 สาขาวิชาควรดำเนินงานในเชิงรุกเกี่ยวกับการสำรวจความต้องการจำเป็นของนักศึกษาว่าต้องการเพิ่มเติมความรู้เรื่องใดบ้างก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู หรือระหว่างฝึกประสบการณ์ เพื่อเป็นข้อมูลสำคัญในการออกแบบให้ความช่วยเหลือนักศึกษาได้อย่างเหมาะสม เช่น การเตรียมความพร้อมด้านการทำวิจัยในชั้นเรียน การแนะนำแหล่งสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ ของทางมหาวิทยาลัย

5.2 แนวทางการแก้ปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ในระดับคณะ

5.2.1 จัดการประชุมชี้แจงและจัดทำคู่มือ สื่อประชาสัมพันธ์ที่เข้าใจง่ายและรวดเร็วสำหรับผู้บริหาร ครูพี่เลี้ยง เพื่อเน้นย้ำบทบาทหน้าที่ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับสาขาวิชา และโรงเรียนฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในทุก ๆ รอบของการออกฝึกประสบการณ์เนื่องจากอาจจะมีการสลับเปลี่ยนการเข้าร่วมประชุมของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ควบคู่กับการเน้นย้ำรายละเอียดต่าง ๆ ที่เป็นข้อปฏิบัติซึ่งมีอยู่ในคู่มือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ควรชี้แจงแนวปฏิบัติที่ชัดเจนของมหาวิทยาลัยเกี่ยวกับรูปแบบการทำวิจัยในชั้นเรียน และขอความร่วมมือในการสนับสนุนให้ความช่วยเหลือนักศึกษาในการทำวิจัยในชั้นเรียน การกำหนดช่วงเวลาในการนิเทศ การกำหนดรูปแบบในการนิเทศ รวมทั้งการชี้แจงให้นักศึกษาได้รับทราบเกี่ยวกับข้อจำกัดต่าง ๆ เช่น ข้อจำกัดในการจัดสรรงบประมาณระหว่างฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูตามความต้องการของนักศึกษา

5.2.2 ออกแบบให้มีระบบที่ทันสมัยสอดคล้องกับยุคดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้งานของนักศึกษา อาจารย์นิเทศก์ และครูพี่เลี้ยง เช่น การเพิ่มช่องทางการดาวน์โหลดเอกสาร และการรับ-ส่งเอกสารผ่านระบบออนไลน์ เป็นต้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการสำรวจสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง พบว่ามีปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในระดับปานกลาง และระดับน้อย เรียงจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ด้านศูนย์พัฒนาวิชาชีพครู ($\mu = 3.29$, $\sigma = 1.21$) ด้านการทำวิจัยในชั้นเรียน ($\mu = 2.66$, $\sigma = 1.25$) ด้านระบบการนิเทศ ($\mu = 2.61$, $\sigma = 1.33$) ด้านคู่มือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ($\mu = 2.44$, $\sigma = 1.31$) ด้านการทำโครงการพัฒนาผู้เรียน ($\mu = 2.37$, $\sigma = 1.25$) ด้านผู้บริหาร ($\mu = 2.41$, $\sigma = 1.17$) ด้านครูพี่เลี้ยง ($\mu = 2.14$, $\sigma = 1.36$) และด้านอาจารย์นิเทศก์ ($\mu = 1.98$, $\sigma = 1.46$) สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิษญา สกุลวิทย์ (2561) ที่ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ ในปีการศึกษา 2559 ที่ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากและปานกลางเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ในด้านอาจารย์นิเทศก์พบว่าเป็นปัญหาในระดับน้อย และมีค่าเฉลี่ยในระดับที่ต่ำที่สุดเมื่อเทียบกับด้านอื่น ๆ แตกต่างจากงานวิจัยของ ชาตรี ฝ่ายคำตา เอกภูมิ จันทรชนติ และวรรณทิพา รอดแรงคำ (2553) ที่ได้ศึกษาสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู หลักสูตรการผลิตครู 5 ปี รายวิชาการสังเกตและฝึกปฏิบัติงานในโรงเรียน ผลการวิจัยพบว่าในด้านการวางแผนการจัดการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ประเด็นการจัดประชุมสัมมนาระหว่างครูพี่เลี้ยงกับนักศึกษามีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ($M = 3.64$, $S = 1.01$) เมื่อเทียบกับปัญหาด้านอื่น ๆ นอกจากนี้ผลการวิจัยยังระบุว่านักศึกษาได้สะท้อนว่ามีโอกาสพบปะครูพี่เลี้ยงน้อยเกินไป เวลาว่างไม่ตรงกันระหว่างครูพี่เลี้ยงและนักศึกษา สอดคล้องกับข้อเสนอแนะในงานวิจัยของ ปวีณา เมืองมูล (2561) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการสอนของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ ในผลการวิจัยระบุว่าครูพี่เลี้ยงได้ให้ข้อเสนอแนะว่า ควรมีการจัดอบรมเพื่อให้นักศึกษาได้มีความรู้และทักษะอย่างเพียงพอที่จะนำไปใช้ในการสอน นอกจากการเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาแล้ว งานวิจัยนี้ยังพบว่า การฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูนี้ยังขาดช่องทางการสื่อสาร การประสานงาน และการชี้แจงให้

แก้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องให้ทราบทิศทางเดียวกัน ดังนั้นควรมีการเตรียมความพร้อมให้กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้รับทราบด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิลาวรรณ จารุอริยานนท์ (2556) ที่ได้ระบุว่าในรูปแบบการบริหารจัดการการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูเพื่อพัฒนาคุณภาพครูยุคใหม่ ต้องมีการเตรียมความพร้อมด้านอาจารย์นิเทศก์ ครูพี่เลี้ยง และผู้บริหารโรงเรียนเพื่อชี้แจงข้อมูลต่าง ๆ เช่น กำหนดการ บทบาทหน้าที่ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เกณฑ์การประเมินผล และการเสนอความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงแนวทางการดำเนินการของการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เมื่อพิจารณาด้านสภาพปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู จำแนกตามเพศ พบว่ามีปัญหาในระดับน้อยซึ่งไม่มีความแตกต่างกันระหว่างกลุ่ม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเพศของนักศึกษาไม่ได้ส่งผลกระทบต่อการศึกษาของ เออเดมาร์ และคณะ (Erdamar et al., 2016) ที่ได้วิเคราะห์ห่อหุ้ม (Meta Analysis) ผลการวิจัย 35 เรื่องที่เกี่ยวข้อง มีกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ชายจำนวน 4,289 คน และผู้หญิงจำนวน 6,073 คน พบว่าผลกระทบน้อยมากของเพศชายและหญิงที่มีต่อทัศนคติของนักศึกษาวิชาชีพครูในประเทศตุรกี แม้ว่ากลุ่มเพศที่แตกต่างกันจะมีปัญหาในการฝึกประสบการณ์ไม่แตกต่างกัน แต่งานวิจัยของ วรวิทย์ หมดละ (2565) ได้ศึกษาอุปสรรคของการเติบโตในการทำงานของบุคลากร LGBTQ+ พบว่ามีปัญหาเกี่ยวกับปัญหาในการประเมินผลที่ยังคงใช้เพศสภาพในการตัดสินความก้าวหน้า ซึ่งเป็นการจัดและกีดกันความสามารถ นักศึกษากลุ่ม LGBTQ+ ซึ่งมหาวิทยาลัยควรทำความเข้าใจกับกลุ่มผู้ประเมินในประเด็นต่าง ๆ ให้ชัดเจน

2. แนวทางในการแก้ปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูต้องเกิดจากความร่วมมือจากหลายฝ่ายทั้งจากมหาวิทยาลัยและโรงเรียน สอดคล้องกับที่รัฐพล พรหมสะอาด สุรัชย์ มีชาญ และอรอุมา เจริญสุข (2561) ได้ระบุว่าการศึกษาประสบการณ์ทั้งงานสอนและงานอื่น ๆ ต้องอาศัยการประสานความร่วมมือระหว่างครูพี่เลี้ยงและอาจารย์นิเทศก์ในการกำกับดูแล และส่งเสริมนักศึกษาให้ได้เรียนรู้กระบวนการความเป็นครูอย่างสมบูรณ์ ทั้งนี้เพื่อเตรียมตัวให้นักศึกษาออกสู่การทำงาน วิชาชีพครูในสังคมที่รองรับการตอบสนองการเป็นแบบอย่างที่ดีของผลผลิตจากสถาบันอุดมศึกษา ในข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเตรียมความพร้อมด้านต่าง ๆ รวมทั้งด้านการทำวิจัยในชั้นเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิชญ์ สกฤตวิทย์ (2561) ที่ได้

เสนอแนะว่าในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูควรมีการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวิจัยในชั้นเรียน การทำคู่มือการวิจัยในชั้นเรียนสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู และการอบรมเชิงปฏิบัติการทำวิจัยในชั้นเรียน สอดคล้องกับ อรุณ ศรีคำ (2564) ที่ได้เสนอแนะแนวทางการพัฒนานักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูเกี่ยวกับการทำวิจัยในชั้นเรียนว่าควรมีการวางแผนการทำวิจัยในชั้นเรียนในภาคการศึกษาแรกของการฝึกสอน เพราะเป็นการเตรียมความพร้อม มีเวลาในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการวิจัย นักศึกษา ควรมีความกระตือรือร้นที่จะค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับการทำวิจัย และกล้าที่จะขอคำแนะนำจากผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการทำวิจัย แต่อย่างไรก็ตามในบางปัญหาและวิธีการแก้ไขปัญหานั้น อาจจะมีข้อจำกัดในการดำเนินงานทั้งในระดับสาขาวิชาและระดับคณะ เช่น การจัดหาใช้สื่อการเรียนการสอนหรือกิจกรรมใด ๆ ที่จำเป็นต้องใช้งบประมาณ เนื่องจากบางโรงเรียนมีงบประมาณจำกัด ซึ่งอาจจะเป็นอุปสรรคบ้างในการพัฒนานักศึกษาวิชาชีพครู

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องภายในมหาวิทยาลัย ได้แก่ ศูนย์พัฒนาวิชาชีพครู อาจารย์นิเทศก์ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องภายนอกมหาวิทยาลัย ได้แก่ ผู้บริหาร ครูพี่เลี้ยงควรนำผลการวิจัยในส่วนที่เป็นสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูตามการรับรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยไปใช้เป็นสารสนเทศในการปรับปรุงการดำเนินงานของแต่ละฝ่ายหรือนำไปวางแผนแก้ปัญหาในระดับสาขาวิชา คณะ และมหาวิทยาลัยต่อไป

2. สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงควรมีการศึกษาเชิงเปรียบเทียบเกี่ยวกับสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาจากศูนย์พัฒนาวิชาชีพครู อาจารย์นิเทศก์ ผู้บริหาร ครูพี่เลี้ยง เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการวางแผนพัฒนากระบวนการฝึกวิชาชีพครูในระดับสาขาวิชาจากมุมมองที่หลากหลาย

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและวิเคราะห์ในเชิงเปรียบเทียบปัญหาของนักศึกษาวิชาชีพครูในสาขาวิชาอื่น ๆ ของคณะครุศาสตร์
2. ควรมีการศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพเกี่ยวกับ แนวทางการแก้ปัญหาของนักศึกษาวิชาชีพครูจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุก

ฝ่ายเพื่อพิจารณาความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของแนวทางการแก้ปัญหาตามการรับรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู ซึ่งจะช่วยให้การออกแบบวิธีการแก้ปัญหาเป็นไปในทางปฏิบัติมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] ชาตรี ฝ่ายคำตา เอกภูมิ จันทระขันตี และวรรณทิพา รอดแรงคำ. (2553). การศึกษาสภาพการจัดประสบการณ์วิชาชีพครู หลักสูตรการผลิตครู 5 ปี: รายวิชาการสังเกตและฝึกปฏิบัติงานในโรงเรียน. *วารสารวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์*, 31(3), 333-345.
- [2] ปวีณา เมืองมูล. (2561). *การศึกษาพฤติกรรมการสอนของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์.
- [3] พิษญา สกฤติวิทย์. (2561). *การศึกษาการจัดประสบการณ์วิชาชีพครูรายวิชาการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 1 และ 2 ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู สาขาวิชาภาษาไทย ปีการศึกษา 2559 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์*. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- [4] รัฐพล พรหมสะอาด สุรัชย์ มีชาญ และอรอุมา เจริญสุข. (2561). การนำเสนอแนวทางการดูแลให้คำปรึกษาแนะนำเพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต. *วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์*, 13(38), 119-134.
- [5] วรกุล เชวงกุล. (2557). *ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาโปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*. สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- [6] วรวิทย์ หมดละ. (2565). *ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะภาวะผู้นำกับการเติบโตในการทำงานของบุคลากรกลุ่ม LGBTQ ในหน่วยงานราชการ รัฐวิสาหกิจและเอกชนในจังหวัดสงขลา*. วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- [7] วิลาวรรณ จารุอรุณานนท์. (2556). *รูปแบบการบริหารจัดการการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูเพื่อพัฒนาคุณภาพครูยุคใหม่*. สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- [8] ศิรดา ทองเชื้อ และณฤมล ศรีพันธุ์. (2557). ปัญหาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนิสิตฝึกสอน สาขาคหกรรมศาสตร์ ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 29(2), 193-202.
- [9] สิริรัตน์ หอมชื่นชม. (2558). *ปัญหาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาครุศาสตร์เกษตร คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2557*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- [10] สุรกันต์ จิงหาร. (2551). *ระบบฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู*. สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- [11] อรุณ ศรีคำ. (2564). *การศึกษาสภาพปัญหาการวิจัยในชั้นเรียนของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*. *วารสารครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*, 1(1), 15-24.
- [12] Erdamar, G., Aytyc, T., Turk, N. & Arseven, Z. (2016). The Effect of Gender on Attitudes of Preservice Teachers towards the Teaching Profession: A Meta-analysis Study. *Universal Journal of Educational Research*, 4(2), 445-456.



- [13] Geng, G., Disney, L., Midford, R. & Buckworth, J. (2022). Gender and Stress Levels among Pre-Service Teachers. *Australian Journal of Teacher Education*, 47(11), 1-17.
- [14] Xu, S. (2022). Beginning Teacher Training System in Shanghai: How to Guarantee the Teaching Profession from the Start?. *BCES Conference Books*, 20, 166-173.

การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา : กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านหนองบัวเรียน

THE DEVELOPMENT OF 2D ANIMATION TO SUPPORT MEDIA LITERACY IN MEMBERS OF GENERATION ALPHA : THE CASE STUDY OF BAN NONG BUA RIAN SCHOOL

ศิวาดล ภาภิรมย์^{1*}, นกรินทร์ ปรีชา² และ พงษ์พิพัฒน์ สายทอง³

SIWADOL PAPIROM^{1*}, NAKARIN PREECHA² and PONGPIPAT SAITONG³

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลในกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา 2) เพื่อพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา 3) เพื่อศึกษาผลของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟาหลังจากรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย คือ 1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 10 คน 2) กลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟาสำหรับการออกแบบแอนิเมชัน จำนวน 25 คน 3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญสำหรับการประเมินประสิทธิภาพของสื่อ จำนวน 3 คน 4) กลุ่มประเมินการรับรู้หลังจากรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แบบสัมภาษณ์ กึ่งโครงสร้างสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล 2) แบบสอบถามความต้องการด้านการออกแบบแอนิเมชัน 3) แบบประเมินคุณภาพสื่อ 4) แบบประเมินการเรียนรู้

ผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล มีความเห็นว่า ด้านเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา คือ หลักพื้นฐานการเข้าใจเรื่องความจริง 2) องค์ประกอบการออกแบบแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา คือ การดูเป็นภาพเวกเตอร์ สัตว์ตัวการ์ตูนเป็นแบบย่อ (SD.) ลักษณะการแต่งกายของตัวละครจะเป็นแบบชุดแฟชั่นสมัยใหม่ ลักษณะฉากเป็นแบบคล้ายจริงเข้ากับสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน การเคลื่อนไหวมีลักษณะผสมผสานการทำโมชันกราฟิกและโทนของสีเป็นแบบพาสเทล 3) การประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ มีคะแนนเฉลี่ย 4.02 ซึ่งอยู่ในระดับคุณภาพมาก การประเมินการรับรู้ของกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา ต่อการรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ มีคะแนนเฉลี่ย 2.96 ซึ่งอยู่ในระดับมีการรับรู้มาก

คำสำคัญ : แอนิเมชัน 2 มิติ ; การรู้เท่าทันสื่อ ; เจเนอเรชันแอลฟา

¹⁻² อาจารย์ประจำ สาขาเทคโนโลยีมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น, Lecturer, Department, Bachelor of Science Program in Multimedia Technology, Sripatum University Khon Kaen Campus.

³ รองศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, Associate Professor Ph.D., New Media Divisions, Faculty of Informatics, Mahasarakham University.

* Corresponding Author, Email: oatsiwadol@gmail.com

Received: Mar 21, 2024, Revised: May 29, 2024, Accepted: Jun 3, 2024

ABSTRACT

This research aims to 1) study the behavior of digital media usage in the Generation Alpha group, 2) to develop 2D animation on Media Literacy in the Generation Alpha Group, and 3) to study the result of media literacy in the Generation Alpha group after watching the 2D animation. The sample group in this research consisted of 1) 10 experts in the data collection, 2) 25 Alpha generation group in the design of the 2D animation, 3) 3 experts in media evaluation, and 4) 25 people who were evaluated after having watched the 2D animation. The research tools consisted of 1) semi-structured interview forms in the data collection , 2) a questionnaire on the need for 2D animation design, 3) a media quality evaluation form, and 4) a learning evaluation form.

The research result showed that 1) The experts group in the data collection to providing the data believed that the content on media literacy is appropriate for the Generation Alpha group, which is the basic principle in understanding facts, 2) The appropriate animation components for the Generation Alpha group consisted of vector cartoon, super deformed, characters wearing modern fashion, the settings replicating the current authentic environment, the movements integrated with motion graphics and and pastel color tone, 3) The evaluation of the 2S animation from the experts group received an average of 4.02, reflecting high quality. The evaluation of the Generation Alpha group's perception of the viewing of the 2S animation received an average of 2.96, reflecting high perception.

Keywords: 2D Animation ; Media Literacy ; Generation Alpha

บทนำ

ในปัจจุบันโลกกำลังอยู่ในช่วงยุคดิจิทัล ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งได้เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของมนุษย์ให้แตกต่างไปจากเดิม เช่น ด้านเศรษฐกิจที่เน้นการขับเคลื่อนด้วยการใช้ข้อมูล ความรู้ และนวัตกรรมจากเทคโนโลยีแทนการใช้แรงงานในอุตสาหกรรม ด้านสังคมและวัฒนธรรมที่มีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์กันระหว่างประชากรทั่วโลกเพิ่มขึ้นผ่านช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย คนทั่วโลกสามารถรับรู้และเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว (เฉลิมลาภ ทองอาจ, 2555) และด้านเทคโนโลยี ที่ถือว่าเป็นด้านที่มีการพัฒนาอย่างก้าวหน้าและรวดเร็ว ซึ่งส่งผลต่อความเป็นอยู่ของมนุษย์ให้ดีขึ้นอย่างกว้างขวางและครอบคลุมในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านอาหาร การกิน ยารักษาโรค เครื่องนุ่งห่มและที่อยู่อาศัย ฯลฯ รวมไปถึงด้านที่ได้รับความนิยมสูงสุดในยุคดิจิทัลนี้คือ ด้านการติดต่อสื่อสาร ที่สามารถเชื่อมโยงกันได้ทั่วโลก ทำให้มนุษย์สามารถติดต่อและรับรู้ข่าวสารกันได้อย่างสะดวกรวดเร็ว (สุทรทิน อินทร์ขำ, 2555) โดยสถิติพฤติกรรมการใช้งานดิจิทัล ปี

2566 พบว่า ประชากรไทยทั้งหมด 71.75 ล้านคน มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 61.21 ล้านคน คิดเป็น 85.3 เปอร์เซ็นต์ของประชากรทั้งหมด และมีกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 52.25 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 72.8 ของประชากรทั้งหมด เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ ยูทูบ ดิจิต็อก อินสตาแกรม ฯลฯ ซึ่งจากสถิติทำให้กล่าวได้ว่า การใช้งานสื่อดิจิทัลเป็นกิจวัตรประจำวันของคนไทยส่วนใหญ่และมีแนวโน้มการใช้งานที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ (Meltwater, 2567)

กลุ่มเจนเอเรชั่นแอลฟา เป็นประชากรรุ่นใหม่ที่เกิดมาพร้อมกับโลกดิจิทัล มีเทคโนโลยีที่ทันสมัยและเจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง อยู่ในสภาพแวดล้อมทางสังคมมีความซับซ้อนและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ชีวิตส่วนมากอยู่กับโลกออนไลน์และโซเชียลมีเดีย (ถอดรหัสเลี้ยงลูกยุคเจนอัลฟา, 2558) สอดคล้องกับผลสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2564 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่ามีจำนวนประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไป มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น สูงสุดคิดเป็นร้อยละ 91.4 ของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั้งหมดของประเทศไทย (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2566)

ซึ่งกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา เป็นช่วงอายุที่เด็กจะเติบโตเป็นเยาวชนในอนาคต จึงเป็นช่วงวัยที่มีข้อจำกัดทางวุฒิภาวะในด้านต่างๆ ยังไม่รู้จักรักคิด วิเคราะห์ แยกแยะ และการใช้สื่อดิจิทัลส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับการค้นหา การเข้าถึงแหล่งข้อมูล การนำเสนอข้อมูลหรือข้อเท็จจริงต่างๆ ได้รวดเร็วและง่ายมาก ซึ่งข้อมูลที่ถูกนำเสนอออกมาไม่มีทั้งเรื่องที่ดีและไม่ดี รวมไปถึงข้อมูลบางส่วนที่ไม่ผ่านการคัดกรอง ไม่รู้ว่าอะไรคือความจริงหรือไม่จริง ซึ่งอาจนำไปสู่การเกิดพฤติกรรมที่ถูกหลอกลวงได้ง่ายผ่านช่องทางออนไลน์และโซเชียลมีเดีย (สุดยอดคู่มือเลี้ยงลูกยุคใหม่, 2563) นอกจากนี้การใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปจนควรยังส่งผลต่อพฤติกรรมในเรื่องอื่นๆ เช่น การมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างลดลง มีการเรียกร้องความสนใจมากขึ้น การนอนหลับยากขึ้น ฯลฯ รวมไปถึงการส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตมากขึ้นและไม่สามารถจัดการกับอารมณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตด้วยวิธีที่ถูกต้องได้ (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2559)

จากลักษณะดังกล่าว การส่งเสริมให้เด็กเจนเอเรชันแอลฟาได้รู้เท่าทันสื่อในยุคดิจิทัล จึงเป็นแนวคิดที่สำคัญ ซึ่งจะช่วยให้เด็กรับรู้ถึงความเข้าใจ การประเมินเนื้อหาความน่าเชื่อถือจากข้อมูลที่ได้รับ การควบคุมพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล และการนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด รวมไปถึงความสามารถในการคิด วิเคราะห์และรู้เท่าทันสื่อ ในการดำเนินชีวิตต่อไป (โตมร อภิวันทนาร, 2552)

สำหรับหลักการของแอนิเมชันนั้นจะเน้นไปที่การสร้างตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์ การสร้างเนื้อเรื่องที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและใช้อธิบายเรื่องที่เข้าใจยากหรือซับซ้อนให้เข้าใจง่ายขึ้น รวมไปถึงการใช้องค์ประกอบต่างๆ ในการผลิตแอนิเมชัน เช่น การเคลื่อนไหวของตัวละคร ความสวยงามของฉาก สีสนของภาพ เสียงพูด เสียงประกอบและเสียงเอฟเฟกต์ต่างๆ ทำให้ผู้ชมเกิดความน่าสนใจ ได้รับความเพลิดเพลิน สร้างการจดจำได้ง่ายและไม่รู้สึกเบื่อหน่าย

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา สามารถสร้างความจดจำ กระตุ้นความสนใจผ่านตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์และการเล่าเรื่องที่สามารถสร้างความเข้าใจได้ง่ายเหมาะสมกับวัย รวมไปถึงสามารถใช้ทักษะการดำเนินชีวิต การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและการการใช้สื่อในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลในกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา
2. เพื่อพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา
3. เพื่อประเมินการรับรู้ของกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา หลังจากรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย การประยุกต์ใช้ทฤษฎีมนุษย์เป็นศูนย์กลางของการออกแบบ (Human-Centred Design : HCD)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยประยุกต์ เพื่อพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา ด้วยการประยุกต์ใช้ทฤษฎีมนุษย์เป็นศูนย์กลางของการออกแบบ (Human-Centred Design : HCD) ซึ่งมีแนวคิดสำคัญคือการคิดค้นแนวทางในการออกแบบและแก้ปัญหาโดยยึดทุกภาคส่วนสำคัญเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในการออกแบบงานวิจัย เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งานทุกฝ่ายให้ได้มากที่สุด โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย 6 ระยะ ดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เพื่อกำหนดประเด็นในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ

2. ขั้นตอนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลความต้องการเกี่ยวกับสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเจนเนอเรชันแอลฟา เพื่อนำมาประกอบในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างจากผู้เชี่ยวชาญ ประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ครูประจำชั้นประถมศึกษาตอนต้น ตัวแทนผู้ปกครองนักเรียน 2) แบบสอบถามความต้องการด้านแอนิเมชัน 2 มิติ จากนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนบ้านหนองบัวเรียนตำบลยางท่าแจ้ง อำเภอโกสุมพิสัย จังหวัดมหาสารคาม ทั้งหมด 25 คน

3. ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลจากชั้นที่ 1-2 และสรุปข้อมูล เพื่อนำมาใช้ประกอบในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ

4. ขั้นตอนการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล แบ่งขั้นตอนออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) Pre-Production คือ การกำหนดเนื้อเรื่อง การออกแบบภาพ เสียง การลำดับภาพและการเคลื่อนไหว 2) Production คือ การผลิตแอนิเมชัน การตัดต่อและการบันทึกผลงาน 3) Post-Production คือ การตรวจสอบและการเผยแพร่

5. ขั้นตอนการนำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ไปประเมินประสิทธิภาพกับผู้เชี่ยวชาญ

6. ขั้นตอนการปรับปรุงแก้ไขสื่อแอนิเมชัน 2 มิติให้สมบูรณ์ จากนั้นนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างประเมินการรับรู้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลความต้องการเกี่ยวกับสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเจนเนอเรชันแอลฟา

- ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 2 คน ครูประจำชั้นประถมศึกษา 2 คน และตัวแทนผู้ปกครองนักเรียน 2 คน โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนบ้านหนองบัวเรียน ตำบลยางท่าแจ้ง อำเภอโกสุมพิสัย จังหวัดมหาสารคาม รวมจำนวน 25 คน เนื่องจากเป็นโรงเรียนขนาดเล็ก มีจำนวนนักเรียนน้อย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการเลือกจากจำนวนประชากรทั้งหมดเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองในครั้งนี้

กลุ่มที่ 2 สำหรับประเมินประสิทธิภาพของสื่อ จำนวน 3 คน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการแอนิเมชัน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 1 คน โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

กลุ่มที่ 3 สำหรับทดลองใช้แอนิเมชัน คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนบ้านหนองบัวเรียน ตำบลยางท่าแจ้ง อำเภอโกสุมพิสัย จังหวัดมหาสารคาม รวมจำนวน 25 คน เนื่องจากเป็นโรงเรียนขนาดเล็ก มีจำนวนนักเรียนน้อย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการเลือกจากจำนวนประชากรทั้งหมดเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองในครั้งนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างสำหรับผู้เชี่ยวชาญเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลความต้องการเกี่ยวกับสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเจนเนอเรชันแอลฟา

2. แบบสอบถามความต้องการสำหรับกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟาเกี่ยวกับด้านการออกแบบแอนิเมชัน

3. แบบประเมินประสิทธิภาพสื่อแอนิเมชันสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

4. แบบประเมินการรับรู้หลังทดลองใช้แอนิเมชันสำหรับกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 2 คน ครูประจำชั้นประถมศึกษา 2 คน และตัวแทนผู้ปกครองนักเรียน 2 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนบ้านหนองบัวเรียน ตำบลยางท่าแจ้ง อำเภอโกสุมพิสัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 25 คน โดยใช้แบบสอบถามความต้องการ

3. ผู้วิจัยนำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ไปประเมินประสิทธิภาพของสื่อ เพื่อปรับปรุงและแก้ไขสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน คือ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

4. ผู้วิจัยนำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่แก้ไขสมบูรณ์แล้ว ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างทดสอบทำแบบประเมินการรับรู้

5. วิเคราะห์การรับรู้ หลังทดลองใช้แอนิเมชันสำหรับกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา เป็นข้อคำถามชนิดปลายปิด โดยใช้การประเมินเป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า (Rating Scale) คะแนน 1 หมายถึง มีระดับการรับรู้ต่ำ และคะแนน 3 หมายถึง ระดับการรับรู้มาก

สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเชิงคุณภาพ โดยใช้เทคนิควิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เป็นการนำเอาความสัมพันธ์ของเนื้อหามาทำการแตกย่อยทางความคิดให้อยู่ในรูปแบบแผนผังความคิด (Mind Mapping)

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างในเชิงคุณภาพจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ 10 คน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 2 คน ครูประจำชั้นประถมศึกษา 2 คน และตัวแทนผู้ปกครองนักเรียน 2 คน ในรูปแบบเทคนิคการวิเคราะห์จำแนกชนิดข้อมูล (Typological Analysis) และวิเคราะห์ คำหลัก (Domain Analysis) ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์ที่มีการเตรียมคำสำคัญ เนื้อหาเฉพาะมาใช้ในการสัมภาษณ์แต่เปิดโอกาสให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ได้พูดเนื้อหาอื่น แต่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นที่ผู้สัมภาษณ์ต้องการเป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลความต้องการเกี่ยวกับสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเจนเอเรชันแอลฟา

3. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความต้องการจากกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา จำนวน 25 คน ในรูปแบบการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อหาความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ซึ่งเป็นแบบสอบถามชนิดปลายปิดเพื่อสอบถามความต้องการประเด็นเกี่ยวกับองค์ประกอบด้านการออกแบบแอนิเมชันที่กลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา ให้ความสนใจ

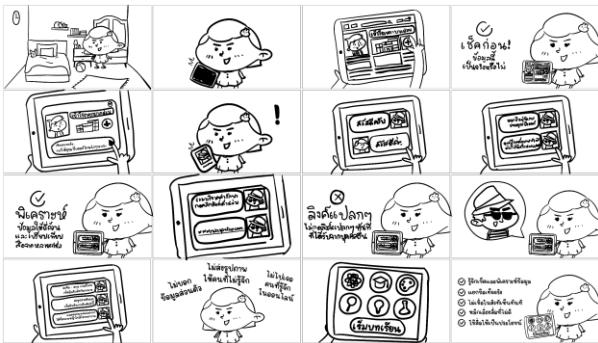
4. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ 3 คน คือ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเกณฑ์ เป็นข้อคำถามชนิดปลายเปิด โดยใช้การประเมินเป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า (Rating Scale) คะแนน 1 หมายถึง มีคุณภาพน้อยที่สุด และคะแนน 5 หมายถึง มีคุณภาพมากที่สุด

ในบทความนี้ ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัย ภายใต้ประเด็นหลัก 3 ประเด็น ดังนี้

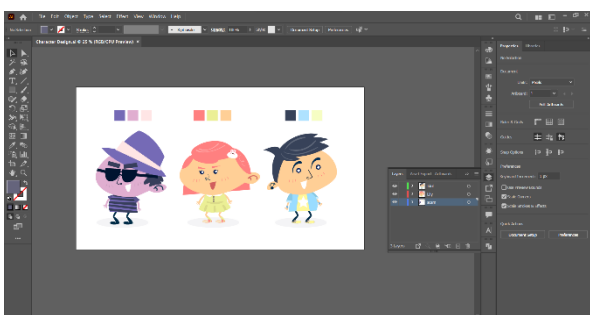
1. ผลการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลในกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา พบว่า 1) ด้านเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา คือ การเข้าใจเรื่องความจริง เนื่องจากยุคดิจิทัลมีการเข้าถึงแหล่งข้อมูลหรือข้อเท็จจริงต่างๆ ได้รวดเร็วและง่ายมาก ซึ่งข้อมูลที่ถูกนำเสนอออกมาทั้งเรื่องที่ดีและไม่ดี รวมไปถึงข้อมูลบางส่วนที่ไม่ผ่านการคัดกรอง ไม่รู้ว่าอะไรคือความจริงหรือไม่จริง อาจนำไปสู่การเกิดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์หรือถูกหลอกลวงได้ง่าย รวมไปถึงหลักพื้นฐานในการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก คือการเรียนรู้จะรู้แบบง่ายๆ ไม่ซับซ้อน และทำความเข้าใจกับความหมายของ จริง และ ไม่จริง เพื่อเป็นแนวทางให้เด็กได้มีฐานทางความคิดที่มีเหตุและผลในวัยโตขึ้น 2) องค์ประกอบการออกแบบแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา คือ รูปแบบของการ์ตูนเป็นภาพเวกเตอร์ มีลายเส้นเรียบง่ายและสบายตา สัดส่วนตัวการ์ตูนเป็นแบบย่อ (SD.) ที่มีการตัดทอนรายละเอียดของตัวการ์ตูนให้ดูเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน มีความน่ารัก เป็นมิตร และเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างได้ทุกเพศ ลักษณะการแต่งกายของตัวละครจะเป็นแบบชุดแฟชั่นสมัยใหม่ ลักษณะฉากเป็นแบบคล้ายจริงเข้ากับสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน การออกแบบการเคลื่อนไหวมีลักษณะผสมผสานการทำโมชันกราฟิกที่สามารถสื่อสารได้ง่าย และชัดเจน และโทนของสีเป็นแบบพาสเทล ที่มีความลงตัวระหว่างความสดใส ความอ่อนคลายและความมีชีวิตชีวา เหมาะสำหรับงานออกแบบในสมัยปัจจุบัน โดยมีรายละเอียดผลการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

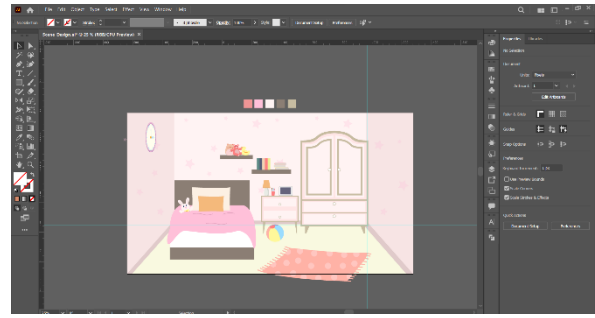
ขั้นตอนที่ 1 Pre-production หรือขั้นตอนการเตรียมงาน เป็นขั้นตอนสำหรับการเตรียมเนื้อเรื่องของแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา โดยเนื้อเรื่องจะเป็นเหตุการณ์ที่เด็กคนหนึ่งได้เห็นข่าวบนโซเชียลมีเดียว่าศิลปินที่ชื่นชอบเข้าโรงพยาบาล จึงได้ไปแสดงความคิดเห็นในคอมเมนต์ข่าว จากนั้นก็มีบุคคลปริศนาที่เข้ามาชวนคุย ตั้งแต่การเริ่มส่งลิงค์แปลกปลอม การชวนคุยการขอร้อง การขอข้อมูลส่วนตัวและรูปภาพจากเด็ก ซึ่งการดำเนินเรื่องจะเป็นในลักษณะการตั้งคำถามให้รู้จักคิด วิเคราะห์ แยกแยะ ข้อมูล หรือข้อเท็จจริง เพื่อหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์และการถูกล่อลวง หลังจากได้อาณาเรื่องแล้ว ก็ทำการเขียนบทดำเนินเรื่อง หรือสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ออกแบบลักษณะของตัวละคร และออกแบบฉากจากโปรแกรม Adobe illustrator



ภาพที่ 2 สตอรี่บอร์ด (Storyboard)

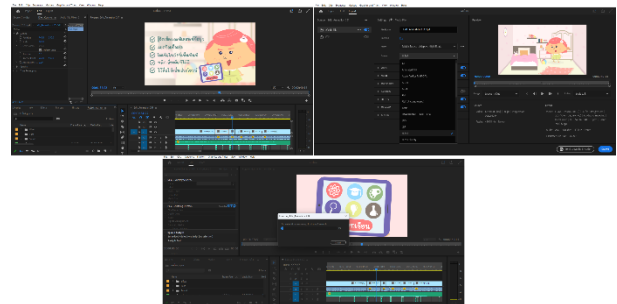


ภาพที่ 3 การออกแบบตัวละคร โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator



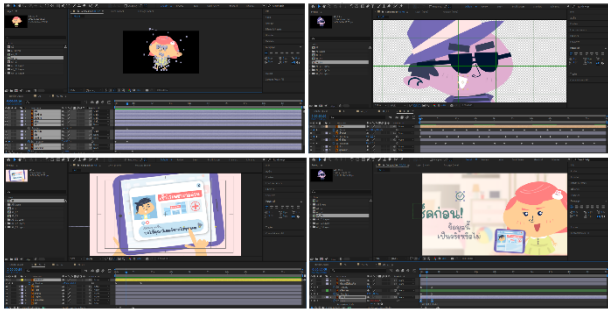
ภาพที่ 4 การออกแบบฉาก โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator

ขั้นตอนที่ 2 Production หรือขั้นตอนการผลิต เป็นขั้นตอนของการนำเอาตัวละครและฉากที่ออกแบบไว้จากโปรแกรม Adobe illustrator มาทำการสร้างการเคลื่อนไหวหรือการแอนิเมทสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ตามบทดำเนินเรื่องหรือสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ที่เตรียมไว้ในขั้นตอนที่ 1 โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effects



ภาพที่ 5 สร้างการเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effects

ขั้นตอนที่ 3 Post-production หรือขั้นตอนหลังการผลิต เป็นขั้นตอนของการรวบรวมไฟล์จากสร้างการเคลื่อนไหวไว้จากโปรแกรม Adobe after effects นำมาตัดต่อและปรับแต่งเสียงบรรยาย เสียงเอฟเฟกต์และเสียงดนตรีประกอบ โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro จากนั้นก็ส่งประมวลผลในโปรแกรมให้ออกมาในรูปแบบสกุลไฟล์วิดีโอ



ภาพที่ 6 ตัดต่อ แก้ไข และปรับแต่งสื่อให้สมบูรณ์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 7 ภาพแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ โดยผู้เชี่ยวชาญ

สื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟาที่พัฒนาขึ้น มีผลการประเมินประสิทธิภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้หลักการวิเคราะห์ข้อมูลด้วย ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) พบว่า การประเมินคุณภาพสื่อ มีคะแนนอยู่ในระดับ มาก ค่าเฉลี่ย 4.02 จากคะแนนเต็ม 5 คือระดับมากที่สุด (แสดงในตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 ผลการประเมินประสิทธิภาพสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับประสิทธิภาพ
1. ผลการประเมินด้านเนื้อหาสื่อ	3.93	0.97	มาก
2. ผลการประเมินด้านแอนิเมชัน	4.00	0.91	มาก
3. ผลการประเมินด้านการสื่อสาร รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	4.13	0.83	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.02	0.07	มาก

3. ผลการประเมินการรับรู้หลังจากรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ โดยกลุ่มตัวอย่าง

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบประเมินการรับรู้โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา จำนวน 25 คน ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้หลักการวิเคราะห์ข้อมูลด้วย ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) พบว่า การประเมินการรับรู้ มีคะแนนอยู่ในระดับ มาก ค่าเฉลี่ย 2.96 จากคะแนนเต็ม 3 คือระดับมาก (แสดงในตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 ผลการประเมินการรับรู้ หลังจากรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในกลุ่มเจนเอเรชันแอลฟา สำหรับกลุ่มตัวอย่าง 25 คน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการรับรู้
1. ไม่เชื่อข้อมูลในสื่อดิจิทัลในทันที	2.88	0.33	มาก
2. ตั้งคำถาม หาข้อเท็จจริงก่อนทุกครั้ง จากสื่อที่เห็น	3.00	0.00	มาก
3. สื่อที่เห็นไม่ใช่เรื่องจริงทั้งหมด	2.96	0.20	มาก
4. รู้จักเปรียบเทียบข้อมูลจากสื่อที่ได้รับ	3.00	0.00	มาก
5. หลีกเลี่ยงสื่อที่ไม่พึงประสงค์	3.00	0.00	มาก
6. ไม่กดลิงค์แปลกๆ ที่ได้รับจากช่อง ทางการสื่อสาร	3.00	0.00	มาก
7. ไม่ไปพบบุคคลใดๆที่รู้จักในสื่อดิจิทัล	2.92	0.28	มาก
8. ไม่บอกข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อ นามสกุล	2.92	0.28	มาก
9. ไม่ส่งรูปหรือสิ่งของใดๆ ให้กับบุคคลที่ รู้จักในสื่อดิจิทัล	3	0.00	มาก
10. เลือกใช้สื่อที่ให้ความรู้ ส่งเสริม ค่านิยมและพฤติกรรมที่ดี	2.96	0.20	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	2.96	0.14	มาก

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นพฤติกรรมการใช้สื่อและแนวความคิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยผู้วิจัยได้การประยุกต์ใช้ทฤษฎีมนุษย์เป็นศูนย์กลางของการ ออกแบบ (Human-Centred Design : HCD) เข้ามาช่วยพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา ซึ่งแนวคิดนี้เป็นการคิดค้นการออกแบบและแก้ปัญหาโดยยึดทุกภาคส่วนสำคัญเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในการออกแบบงานวิจัยเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตรงกับความต้องการของทุกภาคส่วนและมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น (Roongsomboon & Chavakul, 2017) ทำให้ผู้วิจัยพบว่า เนื้อหาของสื่อแอนิเมชัน 2 มิติจะมุ่งเน้นการสื่อสารเนื้อหาให้เข้าใจง่าย ตรงประเด็น ไม่ซับซ้อนและเปิดโอกาสให้เด็กได้มีฐานทางความคิดที่มีเหตุและผลในการเข้าใจเรื่องราวของความจริง และทำความเข้าใจกับความหมายของ จริง และ ไม่จริง ในยุคดิจิทัลที่มีการเข้าถึงแหล่งข้อมูลหรือข้อเท็จจริงต่างๆ ได้รวดเร็วและง่ายมาก ซึ่งข้อมูลที่ถูกนำเสนอออกมาทั้งเรื่องที่ดีและไม่ดี รวมไปถึงข้อมูลบางส่วนที่ไม่ผ่านการคัดกรอง ไม่รู้ว่าอะไรคือความจริงหรือไม่จริง อาจนำไปสู่การเกิดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์หรือถูกหลอกลวงได้ง่าย

2. สื่อแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา มีองค์ประกอบการออกแบบแอนิเมชันที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา ประกอบด้วย 1) รูปแบบของตัวการ์ตูนเป็นภาพเวกเตอร์ มีลายเส้นเรียบง่ายและสบายตา 2) สัดส่วนตัวการ์ตูนเป็นแบบย่อ (SD.) ที่มีการตัดทอนรายละเอียดของตัวการ์ตูนให้ดูเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน มีความน่ารัก เป็นมิตรและเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างได้ทุกเพศ 3) ลักษณะการแต่งกายของตัวละครจะเป็นแบบชุดแฟชั่นสมัยใหม่ 4) ลักษณะฉากเป็นแบบคล้ายจริงเข้ากับสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน 5) การออกแบบการเคลื่อนไหวมีลักษณะผสมผสานการทำโมชันกราฟิกที่สามารถสื่อสารได้ง่ายและชัดเจน และ 6) โทนของสีเป็นแบบพาสเทล ที่มีความลงตัวระหว่างความสดใส ความอ่อนคลายและความมีชีวิตชีวา

3. ผลการประเมินประสิทธิภาพสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.93$, S.D. = 0.97) โดยมีประสิทธิภาพด้านเนื้อหาสื่ออยู่ในระดับคุณภาพมาก

($\bar{x} = 4.00$, S.D. = 0.91) ประสิทธิภาพด้านแอนิเมชัน อยู่ในระดับคุณภาพมาก ($\bar{x} = 4.13$, S.D. = 0.82) และประสิทธิภาพด้านการสื่อสารรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเกณฑ์ อยู่ในระดับคุณภาพมาก ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.07) ซึ่งสอดคล้องกับบทความงานวิจัยของ ชมพล จันทน์ฉลองและกมลวรรณ ณ บางช้าง การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ส่งเสริมความรู้ เรื่อง ประโยชน์ของวิตามิน (2564)

4. ผลประเมินการรับรู้หลังจากรับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ โดยกลุ่มตัวอย่าง มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 2.96$, S.D. = 0.14) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ การใช้สื่อมีความเหมาะสม สามารถดึงดูดและกระตุ้นความสนใจต่อแอนิเมชัน 2 มิติที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับบทความงานวิจัยของ เพ็ญภา โขติธรรมโม การผลิตสื่อสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบสัญลักษณ์ เรื่องสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

สรุปได้ว่าแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา มีประสิทธิภาพและความเหมาะสมทางด้านเนื้อหา การออกแบบและการนำไปใช้งานต่อกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา ที่ทำให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้ มีความน่าสนใจ ได้รับความเพลิดเพลิน สร้างการจดจำได้ง่าย และไม่รู้สึกรำคาญ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรมีการศึกษาจากประชากรกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา ในเขตพื้นที่อาศัยอื่นๆ เพื่อให้สามารถออกแบบ ภาพและเนื้อหาสื่อได้อย่างเหมาะสมและครอบคลุมมากขึ้น เนื่องจากการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษากลุ่มตัวอย่าง เฉพาะในเขตพื้นที่อาศัยจังหวัดมหาสารคามเท่านั้น

2. ควรมีการศึกษาพัฒนาการความสามารถด้านการรับรู้ของกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟาเป็นรายบุคคล ซึ่ง จะทำให้เข้าใจศักยภาพของเด็กมากขึ้น เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงและส่งเสริมเด็ก เป็นกรณีเฉพาะบุคคล ได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

1. ควรศึกษาแยกกลุ่มเจเนอเรชันอื่นๆ เพิ่มเติม เพื่อศึกษาความแตกต่างของผลการรู้เท่าทันสื่อในเจเนอเรชันอื่นๆ ซึ่งจะช่วยให้สามารถออกแบบเนื้อหาและสื่อ ได้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น

บทความนี้ได้รับการสนับสนุนเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ จากมหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

2. ควรมีการพัฒนาสื่อรูปแบบอื่นๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ และหาแนวทางในการพัฒนาสื่อในระดับที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] เฉลิมลาภ ทองอาจ. (2555). ก้าวสู่ศตวรรษที่ 21: เส้นชัยที่การศึกษาไทยยังไม่ถึง. *วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์*, 40(1), 261-267.
- [2] ชมพล จันทรฉลองและกมลวรรณ ณ บางช้าง (2564). การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ส่งเสริมความรู้ เรื่อง ประโยชน์ของวิตามิน. *การประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีระหว่างสถาบัน ครั้งที่ 8, ASTC 2021*, 1135-1141.
- [3] โตมร อภิวันทนากร. (2552). *คู่มือจัดกระบวนการและกิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : ปิ่นโต.
- [4] เพ็ญภา โชติธรรมโม (2564). การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่องสุขภาพในช่องปาก สำหรับเด็ก. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น*, 17(2), 308-318.
- [5] สถาบันสุขภาพเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2559). *WHO จ่อบรรจุเสพติดสื่อออนไลน์เป็นปัญหาทางจิตเวช*. [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://www.camri.go.th>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 6 มกราคม 2567].
- [6] สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). *การสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2566*. [ออนไลน์]. ได้จาก : https://www.nso.go.th/nsoweb/nso/survey_detail/jj.
- [7] สุตรทิน อินทร์ข้า. (2555). *เอกสารประกอบการสอนคอมพิวเตอร์ในการสอนระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [8] Amarin Baby & Kids. (2563). *สุดยอดคู่มือเลี้ยงลูกยุคใหม่ฉบับสมบูรณ์*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ Amarin Baby & Kids. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 5 มกราคม 2567].
- [9] KomChadLuekOnline. (2558). *ถอดรหัสเลี้ยงลูกยุคเจนอัลฟา (Gen Alpha)*. [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://www.komchadluek.net/news/detail/210348>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 28 ธันวาคม 2566].
- [10] Meltwater. (2023). *The state of digital in Thailand in 2023*. [Online]. Retrieved from : <https://droidsans.com/the-state-of-digital-in-thailand-in-2023>. [accessed 5 January 2024].
- [11] Roongsomboon, P. and Chavalkul, Y. (2017). Factors Affecting to Efficiency of Participatory Design for Elderly Users. *Built Environment Inquiry Journal (BEI): Faculty of Architecture, Khon Kaen University*, 16(1), 127-142. [in Thai].

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อยในประเทศไทย

MARKETING MIX FACTORS AFFEDTING THE DECISION TO PURCHASE PRODUCT LABELS IN THE FORM OF COFFEE CUP STICKERS OF SMALL COFFEE SHOP OPARATORS IN THAILAND

ปรีตภา รุ่งเรืองกุล^{1*}

PARITTAPA RUNGRUANGKUL^{1*}

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) เพื่อศึกษาปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย 2.) เพื่อศึกษาระดับส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย 3.) เพื่อศึกษาระดับความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์และส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อยในประเทศไทย ประชากรที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้แก่ ผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อยในประเทศไทย จำนวน 356 ร้าน (ข้อมูลรายงานตลาดอาหารในประเทศไทย ศูนย์วิจัยเพื่ออุตสาหกรรมอาหารสถาบันอาหาร, 2562) เครื่องมือการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล จากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 400 คน ผลการวิจัย พบว่า ส่วนใหญ่มีอายุ 31-40 จำนวน 191 คน จากการศึกษาผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความสำคัญเกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย โดย พบว่า โดยรวม ส่วนประสมทางการตลาดด้านราคา ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับมากที่สุด ส่วนประสมทางการตลาด ด้านราคา พบว่า ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย ในระดับมากที่สุด คือ ราคามีความเหมาะสม เมื่อเทียบกับคุณภาพของสินค้า ส่วนประสมทางการตลาดด้านช่องทางการจัดจำหน่าย พบว่า ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อยในประเทศไทย ในระดับมากที่สุด ส่วนประสมทางการตลาด ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย พบว่า ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย ในระดับมากที่สุด คือ มีสิทธิพิเศษให้แก่ลูกค้าประจำ

คำสำคัญ : ส่วนประสมการตลาด ; พฤติกรรมผู้บริโภค ; ผู้ประกอบการธุรกิจกาแฟรายย่อย ; ฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์

¹ อาจารย์ประจำ คณะบริหารธุรกิจ สาขาการตลาดดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, Lecturer, Business Administration Program in Digital Marketing, Rajapruk University.

* Corresponding Author, Email: papubs@rpu.ac.th

Received: Feb 2, 2024, Revised: May 31, 2024, Accepted: Jun 3, 2024

ABSTRACT

The objectives of this research are 1.) to study demographic factors that affect the decision to purchase product labels in the form of stickers for coffee cups of small coffee shop operators in Thailand; 2.) to study the level of ingredients. marketing This affects the decision to purchase product labels in the form of stickers for coffee cups of small coffee shop operators in Thailand.3.) To study the relationship between demographic factors and marketing mix that affect the decision to purchase product labels in the form of stickers for coffee cups of small coffee shop operators in Thailand. The sample population consisted of 356 small coffee shop operators in Thailand (data from food market reports in Thailand Food Industry Intelligent Center, Food Institute 2019). The research tool used in this research was a questionnaire (questionnaire) to analyze the data. From a total of 400 respondents, the research found that the majority were between 31-40 years of age, totaling 191 people. From the study, results of data analysis on the importance of marketing mix factors that affect purchasing decisions about product label formats. Coffee cup stickers for small coffee shop operators in Thailand It was found that overall, the marketing mix in terms of price It greatly affects purchasing decisions. The price marketing mix was found to have a high impact on the decision to purchase product labels in the form of coffee cup stickers of small coffee shop operators in Thailand. That is, the price is appropriate. When compared to the quality of the product marketing mix In terms of distribution channels, it was found that it greatly affected the decision to purchase product labels in the form of stickers for coffee cups of small coffee shop operators in Thailand. marketing mix In terms of distribution channels, it was found that it affected the decision to purchase product labels in the form of stickers on coffee cups of most small coffee shop operators in Thailand, that is, there are special privileges for regular customers.

Keywords: Marketing Mix ; Consumer Behavior ; Small Coffee Business Operators ; Sticker Label

บทนำ

ปัจจุบันการโฆษณาประชาสัมพันธ์ของธุรกิจถือเป็นตัวช่วยอย่างหนึ่งในการเข้าถึงผู้บริโภคไม่ว่าจะเป็นการโฆษณา สื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ ป้ายโฆษณา และฉลากสินค้า เพื่อสร้างการรู้จักให้กับผู้บริโภค รวมถึงแสดงข้อมูล ชื่อยี่ห้อ ชื่อร้าน ช่องทางการติดต่อ เพื่อลดการเสียโอกาส และทำให้ลูกค้าเข้าถึงตัวสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ได้ง่ายมากขึ้น ทั้งนี้ในการใช้สื่อประชาสัมพันธ์โฆษณาต่างๆ การใช้สติ๊กเกอร์ฉลากสินค้า เริ่มได้รับความนิยมในการใช้เป็นสื่อกลางในการประชาสัมพันธ์เนื่องจากมีต้นทุนในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ต่ำกว่าต้นทุนในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์อื่น และใช้ระยะเวลาในการผลิตไม่นาน ได้จำนวนมากในการผลิตแต่ละครั้ง รวมทั้งสามารถสร้างลักษณะเฉพาะของสินค้าเพื่อให้เข้าถึงผู้บริโภคได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้บริโภคสามารถจดจำตัวผลิตภัณฑ์ได้ง่ายมากขึ้น และเป็น

ช่องทางให้ผู้ประกอบการที่มีต้นทุนในการดำเนินธุรกิจน้อย ใช้เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับผู้บริโภค ดังเช่น ธุรกิจร้านกาแฟรายย่อย และธุรกิจร้านกาแฟเครือข่าย

กาแฟมีแหล่งกำเนิดแล้วเป็นพืชพื้นเมืองของอาบิซีเนีย (Abyssinia) และอาราเบีย (Arabia) ถูกค้นพบในศตวรรษที่ 6 ราวปี ค.ศ. 575 ในประเทศอาราเบีย (Arabia) การเรียกชื่อกาแฟขึ้นอยู่กับแต่ละพื้นที่นั้นๆ ชาวอาราเบียจึงได้เริ่มรู้จักต้นกาแฟมากขึ้น จึงทำให้กาแฟแพร่หลายเพิ่มขึ้นจากประเทศอาราเบียเข้าสู่ประเทศอิตาลี เนเธอร์แลนด์ เยอรมัน ฝรั่งเศส แล้วกาแฟก็ได้ขยายและแพร่กระจายไปทั่วทุกมุมโลก ด้วยรสชาติของกาแฟที่ชวนลิ้มลอง ผสานด้วยสรรพคุณของกาแฟที่ช่วยคลายความเหนื่อยล้า อีกทั้งยังมีหลักฐานสนับสนุนมากมาย จึงทำให้กาแฟกลายเป็นเครื่องดื่มยอดนิยมของผู้คนทั่วโลกที่ติดใจในรสชาติอย่างไม่รู้ลืมมาโดยตลอด (สถาบันชาและกาแฟ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง) ร้านกาแฟรายย่อย (Independent Store) เป็นร้าน

กาแฟของผู้ประกอบการรายย่อยที่เจ้าของ ลงทุนและบริหารจัดการเอง มีสัดส่วนร้อยละ 40.0 ของร้านกาแฟทั้งหมด หรือจำนวน 3,213 ร้าน เติบโตขึ้นร้อยละ 3.3 ภายใต้ภาวะการแข่งขันที่รุนแรงในธุรกิจร้านกาแฟ ทำให้ร้านกาแฟรายย่อยที่ไม่มีฐานลูกค้า และเงินทุนหมุนเวียน ต่ำ ไม่สามารถอยู่รอดได้และจำเป็นต้องออกจากธุรกิจไปเป็นจำนวนไม่น้อย ทั้งนี้แนวทางปรับตัวหนึ่งของร้านกาแฟ รายย่อยคือ การกำหนดกลุ่มลูกค้าเฉพาะหรือ Niche Market เพื่อสร้างความแตกต่างให้กับธุรกิจของตนเอง เช่น คาเฟ่สัตว์เลี้ยง คาเฟ่อร์แกนิก ร้านกาแฟคุณภาพสูง (Specialty Coffee) และร้านกาแฟเปิดบริการ 24 ชั่วโมง เป็นต้น ทั้งนี้ปี 2561 ตลาดร้านกาแฟรายย่อย มูลค่า 11,429 ล้านบาท เติบโตจากปีที่ผ่านมาร้อยละ 6.9 และคาดว่าตลาดธุรกิจร้านกาแฟเติบโตได้อย่างต่อเนื่องในอัตราร้อยละ 5.3 ต่อปี โดยจะมีมูลค่า 35,020 ล้านบาท ในปี 2565 โดยมีปัจจัยสนับสนุนจากอัตราการบริโภคกาแฟต่อหัวของชาวไทยยังอยู่ในระดับต่ำเมื่อเปรียบเทียบกับประเทศที่มีการบริโภคกาแฟสูงๆ ประกอบกับฐานลูกค้ากว้างขึ้นจากการที่ผู้ดื่มกาแฟมีอายุน้อยลง นอกจากนี้ด้านผู้ประกอบการเองมุ่งเน้นการขยายสาขาเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภคในหลายพื้นที่ ควบคู่กับ การจัดกิจกรรมส่งเสริมการขายเพื่อกระตุ้นให้เกิดความถี่ในการบริโภค และมีแนวโน้มที่จะเห็นร้านกาแฟรูปแบบใหม่ๆ เกิดขึ้น เนื่องจากพฤติกรรมผู้บริโภคกาแฟในยุคปัจจุบันให้ความสำคัญกับคุณภาพผลิตภัณฑ์ควบคู่กับคุณค่าทาง อารมณ์และความรู้สึก (Emotional Value) ทำให้ความต้องการบริโภคกาแฟมีความซับซ้อนมากขึ้น ทั้งนี้คาดว่าร้านกาแฟพรีเมียมเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญให้ธุรกิจร้านกาแฟโดยรวมเติบโต ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการอุตสาหกรรมกาแฟที่เข้าสู่ยุคที่เน้นการบริโภคกาแฟที่มีคุณภาพด้านรสชาติ รวมถึงข้อมูลที่มาที่ไปของ เส้นทางกาแฟ ตั้งแต่การเพาะปลูก การแปรรูป การคั่ว การชง จนถึงการจับ ดึง จะเห็นได้จากร้านกาแฟที่จำหน่าย กาแฟพิเศษ (specialty coffee 1)) มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง (สุนิษฐา เศรษฐีธร 2562) ซึ่งการเติบโตของธุรกิจร้านกาแฟรายย่อยที่มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง แต่ผู้ประกอบการรายย่อยมักเจอปัญหาการขาดสภาพคล่อง เพราะต้นทุนร้านกาแฟไม่คงที่ และมักจะมองข้ามเรื่องของแพคเกจจิ้งไป คิดกันเล่นๆว่าทำไมเมซอนต้องทำแก้วของตัวเอง ทำไมอินทนิลต้องแก้วสวยๆไว้บริการลูกค้า การลงทุนเรื่องนี้ไม่สูญเปล่าเพราะส่วนใหญ่คนมักจะหิ้วเอาแก้วกาแฟที่วางนี้กลับบ้านไปด้วยหากดูดีมีชาติสกุล ลูกค้าก็จะรู้สึกดี พลอยทำให้

รู้สึกว่าการกาแฟร้านนี้รสชาติดีตามไปด้วย ที่สำคัญมันเป็นการโฆษณาทางอ้อมที่ดีมากๆเลย (ไทยเฟรนไชส์เซ็นเตอร์,2561) ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย โดยทำการศึกษาดังปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด (Marketing Mix) ในเรื่องต่าง ๆ ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ (Product) ด้านการจัดจำหน่าย (Price) ด้านการส่งเสริมการตลาด (Place) ด้านการกำหนดราคา(Promotion)การส่งเสริมการขาย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาระดับส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย
3. เพื่อศึกษาระดับความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์และส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย

สมมติฐานการวิจัย

ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์และส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทยมีความสัมพันธ์กัน

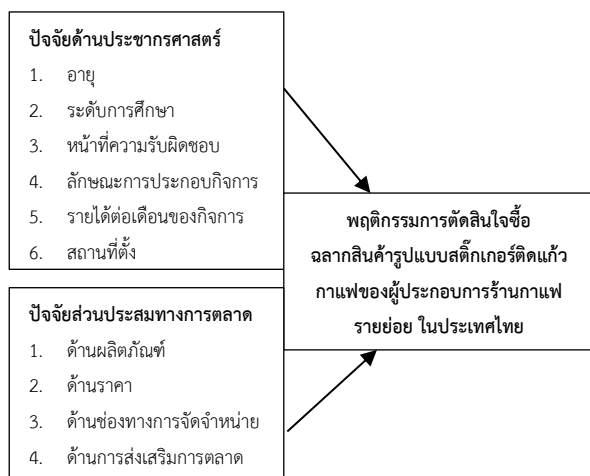
ประโยชน์ของงานวิจัย

1. ผลวิจัยทำให้ทราบถึงส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาต่อยอดสำหรับธุรกิจในกลุ่มอุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ประเภทสติ๊กเกอร์
3. ทำให้ผู้ผลิตฉลากสินค้าประเภทสติ๊กเกอร์ทราบความต้องการของลูกค้า

กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรต้น ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ประกอบด้วย เพศ อายุ การศึกษา รายได้ต่อเดือนของธุรกิจ และสถานที่ตั้ง ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ประกอบด้วย ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่ายด้านการส่งเสริมทางการตลาด (Kotler, 2011) และ (ศิริวรรณ เสรีรัตน์และคณะ, 2546)

ตัวแปรตาม พฤติกรรมการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้า รูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อยในประเทศไทย จำนวน 3,213 ร้าน (ข้อมูลรายงานตลาดอาหารในประเทศไทย ศูนย์วิจัยวิจัยเพื่ออุตสาหกรรมอาหารสถาบันอาหาร, 2562)

โดยกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ จากคำนวณหาขนาดตัวอย่างของ Taro Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 กำหนดให้มีความคลาดเคลื่อน เท่ากับ 0.05 ซึ่งจะได้จำนวนตัวอย่าง คือ 356 ตัวอย่าง

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

สามารถวิธีการคำนวณ คือ

$$n = \frac{3213}{1 + (3213)(0.05)^2}$$

$$n = 355.72$$

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยแบ่งแบบสอบถามชุดนี้ออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือนของธุรกิจ สถานที่ตั้ง

ตอนที่ 2 ส่วนประสมทางการตลาด ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการส่งเสริมทางการตลาด

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำแบบสอบถามซึ่งเป็นเครื่องมือการวิจัยไปปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อตรวจสอบแบบสอบถามถึงความครบถ้วน ความถูกต้องของภาษาและความครอบคลุมในทุกประเด็นและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไข

2. นำแบบสอบถามไปตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรง (Content Validity) ของเนื้อหา โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence หรือ IOC) ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากนั้นตรวจสอบนำข้อผิดพลาดมาปรับปรุงแก้ไขให้แบบสอบถามมีความสมบูรณ์

3. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปตรวจสอบความเชื่อมั่น โดยผู้วิจัยได้ทดสอบความเชื่อมั่นโดยการนำแบบสอบถามไปทดสอบก่อนกับกลุ่มตัวอย่างใกล้เคียงจำนวน 30 ราย แล้วนำแบบสอบถามมาทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้การวิเคราะห์หาค่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของครอนบาค (Cronbach Alpha Coefficient) ต้องได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟามากกว่า 0.70 ซึ่งที่แสดงว่าแบบสอบถามมีความน่าเชื่อถือในระดับที่ยอมรับได้ จึงนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล

4. นำแบบสอบถามที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขปรับปรุงให้สมบูรณ์และทดสอบกับตัวอย่างแล้วไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยจำนวน 356 ตัวอย่าง เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อการวิจัยดังนี้

1. ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ
2. ข้อมูลระดับวิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ให้คะแนนสำหรับการประมาณค่าตามแบบ Likert Scale แก่คำตอบ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด เป็น 5 4 3 2 และ 1 ตามลำดับ

2.2 คำนวณหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคำตอบแต่ละข้อ แล้วแปรผลตามเกณฑ์ของเบสท์และคาห์น (Best & Kahn, 1993) ซึ่งมีค่าคะแนนดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง ระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง ระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 400 คน พบว่า ส่วนใหญ่มีอายุ 31-40 จำนวน 191 คน มีระดับการศึกษาระดับมัธยมศึกษา, ปวช-ปวส จำนวน 274 คน มีหน้าที่รับผิดชอบเป็น ผู้จัดการร้าน จำนวน 201 คน ประกอบธุรกิจขนส่งจำนวน 193 คน มีรายได้ต่อเดือน 10,001 – 20,000 บาท จำนวน 203 คน

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน	ร้อยละ
มีอายุ 31-40 คน	191	46.80
มีระดับการศึกษาระดับมัธยมศึกษา, ปวช-ปวส	274	67.20
มีหน้าที่รับผิดชอบเป็นผู้จัดการร้าน	179	43.90
ประกอบธุรกิจขนส่ง	193	47.30
มีรายได้ต่อเดือน 10,001 – 20,000 บาท	203	49.80

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาด

จากการศึกษาผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความสำคัญเกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย โดย พบว่า โดยรวมส่วนประสมทางการตลาดด้านราคา ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับมาก รองลงมาส่วนประสมทางการตลาดด้านผลิตภัณฑ์ ส่วนประสมทางการตลาดด้านราคา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.07 และด้านผลิตภัณฑ์ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 มีผลการวิจัยดังนี้

ส่วนประสมทางการตลาด ด้านผลิตภัณฑ์ พบว่า ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย ในระดับมาก ลูกค้าตัดสินใจซื้อสินค้าจากสีสันและความคมชัดของสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟ รองลงมาคือ การบริการหลังการขายที่ดี ความหลากหลายของรูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟ การรับประกันสินค้าของร้าน (สติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟ) และคุณภาพของสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟ

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความสำคัญเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาด ด้านผลิตภัณฑ์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย

ผลิตภัณฑ์	$\bar{X}$	SD	แปลผล	ลำดับ
1. ความหลากหลายของรูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟ	3.98	0.79	มาก	4
2. สีสันและความคมชัดของสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟ	4.26	0.64	มาก	2
3. คุณภาพของสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟ	4.26	0.76	มาก	1
4. การรับประกันสินค้าของร้าน (สติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟ)	3.81	0.76	มาก	5
5. การบริการหลังการขายที่ดี	4.18	0.68	มาก	3
รวม	4.01	0.57		

จากตารางที่ 2 พบว่า ส่วนประสมทางการตลาด ด้านราคา พบว่า ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของลูกค้าในรูปแบบสติกเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย ในระดับมาก คือ ราคามีความเหมาะสม เมื่อเทียบกับคุณภาพของสินค้า รองลงมาคือ ราคาถูกกว่าคู่แข่งในพื้นที่เดียวกัน ราคาแพงกว่าคู่แข่งแต่จัดส่งเร็วกว่า 1 เท่า มีการแจ้งราคาที่ชัดเจนเหมาะสม และราคามีความเหมาะสม เมื่อเทียบกับคู่แข่งรายอื่นในตลาดเดียวกัน

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับความสำคัญเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาด ด้านราคาที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของลูกค้าในรูปแบบสติกเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย

ราคา	$\bar{X}$	SD	แปลผล	ลำดับ
1. ราคามีความเหมาะสม เมื่อเทียบกับคุณภาพของสินค้า	4.24	0.74	มาก	2
2. ราคามีความเหมาะสม เมื่อเทียบกับคู่แข่งรายอื่นในตลาดเดียวกัน	4.26	0.64	มาก	1
3. ราคาถูกกว่าคู่แข่งในพื้นที่เดียวกัน	3.95	0.82	มาก	5
4. ราคาแพงกว่าคู่แข่งแต่จัดส่งเร็วกว่า 1 เท่า	4.13	0.64	มาก	3
5. มีการแจ้งราคาที่ชัดเจนเหมาะสม	4.07	0.71	มาก	4
รวม	3.96	0.73		

จากตารางที่ 3 พบว่า ส่วนประสมทางการตลาด ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย พบว่า ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของลูกค้าในรูปแบบสติกเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย ในระดับมาก คือ มีช่องทางในการติดต่อกับผู้ขายเพื่อพูดคุยได้โดยตรง รองลงมาคือ มีหน้าร้านอย่างชัดเจน และเดินทางไปง่าย มีช่องทางการชำระเงินที่หลากหลาย และรวดเร็ว บรรยากาศภายในร้านดูดีและทันสมัย และมีตัวแทนจำหน่ายครอบคลุมทุกพื้นที่

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ระดับความสำคัญเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาดด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของลูกค้าในรูปแบบสติกเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย

ช่องทางการจัดจำหน่าย	$\bar{X}$	SD	แปลผล	ลำดับ
1. มีช่องทางในการติดต่อกับผู้ขายเพื่อพูดคุยได้โดยตรง	4.06	0.61	มาก	3
2. มีหน้าร้านอย่างชัดเจน และเดินทางไปง่าย	4.26	0.64	มาก	1
3. บรรยากาศภายในร้านดูดีและทันสมัย	4.00	0.71	มาก	2
4. มีตัวแทนจำหน่ายครอบคลุมทุกพื้นที่	3.93	0.67	มาก	4
5. มีช่องทางการชำระเงินที่หลากหลาย และรวดเร็ว	3.93	0.64	มาก	5
รวม	3.95	0.67		

จากตารางที่ 4 พบว่า ส่วนประสมทางการตลาด ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย พบว่า ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของลูกค้าในรูปแบบสติกเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย ในระดับมาก คือ มีสิทธิพิเศษให้แก่ลูกค้าประจำ รองลงมาคือ มีการลดราคาเมื่อซื้อในปริมาณตามที่กำหนดจากร้านค้า และการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารถึงลูกค้าอย่างสม่ำเสมอ

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ระดับความสำคัญเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาดด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของลูกค้าในรูปแบบสติกเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย

การส่งเสริมการขาย	$\bar{X}$	SD	แปลผล	ลำดับ
1. มีการลดราคาเมื่อซื้อในปริมาณตามที่กำหนดจากร้านค้า	3.73	0.90	มาก	2
2. การประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารถึงลูกค้าอย่างสม่ำเสมอ	4.26	0.64	มาก	1
3. มีสิทธิพิเศษให้แก่ลูกค้าประจำ	3.70	0.79	มาก	3
รวม	3.77	0.76		

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค

จากการศึกษาผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความสำคัญเกี่ยวกับพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของลูกค้าในรูปแบบสติกเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศ

ไทย พบว่า โดยรวม ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน ส่วนใหญ่สั่งซื้อสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟที่ความถี่ 3-4 ครั้ง/เดือน จำนวน 265 คน มีค่าใช้จ่ายในการซื้อสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟ ที่ 2,001 บาทขึ้นไป จำนวน 293 คน เลือกใช้สติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟเพื่อความสวยงาม จำนวน 192 คน เลือกใช้วัสดุติดแก้วกาแฟคือ โพลีเอธิลีน (PE) จำนวน 243 คน และเลือกซื้อในช่องทางอื่น ๆ จำนวน 202 คน

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์จำนวนและร้อยละของบุคคลที่ตอบแบบสอบถามพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านค้าแฟรรายย่อยในประเทศไทย

พฤติกรรมผู้บริโภค	จำนวน	ร้อยละ
สั่งซื้อสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟที่ความถี่ 3-4 ครั้ง/เดือน	265	65.00
มีค่าใช้จ่ายในการซื้อสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟ ที่ 2,001 บาทขึ้นไป	293	73.30
เลือกใช้สติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟเพื่อความสวยงาม	192	47.10
เลือกใช้วัสดุติดแก้วกาแฟคือ โพลีเอธิลีน (PE)	243	59.60
เลือกซื้อในช่องทางอื่น ๆ ในการสั่งซื้อ	202	49.50

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษา ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านค้าแฟรรายย่อย ในประเทศไทย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

จากการศึกษา พบว่า ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านค้าแฟรรายย่อย ในประเทศไทย ด้านราคาในระดับมาก คือลูกค้าให้ความสำคัญกับราคามีความเหมาะสมเมื่อเทียบกับคุณภาพของสินค้า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 อยู่ในระดับมาก และปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดด้านราคามีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.07 เมฆณา เกียรติดินานุสนธิ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าสัญลักษณ์ทางเลือกสุขภาพของคนวัยทำงานในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา พบว่า ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด (4Ps) ในการซื้อสินค้าสัญลักษณ์ทางเลือกสุขภาพในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ด้านผลิตภัณฑ์และ

ด้านราคาส่งผลในระดับมากที่สุด ด้านช่องทางการจัดจำหน่ายและด้านการส่งเสริมการตลาดส่งผลในระดับมาก และเมื่อทดสอบสมมติฐาน พบว่าปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการซื้อสินค้าสัญลักษณ์ทางเลือกสุขภาพของคนวัยทำงานในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา และการเปรียบเทียบส่วนประสมทางการตลาด พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกันของผู้ซื้อวัยทำงานในอำเภอหาดใหญ่มีผลต่อปัจจัยด้านส่วนประสมทางการตลาดในการเลือกซื้อสินค้าสัญลักษณ์ทางเลือกสุขภาพที่แตกต่างกัน

จากการศึกษาผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความสำคัญเกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านค้าแฟรรายย่อย ในประเทศไทย โดย พบว่า พฤติกรรมผู้บริโภคส่วนใหญ่สั่งซื้อสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟที่ความถี่ 3-4 ครั้ง/เดือน มีค่าใช้จ่ายในการซื้อสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟ ที่ 2,001 บาทขึ้นไป เลือกใช้วัสดุติดแก้วกาแฟคือ โพลีเอธิลีน (PE) และเลือกซื้อในช่องทางอื่น ๆ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้บริโภคเลือกซื้อสินค้าในช่องทางที่ตนเองสะดวกที่สุด และเลือกผลิตภัณฑ์ที่มีความคุ้มค่าและมีความสวยงามคงทน แม้จะมีราคาที่สูง และมักจะสั่งสินค้าในความถี่ที่ 3-4 ครั้งต่อเดือนนั้นแสดงให้เห็นว่าผู้บริโภคมักสั่งสินค้าครั้งละน้อยๆ และสั่งซ้ำเพื่อลดปัญหาการเลือกทิ้งและเพื่อต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของสติ๊กเกอร์ในครั้งถัดไป ชาตรี บัวคลี่ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การออกแบบและพัฒนาฉลากสินค้าด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน พบว่า สภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ชุมชนทั้ง 6 ผลิตภัณฑ์มียอดขายลดลง เนื่องจากสภาวะเศรษฐกิจถดถอย จุดเด่นของผลิตภัณฑ์ใช้วัตถุดิบที่มาจากท้องถิ่น ราคาวัดถูก จุดด้อย คือ อายุการเก็บรักษาสั้นและการหาช่องทางการสื่อสารการตลาด โอกาส คือ นโยบายสนับสนุนผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นของรัฐบาล และอุปสรรค คือ ความรู้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และรูปแบบบรรจุภัณฑ์ ส่วนปัญหา คือ ความรู้เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์และรูปแบบบรรจุภัณฑ์ รวมถึงงบประมาณในการสนับสนุนจากภาครัฐ ผลประเมินความพึงพอใจของผู้มีส่วนร่วมต่อฉลากผลิตภัณฑ์เดิมพบว่ามีความพึงพอใจในระดับน้อยทุกผลิตภัณฑ์ ข้อค้นพบที่โดดเด่น คือ ข้อมูลสำคัญสำหรับการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมต้องสะท้อนมาจากปัญหาและความต้องการภายในของผู้มีส่วนร่วมซึ่งสะท้อนผ่านกิจกรรมต่างๆ ในกระบวนการวิจัย ผลการออกแบบฉลากสินค้า

ด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน พบว่าทุกผลิตภัณฑ์มีผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับพอใจมาก เมื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจระหว่างฉลากสินค้าเดิมกับฉลากสินค้าใหม่ พบว่าผู้มีส่วนร่วมมีความพึงพอใจต่อฉลากผลิตภัณฑ์ชุมชนรูปแบบใหม่เพิ่มขึ้นในระดับมากทุก ผลิตภัณฑ์ ($t > 2.447$) ข้อค้นพบที่โดดเด่นคือ ผลงานออกแบบฉลากจะสัมพันธ์ผลและเป็นที่พอใจของผู้มีส่วนร่วมได้ ต้องมาจากความเท่าเทียมและความสมดุลทางความคิดอย่างมีประชาธิปไตยจากผู้มีส่วนร่วม งานออกแบบจะต้องเชื่อมโยงกับรูปแบบเดิมของผลิตภัณฑ์ อีกทั้งต้องสะท้อนแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน อันประกอบไปด้วยการสื่อสารถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นภูมิปัญญา การเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ ผ่านภาพประกอบ สี ตัวอักษรและลวดลายกราฟิก

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยที่ได้รับจากการตอบแบบสอบถามในการวิจัยครั้งนี้ พบว่า

1. ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทยระดับความสำคัญที่มีผลต่อการตัดสินใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และด้านราคา คือเหตุผลในการตัดสินใจซื้อสินค้าที่ผู้บริโภคให้ความสำคัญมากที่สุด
2. พฤติกรรมการตัดสินใจซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อยในประเทศไทยผู้บริโภคเลือกซื้อสินค้าที่มีราคา เหมาะสมกับคุณภาพ ในปริมาณที่ไม่มากเพื่อต่อการปรับเปลี่ยนรูปแบบอยู่เสมอ เลือกซื้อสินค้าที่ใช้วัสดุที่มีความคงทน มักจะสั่งซื้อสินค้าด้วยวิธีการที่ถนัดและร้านค้าที่มีความเชื่อมั่นมากกว่าการสั่งซื้อทางออนไลน์
3. ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ในการซื้อฉลากสินค้ารูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อย ในประเทศไทย ผู้ประกอบการส่วนใหญ่อยู่ในวัยทำงานมีรายได้ปานกลาง ประกอบธุรกิจขนส่งและนำรายได้มาลงทุนต่อยอดธุรกิจร้านกาแฟขนาดเล็ก เพื่อหวังเพิ่มรายรับจากการ

ประกอบธุรกิจกาแฟ จึงมีความใส่ใจและระมัดระวังในการเลือกซื้อหรือลงทุนในธุรกิจอย่างมาก

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำงานวิจัยกับกลุ่มผู้ประกอบการร้านกาแฟรายย่อยในประเทศไทย จึงขอเสนอให้ท่านจัดทำงานวิจัยสำหรับร้านกาแฟเฉพาะกลุ่ม เช่น ร้านกาแฟโฮมเมด ร้านกาแฟ สโลบาร์ ร้านกาแฟสเปเชียล ที่ลูกค้าสามารถเลือกซื้อเมล็ดกาแฟและสั่งบาร์ริสตามความชอบของตนเองได้ ตามต้องการ เพื่อที่จะได้ทราบถึงความต้องการ และความคิดเห็นที่หลากหลายในแต่ละกลุ่มทำให้สามารถวางแผนการตลาดในตรงกับกลุ่มเป้าหมายในอนาคตได้มากยิ่งขึ้น
2. ควรทำการศึกษาเกี่ยวกับกลยุทธ์ทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าในธุรกิจกาแฟเพื่อให้ทราบถึงอุปสรรคและปัญหาที่เกิดขึ้นในการประกอบธุรกิจ เพื่อให้การประกอบธุรกิจร้านกาแฟมีความยั่งยืนมากขึ้น และเพื่อให้สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายมากขึ้น และสามารถดึงดูดกลุ่มลูกค้าใหม่เพิ่มขึ้นในธุรกิจ

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง “ปัจจัยส่วนประสมการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากผลิตภัณฑ์ในรูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟขนาดเล็กในประเทศไทย” สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความเรียบร้อยได้รับความช่วยเหลือจาก รองศาสตราจารย์ ดร. สมถวิล วิจิตรวรรณ ผู้ให้คำปรึกษาแนะนำในการทำวิจัยครั้งนี้ รวมทั้งขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการวิจัยเป็นอย่างดี ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลของการวิจัยนี้จะมีประโยชน์ต่อการนำมาใช้พัฒนาส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อฉลากผลิตภัณฑ์ในรูปแบบสติ๊กเกอร์ติดแก้วกาแฟของผู้ประกอบการร้านกาแฟขนาดเล็กในประเทศไทยที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] กนกวรรณ คุ่มโกคา. (2559). การแบ่งกลุ่มผู้บริโภคที่ใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ โดยใช้ปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ และความต้องการส่วนประสมทางการตลาดบริการร้านกาแฟที่มีรูปแบบร้าน เป็นตัวการตัดสินใจเลือก (Theme Café using Cartoon Character Line Sticker) ในเขตกรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. สาขาวิชาการตลาด.
- [2] ชนาธิป พรศิริปิยกุล. (2560). การออกแบบและการผลิตสติ๊กเกอร์กระดาษ กรณีศึกษา บริษัท เอฟโวลูชั่น อาร์ต จำกัด. สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น.
- [3] ชาตรี บัวคลี่. (2561). การออกแบบและพัฒนาฉลากสินค้าด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน. วารสารวิจิตรศิลป์, 9(2).
- [4] ณงลักษณ์ จารุวัฒน์. (2560). การตลาด 4.0 (MARKETING 4.0). กรุงเทพฯ: เนชั่นบุ๊คส์.
- [5] ชานินทร์ ศิลป์จารุ. (2557). การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS. พิมพ์ครั้งที่ 15. กรุงเทพฯ: บิสซิเนสอาร์แอนด์ดี.
- [6] มนตรี ศรีวงษ์. (2561). ไทยเฟรนไชส์เซ็นเตอร์ 2561. 10 ข้อต้องรู้ ทำไมเปิดร้านกาแฟแล้วเจ๊ง!. ค้นเมื่อวันที่ 28 มกราคม 2566, จาก <https://www.thaifranchisecenter.com/document/show.php?doculID=3384>
- [7] เมษญา เกียรติสินานุสนธิ์. (2561). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าสัญลักษณ์ทางเลือกสุขภาพของคนวัยทำงานในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา. หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง จังหวัดสงขลา.
- [8] รายงานตลาดอาหารในประเทศไทย ธุรกิจร้านกาแฟในประเทศไทย. (2562). ค้นเมื่อวันที่ 28 มกราคม 2566, จาก https://fic.nfi.or.th/upload/market_overview/Rep_Cafe_15.01.62.pdf
- [9] ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. (2541). การเปรียบเทียบส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกใช้นามกอล์ฟของรัฐและเอกชน กรณีศึกษา: สนามกอล์ฟปราชาวิบูลดาหลวงและสนาม กอล์ฟฟีนิกซ์ กอล์ฟ แอนด์ คันทรี่ คลับ. ค้นเมื่อวันที่ 28 มกราคม 2566, จาก http://publicandprivategolfcourses.blogspot.com/2012/12/blog-post_3290.html
- [10] ศิริวรรณ เสรีรัตน์และคณะ. (2546). การบริหารการตลาดยุคใหม่. กรุงเทพฯ: ธรรมสาร.
- [11] สถาบันชาและกาแฟ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง. ค้นเมื่อวันที่ 28 มกราคม 2566, จาก <https://teacoffee.mfu.ac.th/tc-tea-coffeeknowledge/tc-coffee/tc-coffeehistory.html>
- [12] สุนิษฐา เศรษฐีธร. (2562). รายงานตลาดอาหารในประเทศไทย มกราคม 2562 Thailand Food Market Report. ออนไลน์.
- [13] สุนิษฐา เศรษฐีธร. (2562). รายงานตลาดอาหารในประเทศไทย มกราคม 2562 ธุรกิจกาแฟในประเทศไทย. ค้นเมื่อวันที่ 28 มกราคม 2566, จาก https://fic.nfi.or.th/upload/market_overview/Rep_Cafe_15.01.62.pdf
- [14] อุดุลย์ จาตุรงค์กุล. (2543). ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด. สารนิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยสยาม.
- [15] Kotler, P. (2011). *Principles of Marketing*. 14th ed. Pearson.
- [16] Schiffman, L.G., & Wisenblit, J. L. (2015). *Customer Behavior*. 11th ed. NJ: Pearson. Prentice Hall.
- [17] Kotler, P. & Armstrong, G. (2018). *Principles of marketing*. 17th ed. New Jersey: Prentice Hall.

การออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสมือน Web XR สำหรับฝึกทักษะการออกแบบ การเคลื่อนที่ของตัวละคร 3 มิติ

CREATING EDUCATIONAL MEDIA WITH WEBXR VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY FOR 3D CHARACTER LOCOMATION

จirnัยน์ ยอดดี¹ และ กฤติกร วิชชาตรตระกูล^{2*}
JIRANAI YODDEE¹ and KRIDDIKRON WICHATRONTRAKUL^{2*}

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการออกแบบทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR) 2) เพื่อประเมินความรู้ด้านทักษะการออกแบบการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ ผ่านสื่อเสมือนจริง ทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ 1) นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย จำนวน 52 คน

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาระบบดังกล่าวข้างต้นมีความเกี่ยวข้องในเชิงบวกกับการเรียนการสอนเกี่ยวกับการออกแบบการเคลื่อนที่ของตัวละครในรูปแบบ 3 มิติของนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย จากเดิมจะใช้เพียงแค่อุปกรณ์หรือวีดิโอในการเรียนการสอน ซึ่งในสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่พัฒนาได้ใช้การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ประกอบเสียงบรรยาย โดยส่วนการออกแบบโมเดล 3 มิติ ได้ใช้รูปร่างโมเดลตัวละคร ซึ่งโมเดลได้มีการเคลื่อนไหวในท่าทางต่าง ๆ ของกระบวนการ Walk Cycle ได้อย่างอิสระและสามารถจัดการเคลื่อนไหวของกระดูก ข้อต่อต่างๆ ให้เกิดความเข้าใจได้มากยิ่งขึ้น และการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่สามารถโต้ตอบกับผู้เรียนให้มีเสียงบรรยายประกอบ ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องของนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย ดึงดูดความสนใจในการเรียนรู้ ผลการประเมินความรู้ด้านทักษะการออกแบบการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติผ่านสื่อเสมือนจริง ทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR) การทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนของนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 12.15 คะแนน และเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 21.88 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่าคะแนนหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าการทดสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 20.06

คำสำคัญ : ทักษะในการออกแบบการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ ; เทคโนโลยีขยายความเป็นจริง ; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

¹⁻² อาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น, Lecturer, Multimedia Technology, Faculty of Information Technology, Sripatum University, Khon Kaen Campus.

* Corresponding Author, Email: kriddikron.wi@spu.ac.th

Received: Mar 30, 2024, Revised: May 31, 2024, Accepted: Jun 3, 2024

ABSTRACT

This research aims to: 1) Develop digital learning resources for training 3D character motion skills using WebXR technology. 2) Evaluate knowledge in 3D character motion design skills through virtual reality simulations. Digital learning resources for training 3D character motion skills using WebXR technology were developed and tested with a sample group of 52 multimedia technology students.

The research findings indicate a positive correlation between the developed system and teaching 3D character motion design. Unlike traditional teaching methods using only images or videos, the digital learning media developed employ 3D motion graphics and audio narration. The 3D model design utilizes character models that can move freely in various poses of the Walk Cycle process, allowing for better understanding of bone and joint movement. Furthermore, the development of digital learning media that can interactively respond to learners with accompanying audio narration stimulates continuous learning among multimedia technology students, enhancing their interest in learning. Pre-learning and post-learning assessments of the students yielded average scores of 12.15 and 21.88, respectively. A statistically significant difference in scores before and after learning was found at the .05 significance level, with a test value of 20.06.

Keywords: Skills in Designing 3D Character Movement ; WebXR ; Academic Achievement

บทนำ

การเรียนการสอนในด้านแอนิเมชัน ที่ได้ให้นักศึกษาฝึกทักษะการเคลื่อนไหวตัวละคร walk cycle โดยรูปแบบการสอนจะอาศัยการพูด บอก เล่า และวิดีโอต่างๆ ส่งผลให้ไม่สามารถที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้เพื่อนำปฏิบัติได้ดี ซึ่งเนื้อหาที่มากและจดจำยากประกอบกับผู้เรียนต้องจินตนาการภาพจากในหนังสือหรือวิดีโอต่างๆ ทำให้ไม่เข้าใจในเนื้อหา ดังนั้นจึงต้องมีการประยุกต์ความรู้ใหม่ๆ และปรับเปลี่ยนวิธีการในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะพัฒนาผู้เรียนให้สามารถบูรณาการความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถสร้างความเข้าใจและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

เทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR) เป็นสภาพแวดล้อมเสมือนจริงบนเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นบนเฟรมเวิร์ก JavaScript ส่งผลให้เว็บไซต์มีความแปลกใหม่ โดยเทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR) มีเป้าหมายเพื่อให้สามารถเข้าถึงความสามารถด้าน AR และ VR ให้กับอุปกรณ์และแพลตฟอร์ม

ต่างๆ ช่วยให้พัฒนาเว็บไซต์สามารถสร้างประสบการณ์เสมือนจริงที่ตอบสนองต่อผู้ใช้ การวางแผนอุปกรณ์และความเข้าใจด้านสิ่งแวดล้อม ทำให้สามารถรวม AR เข้ากับเว็บแอปพลิเคชันได้อย่างราบรื่น (Praetorius, A.S. et al., 2023)

ผู้พัฒนาจึงให้ความสำคัญกับปัญหานี้ จึงได้มีการนำเทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR) เน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการประยุกต์ใช้ทักษะ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติ และส่งผลให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตได้ (Choubey, N., & Ghule, S. et al., 2021) อีกทั้งงานวิจัยนี้ได้นำหลักการในการจัดรูปแบบการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งจะเป็นการจัดการเรียนรู้แบบเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต โดยมีหลักการนำเอาวิธีการสอนเทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบ แผนการสอนและกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน Active Learning จึงถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่ง ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน อีกทั้งยัง

ช่วยส่งเสริม student engagement, enhance relevance, and improve motivation ของผู้เรียน จึงทำให้มีแนวคิดที่พัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการออกแบบทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR)
2. เพื่อประเมินความรู้ด้านทักษะการออกแบบการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติผ่านสื่อเสมือนจริง ทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR)

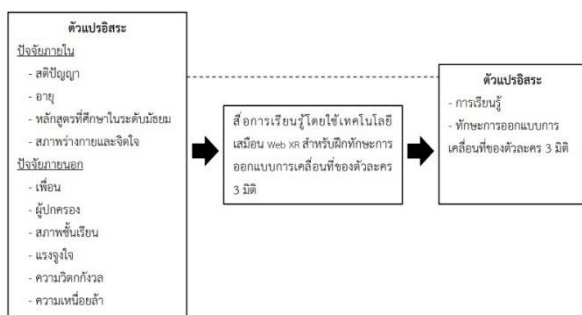
กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรตาม

- ทักษะในการออกแบบการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ

ตัวแปรอิสระ

- ปัจจัยภายใน ได้แก่ สถิติปัญญา อายุ หลักสูตรที่ศึกษาในระดับมัธยม สภาพร่างกายและจิตใจ
- ปัจจัยภายนอก ได้แก่ เพื่อน ผู้ปกครอง สภาพชั้นเรียน แรงจูงใจ ความวิตกกังวล ความเหนื่อยล้า



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

แบบแผนการวิจัย

1. การกำหนดปัญหา ในขั้นตอนนี้จะค้นหาปัญหาและศึกษาทำความเข้าใจปัญหาข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการทำงานในระบบงานเดิม โดยทำความเข้าใจปัญหาอย่างถ่องแท้

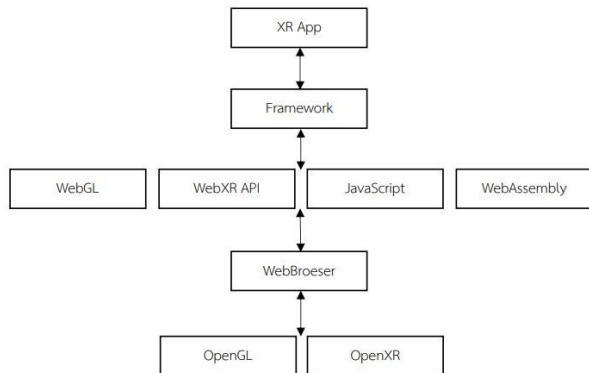
คิดหาทางแนวทางและวัตถุประสงค์ในการแก้ปัญหา ศึกษาความเป็นไปได้ในการแก้ปัญหารวบรวม ความต้องการและสรุปข้อกำหนดต่าง ๆ ให้ชัดเจน ศึกษาปัญหา ที่ได้จากการนำสื่อเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาเพื่อให้เกิด ระบบสื่อและเทคโนโลยีแบบใหม่ และมีการเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งนี้ผู้วิจัยแบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับสื่อออกเป็น 2 บุคคล ได้แก่ ผู้ใช้งาน และผู้สร้าง แล้วนำข้อมูลความต้องการต่างๆจากผู้เกี่ยวข้องไปใช้ในกระบวนการถัดไป

2. การวิเคราะห์ระบบ การวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งเป็น ระยะที่นำข้อมูลจากระยะของการกำหนดปัญหามานำวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อที่จะได้มาซึ่งข้อมูลที่จะนำไปใช้ในระยะเวลาของการออกแบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์โดยแบ่งข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ระบบสื่องานเดิม กับระบบสื่องานใหม่ ซึ่งระบบสื่องานแบบเดิม จะใช้เป็นเอกสารและ รูปภาพเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ไม่สามารถมองเห็นในมุมมองต่างๆได้ตามต้องการ โดยระบบงานใหม่จะเป็นการสร้างสื่อเสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยี WebXR ในการนำเสนอการเคลื่อนไหวของตัวละครในรูปแบบ 3 มิติ

3. การออกแบบระบบ เป็นขั้นตอนที่กำหนดถึงลักษณะของรูปแบบรายงานที่เกิดจากการทำงานของระบบ ลักษณะของการนำข้อมูลเข้าสู่ระบบและผลลัพธ์ที่ได้จากระบบ มีการจัดทำแผนภาพที่แสดงถึงความต้องการของผู้ใช้ระบบที่ได้จาก ขั้นตอนการวิเคราะห์ระบบมาทำการแปลงเพื่อให้ได้ข้อมูลเฉพาะของการออกแบบ ที่สามารถนำไปเขียนโปรแกรมได้สะดวกขึ้น โดยจะออกแบบในรูปแบบของสตอรี่บอร์ด เนื้อเรื่อง แผนผัง

4. การสร้างและพัฒนาระบบ บราวเซอร์ให้การเข้าถึงคุณสมบัติแอปพลิเคชันเว็บเชิงพื้นที่ผ่านขยายความเป็นจริง (WebXR) Device API โดย API จะช่วยให้ดึงข้อมูลศีรษะ มือ หรือท่าควมผ่าน JavaScript และแสดงภาพไปยังอุปกรณ์ XR ได้ สภาพแวดล้อม 3 มิติสำหรับเว็บแอป เชิงพื้นที่มักจะแสดงผลผ่าน API ของเว็บ เช่น WebGL หรือ WebGPU เสียงจะส่งออกไปผ่าน WebAudio API โดย API เองก็ถูกใช้งานโดยบราวเซอร์โดยขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ที่ใช้งานอยู่ แอปพลิเคชันเว็บเชิงพื้นที่ประกอบด้วย index.html ไฟล์อย่างน้อย 1 ไฟล์, JavaScript บางตัว และมักประกอบด้วยพื้นผิวและโมเดล 3 มิติจำนวนมาก (Dwivedi, Y.K. et al., 2021) และในระยะเกี่ยวกับสร้างและพัฒนาโปรแกรม ได้ออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลตามที่ได้ออกแบบไว้ ซึ่งจะมีการเขียนชุดคำสั่งเพื่อประสานกันสร้างเป็นระบบเครือข่ายขึ้นมา โดยได้นำเครื่องมือโปรแกรมต่างๆ

เข้ามาช่วยในการพัฒนา เพื่อที่จะช่วยให้สามารถพัฒนาได้อย่างรวดเร็วขึ้นและมีประสิทธิภาพ ซึ่งเครื่องมือทางด้านซอฟต์แวร์จะประกอบด้วย Autodesk Maya, Unity 3D, Adobe Photoshop, Visual Studio



ภาพที่ 2 แผนผังกระบวนการพัฒนา

5. การทดสอบและติดตั้งระบบ เมื่อสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลได้ออกแบบและพัฒนาขึ้นมาแล้วจะยังไม่สามารถที่จะนำสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลไปให้ผู้เรียนใช้ได้ จำเป็นที่จะต้องมีการดำเนินการทดสอบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลก่อน โดยจะมีการทดสอบข้อมูลเบื้องต้นด้วยการปฏิบัติตามขั้นตอนต่างๆ ลองเดิน ลองใช้งาน ฟังก์ชัน กดปุ่มคำสั่งต่าง ๆ การทดสอบระบบจะมีการตรวจสอบไวยากรณ์ของภาษาเขียน แล้วดำเนินการปรับปรุงและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด

6. การประเมิน หลังจากได้สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลแล้วจะได้ดำเนินการให้ผู้เรียนและผู้เชี่ยวชาญได้ใช้งาน และค้นพบวิธีการซึ่งอาจจะมีปัญหาเกิดขึ้นก็ต้องดำเนินการแก้ไขปัญหานั้นเพื่อให้ตรงกับความต้องการของคณาจารย์ผู้สอน เจ้าหน้าที่วิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย โดยมีการประเมินความพึงพอใจในการใช้งาน เพื่อหาคำเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งได้นำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น ชั้นปีที่ 3 จำนวน 60 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

ชั้นปีที่ 3 จำนวน 52 คน โดยมีกระบวนการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้ใช้ตารางของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970) ที่มีระดับความเชื่อมั่น 95 % โดยใช้ความคลาดเคลื่อนการสุ่มร้อยละ 5 ทำให้ได้การศึกษารั้งนี้ประชากรกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักศึกษาในสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 60 คน ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้ในการศึกษา เป็นจำนวน 52 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การออกแบบทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยี ขยายความเป็นจริง (WebXR)

2. แบบประเมินความรู้ด้านทักษะการออกแบบการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติผ่านสื่อเสมือนจริง ทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยจะมีการประเมินความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ และการประเมินความพึงพอใจในการใช้งานของนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ซึ่งคำถามที่ใช้ในการประเมินจะแตกต่างกัน ออกแบบตามแต่ละบุคคล ซึ่งคำถามที่ใช้ในการประเมินของนักศึกษาจะเกี่ยวข้องกับ ด้านการใช้งาน ด้านเจตคติ ด้านการพัฒนาการเรียน และจะมีการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนปฏิบัติงานจริงของนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียที่ได้ใช้งานการออกแบบทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยี ขยายความเป็นจริง (WebXR) (Kokaew, U., 2015)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนรู้รูปแบบเดิมกับการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล และการประเมินความพึงพอใจในการใช้งานของนักศึกษา

สรุปผลการวิจัย

1. ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาการออกแบบทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้

เทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR) ตามขั้นตอนการวิจัยใน
ระยะที่ 1 โดยนำข้อมูลจากการศึกษา และวิเคราะห์ มาจัดทำ
สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลการออกแบบทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัล
สำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยี
ขยายความเป็นจริง (WebXR)



ภาพที่ 3 ภาพสไลด์บน WebXR การวิ่งของตัวละคร

ทั้งนี้ผู้ใช้งานจะต้องเข้าใช้งานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ โดยหากผู้ใช้
สวมแว่น VR ก็จะมีประสบการณ์สมจริงมากยิ่งขึ้น แต่หากใช้งานปกติ
ก็ยังสามารถมองเห็นห้องเสมือนจริงพร้อมโมเดลหุ่นตัวละคร
แนะนำ Walk Cycle ขั้นตอนต่างๆ ซึ่งผู้ใช้สามารถมองได้อย่าง
อิสระตามที่ต้องการ สามารถเดินภายในห้องเสมือนอยู่ภายใน
ห้องที่มีหุ่นจำลอง



ภาพที่ 4 ภาพสไลด์บน WebXR การเดินของตัวละครและปุ่ม
แนะนำวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหว

ภายในสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลจะประกอบไปด้วยโมเดลหุ่น
ตัวละครแนะนำ Walk Cycle แบบต่าง ๆ มากมาย ทางผู้วิจัยได้
พัฒนาให้มีการบรรยายประกอบเมื่อกดปุ่มที่บริเวณด้านหน้าตัว
ละครนั้นๆ โดยสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลได้มีฟังก์ชันในการทดลองยับ
ข้อต่อของตัวละคร เพื่อให้เห็นการเคลื่อนไหวในมุมมองที่อยาก
ต้องการเรียนรู้ได้อีกด้วย และหากไม่เข้าใจวิธีการเคลื่อนไหว
เบื้องต้นในสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลก็จะมีคลิปวิดีโอประกอบเสียง
บรรยายทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ ทั้งนี้สื่อการเรียนรู้

ดิจิทัลสามารถมองเห็นในมุมมองต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ 360 องศา
และการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันที่สามารถโต้ตอบกับ
ผู้เรียนให้มีเสียงบรรยายประกอบ ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าใจเนื้อหา
ได้มากขึ้น สร้างแรงจูงใจในการเรียนได้ดีกว่ารูปแบบการเรียน
ปกติ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาตามที่ตนเองต้องการ

2. ผลการประเมินความรู้ด้านทักษะการออกแบบการ
เคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติผ่านสื่อเสมือนจริง ทรัพยากรการเรียนรู้
ดิจิทัลสำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้
เทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR)

ตารางที่ 1 แสดงผลที่ได้จากการประเมินความรู้ด้านทักษะการ
ออกแบบการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติผ่านสื่อเสมือนจริง

ทดสอบ	N	Score	Mean	S.D.	D	S.D.D	t
Pre	52	30	12.15	2.71	9.73	3.50	20.06
Post	52	30	21.88	3.48			

จากตารางที่ 1 พบว่าการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
ของนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 12.15 คะแนน และ
เฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 21.88 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อ
เปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่าคะแนน
หลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
ที่ระดับ .05 โดยมีค่าการทดสอบความแตกต่างของคะแนนก่อน
เรียนและหลังเรียนเท่ากับ 20.06

อภิปรายผลการวิจัย

1. การออกแบบทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับฝึก
ทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยี ขยายความ
เป็นจริง (WebXR)

ผลการพัฒนาการออกแบบทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัล
สำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยี
ขยายความเป็นจริง (WebXR) โดยเทคโนโลยี WebXR สามารถ
เข้าถึงได้ง่ายกว่าเทคโนโลยี VR, AR เนื่องจากสามารถเข้าใช้งาน
บนหน้าเว็บไซต์ได้ ทำให้สามารถใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ แล็บที่
อป สมาร์ทโฟนระบบต่างๆได้ อีกทั้งตัวระบบไม่ต้องติดตั้ง
โปรแกรมเฉพาะ สามารถใช้งานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ได้ทันทีอีก
ด้วย และพบว่าผู้ศึกษาออกแบบตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้โดย

มัลติมีเดีย ซึ่งใช้การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ประกอบเสียงบรรยาย โดยส่วนการออกแบบโมเดล 3 มิติ ได้ใช้รูปร่างโมเดลตัวละคร ซึ่งโมเดลได้มีการเคลื่อนไหวในท่าทางต่าง ๆ ของกระบวนการ Walk Cycle ได้อย่างอิสระและสามารถจัดการเคลื่อนไหวของกระดูก ข้อต่อต่างๆ ให้เกิดความเข้าใจได้มากยิ่งขึ้น และการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่สามารถโต้ตอบกับผู้เรียนให้มีเสียงบรรยายประกอบ ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องของนักศึกษาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ดึงดูดความสนใจ สามารถที่จะมองเห็นในมุมมองต่างๆ ได้อย่างอิสระในมุมมองใดก็ได้ ซึ่งจะเห็นได้ว่าผลการวิจัยครั้งนี้ผู้ศึกษาได้ออกแบบและพัฒนา 3 ขั้นตอนตามทฤษฎีการเรียนรู้โดยมัลติมีเดีย จึงส่งผลให้เกิดความรู้ในรูปแบบของภาพและเสียงสิ่งเหล่านี้จะเข้าไปรวมกับความรู้เดิมในส่วนของความจำระยะสั้นซึ่งสามารถปรับให้กลายเป็นความจำระยะยาวได้ ส่งผลให้เกิดความคงทนต่อความรู้ภายในหนังสือเรียนมากยิ่งขึ้น ดังนั้น โมเดล 3 มิติ และสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นรวมกันเป็นการออกแบบทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติโดยใช้เทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR) จึงทำให้นักศึกษาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียสามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียน การปฏิบัติ และกระบวนการต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับ Ahmed Jamah Ahmed Alnagrat และคณะ ได้วิจัยเรื่อง Extended Reality (XR) in Virtual Laboratories: A Review of Challenges and Future Training Directions พบว่าเทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR) ช่วยให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและอุปกรณ์ได้อย่างง่ายดาย รวมถึงสามารถสร้างสภาพแวดล้อมรูปแบบใหม่ๆ ได้เท่าที่ที่สามารถเพิ่มเครื่องมือวัดได้โดยไม่ต้องลงทุนที่สูงขึ้น นักเรียนสามารถศึกษาผ่านเทคโนโลยีนี้ได้โดยไม่ต้องลงทุนสูง (Ahmed Jamah Ahmed Alnagrat et al., 2020)

2. ผลการประเมินความรู้ด้านทักษะการออกแบบการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติผ่านสื่อเสมือนจริง ทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR)

ผลการประเมินความรู้ด้านทักษะการออกแบบการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ ด้วย T-Test แบบ Pre Test - Post Test ของนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียที่ได้ใช้งานแก...

เคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติ โดยใช้เทคโนโลยี ขยายความเป็นจริง (WebXR) พบว่าหลังจากนักศึกษาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้ใช้งานสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลทำให้ทักษะในการใช้งานมากขึ้นอยู่จากเดิมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.73 คะแนน โดยมีค่าการทดสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 20.06 ซึ่งพบว่าคะแนนหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เพราะนักศึกษาสามารถที่จะมองเห็นอุปกรณ์ต่างๆ ข้อต่อ กระดูกในเวลาเคลื่อนไหวต่างๆ ได้อย่างอิสระ ซึ่งเมื่อมองเห็นอย่างใกล้ชิดและเป็นอิสระบ่อย ๆ จะทำให้เกิดความเคยชิน สามารถจินตนาการกระดูก ข้อต่อต่างๆ ได้ดีมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ญัฎฐพงศ์ กาญจนฉายาและคณะ ที่ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเครื่องดนตรีสากล ก่อนและหลังการใช้สื่อ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เรื่อง เครื่องดนตรีสากล ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรักษ์ พบว่าหลังจากการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเครื่องดนตรีสากลสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ว่าหลังจากการเรียนรู้เรื่องเครื่องดนตรีด้วยสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนการเรียนการสอนในปัจจุบันเป็นการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วม ในการเรียนการสอน ซึ่งเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเป็นหนึ่งในเทคโนโลยีทันสมัยที่นำมาช่วยพัฒนาการเรียนรู้นี้ให้กับผู้เรียน เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเป็นเทคโนโลยีที่สร้างความรู้และความเข้าใจได้อย่างมีประสิทธิภาพและง่ายต่อการเข้าถึง ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจศาสตร์ที่ยากได้ง่ายขึ้น ทั้งยังแสดงให้เห็นภาพจำลองต่าง ๆ เป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจน (ญัฎฐพงศ์ กาญจนฉายาและคณะ, 2022)

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. การทบทวนวรรณกรรมในบทความนี้ดำเนินการเกี่ยวกับการใช้เทคนิคความเป็นจริงขยาย ความจริงเสริม ความจริงเสมือน และ HMD ในการศึกษา
2. XR สามารถมอบข้อได้เปรียบที่ยอดเยียมสำหรับการศึกษาและการฝึก เนื่องจากให้การรับรู้ถึงสิ่งต่าง ๆ และ

เหตุการณ์ที่อยู่ห่างไกลจากเราโดยตรง และให้สภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยเพื่อหลีกเลี่ยงความเสี่ยง

3. ผู้เรียนสามารถใช้อุปกรณ์แว่น VR เพื่อให้สามารถดำเนินการขยายความเป็นจริงเพื่อทำการทดลองหลายครั้งและทำซ้ำได้

2. เทคนิคการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีในปัจจุบัน พัฒนาอย่างก้าวกระโดดมาก หากต้องการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีขยายความเป็นจริง (WebXR) ให้รองรับกับทุกๆ เว็บเบราว์เซอร์

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้ได้เสร็จสมบูรณ์เป็นอย่างดีเนื่องจากได้ด้วยความช่วยเหลือ และทุนสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรรยา พุคยาภรณ์ที่ได้สนับสนุนงานวิจัยในครั้งนี้ ตลอดจนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ประกอบการทดลอง

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรพัฒนาสื่อทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับฝึกทักษะการเคลื่อนที่ตัวละคร 3 มิติในหลายรูปแบบเพื่อให้เห็นภาพการเคลื่อนที่นอกเหนือจากการเคลื่อนที่ในรูปแบบมนุษย์

เอกสารอ้างอิง

- [1] ญัฐพงศ์ กาญจนฉายา, วชิระ ดวงไธ้, คณิตา นิจรัลกุล และ กิตติศักดิ์ ณ พัทลุง. (2022). ผลการใช้หนังสือความจริงเสริมด้วยกระบวนการพัฒนาการอ่านร่วมกับการเรียนรู้แบบทวิภาษาเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเรื่องคำศัพท์พื้นฐานภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 14(2), 61-75.
- [2] ชานินทร์ ศิลป์จารุ. (2549). *การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS*. กรุงเทพฯ: บริษัทวี อินเทอร์เน็ต.ฝ่ายผลิตหนังสือตำราวิชาการคอมพิวเตอร์
- [3] ภาวพรรณ ขำทับ และ เนาวนิตย์ สงคราม. (2563). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงโดยใช้การฝึกหัดทางปัญญาจากต้นแบบ เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์. *วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรมพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 11(1), 21-28.
- [4] Ahmed Jamah Ahmed Alnagrat, Rizalafande Che Ismail and Syed Zulkarnain Syed Idrus. (2020). Extended Reality (XR) in Virtual Laboratories: A review of challenges and future training directions. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1874, No. 1, p. 012031). IOP Publishing.
- [5] Alam, A.; Mohanty. (2022). A. Metaverse and Posthuman Animated Avatars for Teaching-Learning Process: Interperception in Virtual Universe for Educational Transformation. In *Innovations in Intelligent Computing and Communication*. Springer International Publishing: Cham, Switzerland, 2022.
- [6] Broll, W. (2022). Augmented reality. In *Virtual and Augmented Reality (VR/AR) Foundations and Methods of Extended Realities (XR)* (pp. 291-329). Cham: Springer International Publishing.
- [7] Choubey, N., & Ghule, S. (2021). Extended Reality – Effective and Modern Learning Tech-nique. *International Research Journal of Engineering and Technology*.
- [8] Dwivedi, Y.K.; Hughes, L.; Baabdullah, A.M.; Ribeiro-Navarrete, S.; Giannakis, M.; Al-Debei, M.M.; Dennehy, D.; Metri, B.; Buhalis, D.; Cheung, C.M.; et al. (2021). Metaverse beyond the hype: Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 66, 102542.
- [9] Kokaew, U. (2015). Design and Development of an Integrated Online System Support for C/C++ Programming. *Science & Technology Asia*, 47-58.



- [10] Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- [11] Liberatore, M.J.; Wagner, W.P. (2021). Virtual, mixed, and augmented reality: A systematic review for immersive systems research. *Virtual Reality*, 25(3), 773-799.
- [12] Praetorius, A.S.; Görlich, D. (2020). How avatars influence user behavior: A review on the proteus effect in virtual environments and video games. In *Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 1-9).

การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้าน ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม

THE DEVELOPMENT OF LEARNING FOLK MUSICAL INSTRUMENTS APPLICATION WITH AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY

อานนท์ โพธิ์เฒ่า^{1*}, ศรัณยู บุตรโคตร² และ นครินทร์ ปรีชา³

ANON PO-EM^{1*}, SARANYOO BUTKOTE² and NAKARIN PREECHA³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) ประเมินประสิทธิภาพแอปพลิเคชัน เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้านด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม 3) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันเครื่องดนตรีพื้นบ้านด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) การประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีมีมติเห็นด้วย และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอน วิชาดนตรี-นาฏศิลป์ จำนวน 3 คน 2) การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านบรือ (บรือราษฎร์ผดุง) จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 35 คน โดยมีวิธีเลือกแบบเจาะจงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้าน แบบประเมินประสิทธิภาพและแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลวิจัยพบว่า (1) แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้าน สามารถนำไปใช้งานกับนักเรียนที่มีความสนใจได้จริง (2) ประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม ผลการประเมินโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$) (3) การประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ ผลประเมินภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$)

คำสำคัญ : เทคโนโลยีความจริงเสริม ; โมเดลสามมิติ ; เครื่องดนตรีพื้นบ้าน ; แอปพลิเคชัน

¹⁻³ อาจารย์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น, Lecturer, Faculty of Information Technology, Sripatum University Khonkaen Campus.

* Corresponding Author, Email: anon.po@spu.ac.th

Received: Mar 31, 2024, Revised: May 31, 2024, Accepted: Jun 3, 2024

ABSTRACT

The objectives of this research were to 1) develop an augmented reality learning application about local musical instruments for sixth-grade elementary students. 2) evaluate the efficiency of the augmented reality application on local musical instruments. 3) Evaluate user satisfaction with the augmented reality application on local musical instruments. The sample group utilized in this study was divided into two groups: 1) The evaluation of the efficiency of the augmented reality learning application was conducted by experts in multimedia technology and instructional media experts in music and performing arts of 3 people. 2) The satisfaction assessment was conducted with sixth-grade students from Banborabu School in Maha Sarakham province of 35 people, using the purposive selection method. The research instruments consisted of an augmented reality learning application about local musical instruments, an efficiency evaluation form, and a satisfaction assessment form. The statistics employed for data analysis were mean and standard deviation. The research findings revealed that (1) the augmented reality learning application about local musical instruments could be practically utilized with interested students, (2) the overall efficiency evaluation of the augmented reality learning application was rated at a high level ($\bar{X} = 4.46$), and (3) the overall user satisfaction assessment was rated at a high level ($\bar{X} = 4.35$).

Keywords: Augmented Reality ; 3D Model ; Folk Musical Instruments ; Application

บทนำ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์เป็นอย่างมากในปัจจุบัน ทำให้เทคโนโลยีพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง และนำมาใช้ในหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นทางด้านการเรียนการสอน ด้านการแพทย์ ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การนำเอาเทคโนโลยีต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ สามารถดึงดูดผู้เรียนมากขึ้น และช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบใหม่ที่แตกต่างจากสื่อการเรียนรู้แบบเดิม จึงนำมาสู่การพัฒนาการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น ในปัจจุบันมนุษย์มีพฤติกรรมในการใช้เทคโนโลยีอุปกรณ์พกพาขนาดเล็ก เรียกว่า สมาร์ทโฟน หรือโทรศัพท์มือถือ อุปกรณ์ดังกล่าวคือปัจจัยสำคัญที่ทำให้มนุษย์ได้รับความสะดวกสบายสามารถศึกษาค้นคว้าได้อย่างรวดเร็ว ติดต่อสื่อสารกันอย่างไร้ขอบเขต ตลอดจนการใช้สอยในชีวิตประจำวัน จึงเกิดแนวคิดที่จะนำสมาร์ทโฟนมาใช้ในการเรียนรู้ การนำเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality) เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่กำลังได้รับความสนใจในการพัฒนาเทคโนโลยีที่ผสานเอาโลกแห่ง

ความจริงและความเสมือนจริงเข้าด้วยกันผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่างๆ เช่น กล้องเว็บแคมคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต ซึ่งภาพเสมือนจริงนั้นจะแสดงผลผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ บนสมาร์ทโฟน หรือบนอุปกรณ์แสดงผลอื่น ๆ ซึ่งภาพเสมือนจริงจะปรากฏขึ้น มีการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้ใช้ได้ทันที (เอกรัฐ วรรณา และ อรรณพ แสงทอง, 2562:77) โดยมีลักษณะเป็นทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพสามมิติ หรือเป็นสื่อที่มีเสียงประกอบ ผู้พัฒนาจึงมีความสนใจที่จะนำเทคโนโลยีเสมือนจริงมาพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

เครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคอีสานเป็นหนึ่งในมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของประเทศไทย ซึ่งมีเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะถิ่นและสมควรได้รับการสืบสานรักษาไว้ อย่างไรก็ตาม การสืบทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับเครื่องดนตรีพื้นบ้านกำลังประสบปัญหาการขาดแคลนผู้สืบทอดที่มีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ ดังนั้น การนำเทคโนโลยีความจริงเสริมมาช่วยในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เครื่องดนตรีพื้นบ้านจึงเป็นแนวทางที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง โดยมีศักยภาพที่จะเพิ่มประสิทธิภาพในการถ่ายทอดและเผยแพร่องค์ความรู้ดังกล่าวไปสู่ผู้เรียน เยาวชน และประชาชนทั่วไปได้อย่างแพร่หลายมากยิ่งขึ้น และยังมีส่วนช่วยให้

วิธีดำเนินการวิจัย

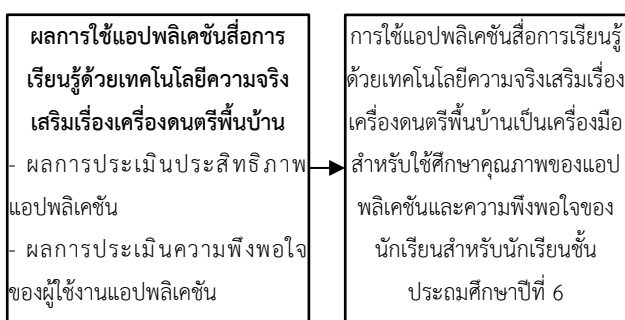
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้เรียนรู้เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้านควบคู่ไปกับหนังสือเรียนด้วย (ประทีป นักปี, 2560:1) ทำให้ได้เห็นรูปเครื่องดนตรีพื้นบ้านในรูปแบบ 3 มิติ สามารถฟังเสียงของการละเล่น ของเครื่องดนตรีนั้น ๆ ช่วยกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่เรียนรู้อย่างแท้จริง ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและคงทนถาวรมากกว่าการเรียนรู้แบบเดิม

ผู้วิจัยจึงพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้าน ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยอ้างอิงเนื้อหาจริงจากหนังสือเรียนวิชาเครื่องดนตรีไทยและเครื่องดนตรีสากล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (เอกรินทร์ สัมหาศาล, 2560:1) แต่จะถูย่อสัดส่วนให้อยู่ในรูปแบบเทคโนโลยีความจริงเสริม โดยการทำงานนั้นจะใช้เทคนิคความจริงเสริมในการเรียนรู้เครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคอีสาน จะมีโมเดล 3 มิติเครื่องดนตรีพื้นบ้าน วิดีโอและเสียงเครื่องดนตรีนั้นๆ พร้อมมีแบบฝึกหัดให้ทดสอบความรู้ด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพแอปพลิเคชัน เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันเครื่องดนตรีพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านบรบือ (บรบือราษฎร์ผดุง) จังหวัดมหาสารคาม
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลเฉพาะด้านจำนวน 3 คน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอน วิชาดนตรี-นาฏศิลป์ กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 ใช้ในการทดลองคือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านบรบือ(บรบือราษฎร์ผดุง) จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 35 คน โดยผู้วิจัยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้าน
2. แบบประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอนวิชา ดนตรี-นาฏศิลป์
3. แบบประเมินความพึงพอใจของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยนำวงจรการพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle : SDLC) ซึ่งมีกระบวนการได้แก่ 1) การวางแผน 2) การวิเคราะห์ระบบ 3) ออกแบบแอปพลิเคชัน 4) การพัฒนาและติดตั้ง 5) ทดสอบระบบ 6) การบำรุงรักษา เพื่อมาเป็นแนวทางในการพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ โดยได้วางแผนการดำเนินงานตามวงจรการพัฒนาระบบดังรายละเอียดต่อไปนี้ (โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์, 2566:1)

1. การวางแผน (Planning)

1.1 ศึกษาปัญหาโดยการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการเรียนรู้เครื่องดนตรีพื้นบ้านพบว่า เครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานเป็นเครื่องดนตรีที่มีความเฉพาะหาชมได้ยากในปัจจุบัน ทำให้การเรียนรู้จากหนังสือภาพแบบเดิมผู้เรียนไม่เกิดภาพจำและไม่สามารถได้ยินเสียงของเครื่องดนตรีชนิดนั้น ๆ ได้ รวมถึงการ

สัมภาษณ์ผู้เรียนและผู้สอนเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในงานวิจัยในครั้งนี้

1.2 วางแผนดำเนินการพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เครื่องดนตรีพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม

2. การวิเคราะห์ระบบ (Analysis)

นำข้อมูลที่ได้จากปัญหาและการศึกษาความเป็นไปได้มาวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้แอปพลิเคชันและเลือกใช้เครื่องมือการพัฒนาแอปพลิเคชันที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้เครื่องดนตรีพื้นบ้าน

2.1 ส่วนของการเรียนรู้ของเครื่องดนตรีพื้นบ้าน มีการเรียนรู้เครื่องดนตรีต่าง ๆ โดยมีเสียงดนตรีของเครื่องดนตรีนั้น ๆ วิดีโอตัวอย่างการเล่นเครื่องดนตรี และโมเดล 3 มิติ ประกอบด้วย พร้อมอธิบายรายละเอียดของเครื่องดนตรี ประกอบด้วย 1) แคนอีสาน 2) พิณอีสาน 3) โหวตอีสาน 4) ซออีสาน 5) กลองตั้งอีสาน 6) กลองยาวอีสาน 7) โปงลางอีสาน

2.2 ส่วนของแบบฝึกหัด สร้างขึ้นเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ สามารถเก็บคะแนนแต่ละข้อ เมื่อทำแบบฝึกหัดครบหมดแล้ว สามารถสรุปคะแนนรวมได้

3. ออกแบบแอปพลิเคชัน (Application Design)

นำผลการวิเคราะห์ระบบมาออกแบบแอปพลิเคชันการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนเสมือนจริง (ฮานูณา มุสะอรรถ, กาญจนารัตน์ เทพณรงค์ และ ดารารัตน์ ดำรงฤทธิ์, 2564:1) บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในรูปแบบโมเดล 3 มิติ ดังนี้

3.1 ออกแบบผังงานและโครงสร้างการทำงานของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง ประกอบด้วย 3 เมนูหลักได้แก่ 1) การเข้าสู่หน้าเริ่มต้น 2) แบบทดสอบ และ 3) ออกจากระบบ ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 หน้าแรกของแอปพลิเคชัน

3.2 ออกแบบหน้าจอแอปพลิเคชัน และโมเดล 3 มิติ รูปแบบหน้าจอแอปพลิเคชันประกอบด้วย 1) ส่วนแสดงโมเดล 3 มิติ 2) ส่วนวิดีโอ และ 3) เสียงของเครื่องดนตรี ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 หน้าต่างแสดงผลจากการสแกนมาร์คเกอร์รูปเครื่องดนตรีแคนจากโปสเตอร์

4. การพัฒนาและติดตั้ง การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาให้สามารถเรียนรู้เครื่องดนตรีพื้นบ้าน มีการเรียนรู้เครื่องดนตรีต่าง ๆ โดยมีเสียงดนตรีของเครื่องดนตรีนั้น ๆ วิดีโอตัวอย่างการเล่นเครื่องดนตรี และโมเดล 3 มิติประกอบด้วย พร้อมอธิบายรายละเอียดของเครื่องดนตรีนั้น ๆ โดยมีขั้นตอนดังนี้ (สุนันทา ศิริสุขพิมล, 2566:1)

4.1 นำโปสเตอร์ที่ได้ออกแบบเป็นมาร์คเกอร์ทำการอัปโหลดไปยังฐานข้อมูลของเว็บไซต์ Vuforia

4.2 ดาวน์โหลดและติดตั้งมาร์คเกอร์เพื่อนำไปใช้กับโปรแกรม Unity

4.3 ใช้โปรแกรม Unity เชื่อมโยงมาร์คเกอร์กับโมเดล 3 มิติ

4.4 พัฒนาแอปพลิเคชันที่ใช้ในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ และสร้างไฟล์นามสกุล .apk เพื่อให้สามารถนำไปติดตั้งบนโทรศัพท์มือถือได้

5. ทดสอบระบบ ขั้นตอนการทดสอบแอปพลิเคชันก่อนนำไปใช้งานจริง เป็นการทดสอบเบื้องต้นก่อน โดยการนำแอปพลิเคชันที่พัฒนาเสร็จแล้วมาทดสอบ Black Box Testing เพื่อทดสอบฟังก์ชันการทำงานโดยพิจารณาจากความถูกต้องของข้อมูลนำเข้า และผลลัพธ์ที่ได้ โดยมีการประเมิน 5 ด้าน คือ

1) แอปพลิเคชันใช้งานง่ายและสะดวก 2) ความรวดเร็วในการทำงานของระบบ 3) ความชัดเจนถูกต้องของตัวหนังสือ 4) ความเหมาะสมของภาพ และเสียง และ 5) ภาพรวมการทำงานของแอปพลิเคชัน

6. การบำรุงรักษา การประเมินประสิทธิภาพแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม โดยผู้เชี่ยวชาญ และดำเนินการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างโดยแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า แบ่งระดับความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายความว่า มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายความว่า มาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายความว่า ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายความว่า น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายความว่า น้อยที่สุด

เครื่องมือที่ใช้ได้แก่แบบประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอนวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ และแบบประเมินความพึงพอใจของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 3 คน ตรวจสอบคุณภาพด้านสื่อ ด้านภาพและเสียง ด้านโมเดล 3 มิติ และการนำไปใช้งาน

ในการประเมินความพึงพอใจ ได้นำแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม ไปทดลองใช้งานเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านบรือ (บรือราษฎร์ผดุง) จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 35 คน โดยผู้วิจัยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการหาคุณภาพของแอปพลิเคชันเทคโนโลยีเสมือนจริง และเปรียบเทียบค่าสถิติ (Dependent t-test) โดยนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายความว่า มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายความว่า มาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายความว่า ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายความว่า น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายความว่า น้อยที่สุด

2. การวิเคราะห์ข้อมูลผลการเรียนรู้ ใช้สถิติ t-test for Dependent

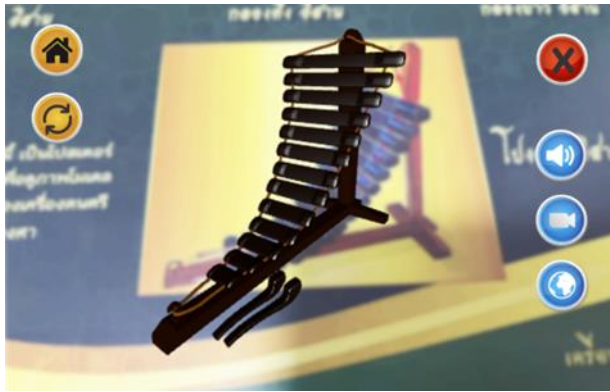
สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดำเนินการพัฒนาตามวงจรการพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle : SDLC) ผลที่ได้จากการพัฒนามีดังนี้

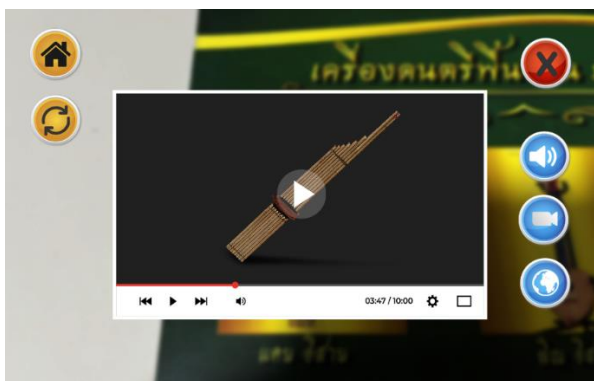
1. ได้แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยทำงานบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีรูปแบบการนำเสนอผ่านสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต สามารถแสดงโมเดล 3 มิติของเครื่องดนตรีพื้นบ้าน และมีวิดีโอและเสียงของเครื่องดนตรีนั้นๆ ด้วย มีเครื่องดนตรีพื้นบ้าน ภาคอีสานทั้งหมด 7 เครื่องด้วยกันคือ 1) แคน 2) พิณ 3) โหวด 4) ซอ 5) กลองตั้ง 6) กลองยาว และ 7) โปงลาง และยังมีส่วนของแบบฝึกหัดเก็บคะแนนและสรุปคะแนนได้ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4 पोสเตอร์เครื่องดนตรีพื้นบ้าน ใช้เป็นมาร์คเกอร์สำหรับสแกน



ภาพที่ 5 ตัวอย่างเมื่อนำแอปพลิเคชันมาสแกนมาร์คเกอร์



ภาพที่ 6 วิดีโอประกอบรายละเอียดของเครื่องดนตรีพื้นบ้าน



ภาพที่ 7 แบบทดสอบ

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 ทดสอบประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. แอปพลิเคชันใช้งานง่ายและสะดวก	4.54	0.54	มากที่สุด
2. ความรวดเร็วในการทำงานของระบบ	4.43	0.47	มาก
3. ความชัดเจนถูกต้องของตัวหนังสือ	4.47	0.45	มาก
4. ความเหมาะสมของภาพ และเสียง	4.16	0.78	มาก
5. ภาพรวมการทำงานของแอปพลิเคชัน	4.74	0.41	มากที่สุด
โดยรวม	4.46	0.53	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.56) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยระดับดีมาก เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ภาพรวมการทำงานของแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.41) และ แอปพลิเคชันใช้งานง่ายและสะดวก ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.54) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยระดับมาก เรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ ความชัดเจนถูกต้องของตัวหนังสือ ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.45) ความรวดเร็วในการทำงานของระบบ ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.47) และ ความเหมาะสมของภาพ และเสียง ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.78)

3. ผลประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันเครื่องดนตรีพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม จากกลุ่มตัวอย่าง ตามรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 2 ผลประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันเครื่องดนตรีพื้นบ้านจากกลุ่มตัวอย่าง 35 คน

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา	4.64	0.56	มากที่สุด
2. ความเหมาะสมเนื้อหาให้กับผู้ใช้งาน	4.51	0.49	มากที่สุด
3. ความน่าสนใจในการนำเสนอเสียงและภาพประกอบ	4.42	0.45	มาก
4. ขนาด และสี ตัวอักษรในการนำเสนอ	4.47	0.18	มาก
5. มีความเสถียร รวดเร็วในการแสดงผลภาพและตัวอักษร	3.91	0.62	มาก
6. ความง่ายต่อการใช้งานของระบบ	4.15	0.53	มาก
โดยรวม	4.35	0.47	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่าผลประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้าน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.47) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยระดับดีมาก เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.56) และ ความเหมาะสมเนื้อหา กับผู้ใช้งาน ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.49) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยระดับมาก เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ขนาด และสี ตัวอักษรในการนำเสนอ ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.18) ความน่าสนใจในการนำเสนอเสียงและภาพประกอบ ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.45) ความง่ายต่อการใช้งานของระบบ ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.53) และ มีความเสถียร รวดเร็วในการแสดงผลภาพและตัวอักษร ($\bar{X} = 3.91$, S.D. = 0.62)

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาตามวงจรการพัฒนาแบบ (System Development Life Cycle : SDLC) ได้แก่ การวางแผน การวิเคราะห์ระบบ ออกแบบแอปพลิเคชัน การพัฒนาและติดตั้ง ทดสอบระบบ และการบำรุงรักษา ประกอบด้วยส่วนสำคัญ ดังนี้ 1) หน้าแรกของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ 2) หน้าจอสำหรับสแกนบาร์โค้ด 3) เมนูวิดีโอ ประกอบการเล่นเครื่องดนตรี 4) เมนูเล่นเสียงเครื่องดนตรี 5) เมนูอธิบายรายละเอียดเครื่องดนตรี 6) แบบฝึกหัด ซึ่งจะเห็นว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับเรียนรู้เครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานที่อยู่ในหนังสือเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีเนื้อหาที่น่าสนใจ ช่วยกระตุ้นความสนใจให้

ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่เรียนรู้อย่างแท้จริง ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น (ภาณุวัฒน์ เรืองกุลทรัพย์, ศรีณยู บุตรโคตร และ อธิชัย อินลุมพ, 2565:298)

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้าน พบว่า ประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.56) ดังนั้นแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ จึงเป็นสื่อแอปพลิเคชันที่มีคุณภาพ เหมาะสำหรับการนำไปใช้ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. ผลประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้าน พบว่า มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.47) เนื่องจากมีเนื้อหาเหมาะสมกับผู้ใช้งาน มีวิดีโอและภาพโมเดล 3 มิติประกอบ ทำให้ผู้เรียนสนุกสนานในการเรียน ได้การรับรู้มากกว่าในหนังสือเรียน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

ผู้ใช้แอปพลิเคชันควรรู้ใช้ในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เท่านั้น ใช้ได้ทั้งสมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต และจะไม่สามารถใช้ในระบบปฏิบัติการอื่นได้ ควรชี้แจงรายละเอียดและวัตถุประสงค์ของการใช้แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

ในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรขยายขอบเขตให้กว้างขึ้น เพิ่มชนิดของเครื่องดนตรีของการเรียนรู้ในภาคอื่น ๆ ด้วยจะทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลายมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] นฤมล อินทิกษ์. (2561). การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคามโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง. ทุนอุดหนุนวิจัย. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- [2] นพรัตน์ น้ำคำ และ เหมมิณช์ ธนปัทม์มีมณี. (2566). การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ชุดการสอนด้วยความเป็นจริงเสริม เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, 6(20), 108-120.
- [3] ประทีป นกปี. (2560). พื้นฐานดนตรี-นาฏศิลป์ ระดับชั้น ป.6. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อักษร อินส์ปรี.

- [4] ภาณุวัฒน์ เรืองกุลทรัพย์, ศรัณยู บุตรโคตร และ อธิชัย อินลู่เพท. (2565). การพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นระดับพื้นฐานด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม. *วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, 12(2), 298-312.
- [5] ระเบียบร่างกายมนุษย์ AR 3 มิติ. (2566). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เอ็มไอเอส.
- [6] วุฒิภัทร หนูยอด, เจษฎา สิงห์ทองชัย และ มานิตย์ สิงห์ทองชัย. (2565). การพัฒนาแอปพลิเคชันแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดจันทบุรี. *วารสารวิชาการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*, 14(19), 96-106.
- [7] สุนันทา ศิริสุขพิมล. (2566). พัฒนาสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบเสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) เรื่องระบบสุริยะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. *ทุนสนับสนุนการวิจัยด้านเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักการศึกษา
- [8] เอกรัฐ วรรษาโก และ อรวรรณ แท่งทอง. (2562). สื่อการเรียนรู้ดาวเคราะห์ในระบบสุริยะด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality(AR)กรณีศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกวาดวิชา IMaths&Robots child's Lopburi. *วารสารโครงการวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ*, 5(2), 77-83.
- [9] เอกรินทร์ สัมหาศาล. (2560). แบบวัดและบันทึกผลการเรียนรู้ *ดนตรี - นาฏศิลป์* ระดับชั้น ป.6. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อักษร อินสไปร์.
- [10] โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์.(2566). *การวิเคราะห์และออกแบบระบบ*. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- [11] ฮานูณา มุสะอะรง, กาญจนารัตน์ เทพณรงค์ และ ดารารัตน์ ดำรงฤทธิ์. (2564). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ความจริงเสมือนเรื่องดนตรีบ้านโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง*. ทุนอุดหนุนวิจัย. ยะลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่องการสร้างโมเดลสามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยสันตพล

THE DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA MEDIA FOR LEARNING ABOUT 3D MODELING WALT DISNEY MODEL FOR 2ND YEAR STUDENTS AT SANTAPOL COLLEGE

วีรภัทร จันทรจตุรภัทร^{1*}, จีระเดช เจริญชนม์², ไพบจน์ ดวงจันทร์³, อีร์วรา สุขสุขเมฆ⁴ และ กิตติพล เทียนทอง⁵

VEERAPAT JANTARAJATURAPAT^{1*}, JEERADAT JAROENCHON², WAIPOT DUONGJUN³,

TEEVARA SUKSUMMEK⁴ and KITTIPOL THIANTHONG⁵

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อศึกษาวิเคราะห์การออกแบบตัวละคร รูปแบบตัวละครของ วอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ 2) เพื่อศึกษากระบวนการปั้นโมเดล 3D โดยเรียนรู้จากคาแรคเตอร์ของ วอลต์ ดิสนีย์ 3) เพื่อประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ ดิสนีย์ 4) เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายหลังจากทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ ดิสนีย์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) พัฒนาตัวละครสำหรับงาน โมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอล ดิสนีย์ 2) แบบประเมินคุณภาพโมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่สร้าง โมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอล ดิสนีย์ กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปี 2 สาขาวิชา มัลติมีเดียอาร์ตและแอนิเมชัน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาลัยสันตพล จำนวน 16 คน โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง

ผลวิจัยพบว่า 1) ผู้วิจัยต้องการค้นหาแนวการออกแบบตัวละครเพื่อใช้ในการสร้างผลงานในรูปแบบ โมเดล วอลต์ ดิสนีย์ คำถามคือ องค์ประกอบใดบ้างที่ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวละคร และองค์ประกอบเหล่านั้นทำงานสัมพันธ์กันอย่างไร งานวิจัยนี้จะช่วยสร้างความเข้าใจวิธีคิดและการสร้างผลงานของการออกแบบตัวละคร วอลต์ ดิสนีย์ และเรียนรู้แนวทางออกแบบตัวละครโมเดล 3 มิติ 1) ผลการวิเคราะห์การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.13 อยู่ในเกณฑ์คุณภาพดีมาก 2) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง พบว่ามีค่าเฉลี่ย ค่าเฉลี่ย 4.35 อยู่ในเกณฑ์ความพึงพอใจมาก

คำสำคัญ : โมเดล 3 มิติ ; วอลต์ ดิสนีย์

¹⁻⁵ อาจารย์สาขาวิชา มัลติมีเดียอาร์ตและแอนิเมชัน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาลัยสันตพล, Lecturer, Multimedia Art and Animation, Faculty of Science and Technology, Santapol College.

* Corresponding Author, Email: veerapat@stu.ac.th

Received: Apr 10, 2024, Revised: Jun 2, 2024, Accepted: Jun 6, 2024

ABSTRACT

This research aims to: 1) study and analyze character design and character models from Walt Disney Studios, 2) examine the 3D model sculpting process by learning from Walt Disney characters, 3) evaluate the quality of multimedia educational materials on 3D model creation in the Walt Disney style, and 4) assess the satisfaction of the target group after using the multimedia educational materials on 3D model creation in the Walt Disney style. The tools used in the research are: 1) the development of characters for 3D modeling in the Walt Disney style, 2) an evaluation form for the quality of 3D models in the Walt Disney style by experts, and 3) a satisfaction assessment form for the sample group that created 3D models in the Walt Disney style.

The sample group consists of 3 experts and 16 undergraduate students in their second year, majoring in Multimedia Arts and Animation in the Faculty of Science and Technology at Santapol College, selected through purposive sampling. The results showed that 1) The researcher wanted to search for character design guidelines to be used in creating works in the form of Walt Disney models. The question was what elements were used as guidelines for character design? and how those elements work in relation to each other This research will help to understand how to think and look at the work of Walt Disney character design and learn how to design 3D model characters. 1) The results of media quality evaluation analysis by experts It was found that the mean is 4.13 was in the very good quality criterion. 2) The result of the satisfaction assessment of the sample It was found that there was an average mean is 4.35 in the criteria of high satisfaction.

Keywords: 3D Model ; Walt Disney

บทนำ

การสร้างงานแอนิเมชัน 3 มิติ หมายถึงการถ่ายทอดจินตนาการของผู้สร้างไปสู่ผู้รับชมโดยสื่อถึงอารมณ์ตามความรู้สึกซึ่งมีองค์ประกอบหลายอย่างเช่นบทและเนื้อเรื่องที่ดีย่อมมีผลต่อการเล่าเรื่องและกระบวนการทำแอนิเมชันมีขั้นตอนต่างๆ ซึ่งผู้สร้างแอนิเมชันต้องออกแบบทั้งตัวละครและฉากให้มีลักษณะเฉพาะตัวของตัวละครทั้งสีหน้าและแววตาหลักการออกแบบตัวละครเป็นพื้นฐานสำคัญของผู้ที่ต้องการสร้างตัวละครขึ้นเพื่อนำไปใช้กับงานแอนิเมชันหรือสื่อต่างๆ แต่ในงาน แอนิเมชัน 3 มิติ จะต้องศึกษาและฝึกทักษะตั้งแต่ขั้นตอนการขึ้นโมเดลเพื่อช่วยให้ตรงกับบทหรือเนื้อเรื่อง และให้มีความสอดคล้องกันกับงานแอนิเมชัน ตลอดจน มีการศึกษาลักษณะนิสัยของตัวละคร การเคลื่อนไหว การจัดแสงตัวละคร และฉากเพื่อให้เกิดงานแอนิเมชันได้อย่างสมบูรณ์ การออกแบบต้องการอาศัยองค์ความรู้ในการสร้างตัวละคร (Character Design) นอกจากเป็นองค์ประกอบสำคัญในงานแอนิเมชันและเกมปัจจุบันการ

ออกแบบตัวละครยังเป็นการสร้างงานศิลปะในตัวเอง อุปสรรคสำคัญในการพัฒนางานออกแบบตัวละครในงาน แอนิเมชัน 3 มิติ เกิดจากปัญหาขาดแคลนบุคลากรและสถาบันการศึกษาซึ่งเป็นแหล่งสร้างบุคลากรหลักเพื่อเข้าสู่อุตสาหกรรมไม่มีหลักสูตรโดยตรงสำหรับสายงานการออกแบบตัวละครต้องอาศัยการศึกษาจากคณะด้านศิลปกรรมเป็นหลัก (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (b), 2562) แวดวงวิชาการไทยยังขาดงานวิจัยที่ครอบคลุมแง่มุมสำคัญในการออกแบบตัวละคร ยกตัวอย่างบทความวิจัยของ วงศ์วรุตม์ อินตะนัย (2561)

งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยต้องการค้นหาแนวทางการออกแบบตัวละครเพื่อใช้ในการสร้างผลงาน ในรูปแบบ โมเดล วอลต์ ดิสนีย์ คำถามคือ องค์ประกอบใดบ้างที่ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวละคร และองค์ประกอบเหล่านั้นทำงานสัมพันธ์กันอย่างไร งานวิจัยนี้จะช่วยสร้างความเข้าใจวิธีคิดและการมองงานของการออกแบบตัวละคร วอล ดิสนีย์ และเรียนรู้แนวทางออกแบบตัวละครผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นแนวให้ความเข้าใจในการออกแบบตัวละครในรายวิชา 3D โมเดล

เพื่อให้ผู้ให้นักศึกษานำองค์ความรู้ในงานวิจัยไปต่อยอดประยุกต์ใช้เพื่อหาทางแนวทางเฉพาะให้เกิดความหลากหลายในการออกแบบตัวละครที่กำลังเติบโตเป็นอุตสาหกรรมในประเทศไทยและให้ผู้สนใจได้ศึกษาและนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบตัวละครในรูปแบบ วอล ดิสนีย์ส่งผลให้เกิดการพัฒนาบุคลากรในสายงานออกแบบตัวละครนี้ตามมา

ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นความสำคัญของการสร้างสื่อมัลติมีเดียที่มีขั้นตอนตั้งแต่พื้นฐานในการสร้างโมเดลตัวละคร 3 มิติในรูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ เพื่อสร้างบุคลากรเข้าสู่อุตสาหกรรมแอนิเมชันของประเทศไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์การออกแบบตัวละคร รูปแบบตัวละคร ของ วอลต์ ดิสนีย์ สตูดีโอ
2. เพื่อศึกษากระบวนการปั้นโมเดล 3D โดยเรียนรู้จากคาแรคเตอร์ ของ วอลต์ ดิสนีย์
3. เพื่อประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายหลังจากทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์

ขอบเขตการวิจัย

- 1 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากร คือ นักศึกษาช่วงชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยสันตพล อ.เมืองอุดรธานี จ.อุดรธานี
ปีการศึกษา 2566 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 16 คน
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ
 - กลุ่มที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลเฉพาะด้านจำนวน 3 คน ประกอบด้วย
 - (1) ผู้เชี่ยวชาญด้านโมเดล 3 มิติ 1 คน
 - (2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ คาแรคเตอร์ 1 คน
 - (3) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคการสร้างโมเดล 3 มิติ 1 คน
 - กลุ่มที่ 2 คือ นักศึกษาช่วงชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยสันตพล อ.เมืองอุดรธานี จ.อุดรธานี ปีการศึกษา 2566

ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 16 คน นักศึกษาทดลองใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ ที่เรียนวิชา MA 308 3d modeling

1.3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การออกแบบโดยเรียนรู้จากคาแรคเตอร์ของ วอลต์ ดิสนีย์ ถูกยกตัวอย่างกรณีศึกษาการออกแบบ คาแรคเตอร์ของ วอลต์ ดิสนีย์

1.4 ขอบเขตด้านพัฒนาตัวละคร โมเดล 3 มิติ

- (1) ใช้โปรแกรม แอปพลิเคชัน procreate ใช้ออกแบบในการวาดภาพตัวละคร รูปแบบ วอล ดิสนีย์
- (2) ใช้โปรแกรม zbrush 2022 ในการขึ้นโมเดล
- (3) ใช้โปรแกรม Blender 3.3 ในการกาง UV และ เรนเดอร์
- (4) ใช้โปรแกรม adobe substance painter ในการเพ้นท์ Texture ให้กับโมเดลตัวละคร
- (5) ใช้โปรแกรม clo3d ในการทำเสื้อผ้าของตัวละคร

วิธีดำเนินงานวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชา มัลติมีเดียอาร์ต และแอนิเมชันนักศึกษาช่วงชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยสันตพล อ.เมืองอุดรธานี จ.อุดรธานี ปีการศึกษา 2566 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 16 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลเฉพาะด้านจำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านโมเดล 3 มิติ 1 คน, ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ คาแรคเตอร์ 1 คน และ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค 1 คน กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มที่ 2 ที่ใช้ในการทดลอง คือ นักศึกษาช่วงชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยสันตพล อ.เมืองอุดรธานี จ.อุดรธานี ปีการศึกษา 2566 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 16 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จากนักศึกษาที่เรียนวิชา MA308 3d modeling

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. พัฒนาตัวละคร สำหรับงานโมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอล ดิสนีย์
2. แบบประเมินคุณภาพ โมเดล 3 มิติ วอลต์ ดิสนีย์ โดยผู้เชี่ยวชาญ
3. แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ที่สร้าง โมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์

- (1) การขึ้นรูปโมเดล (modeling)
- (2) การจัดวางภาพ 2 มิติลงบนพื้นผิว 3 มิติ (UV Mapping)
- (3) การกำหนดพื้นผิวและค่าสี (Texture and color)
- (4) การกำหนดจุดเคลื่อนไหว (Rigging)
- (5) การควบคุมน้ำหนัก ทำกระทำได้บนตำแหน่งของ Rigging
- (6) การจัดแสง (Shader Lighting and Render)
- (7) การจัดท่าทางโมเดล (Composition)
- (8) โมเดล 3 มิติ (Final 3D model)

วิธีการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ขั้นตอนวิเคราะห์ข้อมูล

กำหนดจุดประสงค์โดยกำหนดเป้าหมายในการพัฒนา โมเดล 3D โดยเรียนรู้จากคาแรคเตอร์ ของ วอลต์ ดิสนีย์ ซึ่งมี จุดประสงค์ เข้าใจหลักการปั้นโมเดล 3D โดย จาคาแรคเตอร์ ของ วอลต์ ดิสนีย์ โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาช่วงชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยสันตพล อำเภอเมืองอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี ปีการศึกษา 2566 ภาคเรียนที่ 3 จำนวน 16 คน รวบรวมข้อมูล และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับ การพัฒนาโมเดล 3D วิเคราะห์การ ออกแบบตัวที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และการสร้างแรงบันดาลใจ ในการสร้างผลงานของนักศึกษา ศึกษาและวิเคราะห์ การออกแบบตัวละคร 3 มิติ ของวอล ดิสนีย์ ปรึกษาอาจารย์ ที่ปรึกษา ปรับแก้ไขข้อเสนอแนะของอาจารย์ เห็นชอบในการ สร้างแรงบันดาลใจให้แก่กลุ่มเป้าหมายโดยการออกแบบตัวละคร ของ วอลต์ ดิสนีย์ มาสร้าง แนวทางการพัฒนาโมเดล 3 มิติ ขั้นตอนต่อไป

2. ขั้นตอนออกแบบและพัฒนาตัวละครแบบ 3 มิติ

รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนโดยมี รายละเอียดดังนี้

2.1 การวาดตัวละครสไตล์ดิสนีย์นั้นสามารถทำได้ ด้วยการปฏิบัติตามขั้นตอนพื้นฐานเพื่อสร้างลักษณะเด่นและ บุคลิกที่เฉพาะเจาะจงนี้คือขั้น (1) ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร (Character Design)

- การร่างแบบตัวละคร
- การออกแบบส่วนประกอบของตัวละคร
- การกำหนดสีและลงสีตัวละคร

2.2 พัฒนตัวละคร แบบ 3 มิติ (3D Model) โดยนำ ภาพด้านแสดง สัดส่วนตัวละครมาใช้ในการพัฒนา สรุปรูปขั้นตอน ได้ดังนี้

- 2.3 ขั้นตอนออกแบบและจัดทำแบบประเมิน

แบบประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย การสร้าง โมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอล ดิสนีย์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญจาก การศึกษารวบรวมข้อมูลการสร้างแบบประเมิน ผู้วิจัยใช้แบบ ประเมินรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ เพื่อหาคุณภาพของ โมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ โดยจะ แบ่งการประเมินคุณภาพออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้าน โมเดล ด้าน คาแรคเตอร์ ด้านเทคนิค ซึ่งแต่ละด้านจะมีผู้เชี่ยวชาญ ประเมินด้านละ 3 ท่าน

แบบประเมินการรับรู้สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่สร้าง โมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ การศึกษาและรวบรวมข้อมูล การสร้างแบบประเมินผู้วิจัยใช้แบบประเมินที่มีคำถามปลายปิด เพื่อให้ผู้ตอบเลือกตอบได้เพียง 1 คำตอบ ตามตัวเลือกที่กำหนด ไว้ทั้งหมด 4 ตัวเลือก เพื่อวัดระดับการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างว่ามี การรับรู้ตรงตามวัตถุประสงค์ของสื่อมากน้อยเพียงใด

แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่สร้าง โมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ จากการศึกษาและรวบรวม ข้อมูลการสร้างแบบประเมิน ผู้วิจัยใช้แบบประเมินรูปแบบมาตรา ส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ เพื่อวัดระดับความพึง พพอใจของกลุ่มตัวอย่างว่ามีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้การสร้าง โมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอล ดิสนีย์ อยู่ในระดับใด

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เกี่ยวกับข้อ คำถามเนื้อหา วัตถุประสงค์และความถูกต้องเที่ยงตรงของเนื้อหา ทั้ง 20 ข้อ พบว่าข้อคำถามทั้งหมดมีค่า IOC อยู่ที่ 0.67-1 เหมาะสมนำไปสร้างเป็นแบบประเมินคุณภาพสื่อ

วิธีการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการหาคุณภาพของการสร้างโมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ โดยผู้วิจัยได้นำโมเดล 3 มิติไปหาคุณภาพกับผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน โดยมีผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ ด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน ด้านออกแบบ จำนวน 1 ท่าน ด้านเทคนิค จำนวน 1 ท่าน แล้วด้านโมเดล จำนวน 1 ท่าน รวมผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ การสร้างโมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ ทั้งหมด 3 ท่าน

ขั้นตอนการใช้กับกลุ่มทดลอง โดยผู้วิจัยนำของการสร้างโมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ ทดลองสอน ซึ่งเป็นนักศึกษา ช่วงชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยสันตพล อ.เมืองอุดรธานี จ.อุดรธานี ปีการศึกษา 2566 ภาคเรียนที่ 3 จำนวน 12 คน ปีที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยมีการ ทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง ทดลองแบบกลุ่ม และทดลอง ภาคสนาม เพื่อประเมินการรับรู้ว่าคุณเรียนมีการรับรู้ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของสื่อหรือไม่และมีการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบประเมินการรับรู้ที่ได้จัดทำขึ้น

ขั้นการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยนำ การสร้าง โมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ไปประเมินการรับรู้และประเมินความพึงพอใจโดยให้นักศึกษาได้ลองทำ โมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ ซึ่งกลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาช่วงชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยสันตพล อ.เมืองอุดรธานี จ.อุดรธานี

ปีการศึกษา 2566 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 16 คน โดยการเลือกกลุ่ม ตัวอย่างแบบเจาะจง เมื่อกลุ่มตัวอย่างโมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ได้ทดลองเสร็จสิ้น ผู้วิจัยจึงแจกแบบประเมินการรับรู้และแบบประเมินความพึงพอใจให้กลุ่มตัวอย่าง ตอบแบบประเมินและแบบสอบถาม จากนั้นผู้วิจัย จึงเก็บรวบรวมแบบประเมินเพื่อวิเคราะห์และสรุปผล ต่อไป

สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์

วิเคราะห์ปัญหาและความเป็นไปได้ก่อนนำไปใช้ในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ ผู้วิจัยได้สรุปเห็นถึงปัญหาก่อนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างโมเดล โดยผู้วิจัยเห็นถึงปัญหา ดังนี้

1) ปัญหาที่พบ คือ ในการเรียนการสอนนักศึกษาไม่เข้าใจ วิธีคิดและการมองงานของการออกแบบตัวละคร วอลต์ ดิสนีย์

และแนวทางออกแบบตัวละคร ปัญหาของการสร้างโมเดลตัวละครนั้น ผู้ที่สร้างโมเดล 3 มิติ เป็นเพียงผู้ที่อยู่ในช่วงศึกษางานด้านแอนิเมชันในระดับเริ่มต้น ยังไม่มีประสบการณ์ที่เข้าใจได้ว่าโมเดลที่นักศึกษาสามารถไปใช้ได้จริงในงานแอนิเมชันได้หรือไม่ เพราะยังไม่ทราบถึงกระบวนการทำงานของโมเดล 3 มิติ และนักศึกษายังไม่เข้าใจถึงเหตุผล ในการสร้างงานที่เริ่มต้นจาก โปรแกรม zbrush ขึ้นว่าทำไมนักศึกษาจะต้องสร้างจากอะไร มีความสำคัญหรือไม่ โดยที่จุดสำคัญคือ โมเดล 3 มิติ

2) สร้างขึ้นมาเพื่อในการพัฒนาด้านการขึ้นโมเดล 3 มิติ เพื่อสร้างผลงานแอนิเมชันนั้น การเคลื่อนไหวในส่วนต่างๆ ของตัวละครเป็นสิ่งที่สำคัญมาก โดยขึ้นส่วนหรือข้อต่อในส่วนต่างๆ ต้องมีความสัมพันธ์กัน ต้องเข้าใจหลักการทำงานและให้ความสำคัญกับเคลื่อนไหวของตัวละคร ทั้งนี้การขึ้นรูปทรงที่ดีจะส่งผลถึงขั้นตอนต่างๆได้ แก่การใส่กระดูกการกำหนดสัดส่วนควบคุมกล้ามเนื้อในส่วนต่างๆให้กับตัวละคร

นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ปัญหาและความเป็นไปได้ มาวิเคราะห์หาความต้องการของผู้ใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ และเลือกการใช้เครื่องมือการพัฒนาโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ ที่เหมาะสม

การวิเคราะห์ข้อมูลการสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์

ซึ่งผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่กำลังศึกษา ในราย วิชา 3D Modeling MA 308 ได้มีความรู้และความเข้าใจ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อให้เข้าใจในเรื่องที่เกี่ยวกับการสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ ได้แก่ 1. ศึกษา รูปการออกแบบตัวละคร วอลต์ ดิสนีย์ 2. วาดตัวละคร วอลต์ ดิสนีย์ 3. หลักการขึ้นโมเดลตัวละคร 3 มิติ 4. การ Retopology 5. กางยูวี 6. การทำเทคเจอร์ 7. การจัดทางตัวละคร

จากการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ด้วยการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้สรุปรูปแบบ สื่อมัลติมีเดีย ที่ผู้ใช้ต้องการ มีการสอนที่เร้าความสนใจและหลากหลายมีรูปภาพและการออกแบบที่น่าสนใจเหมาะสมกับเนื้อหาที่ไม่ซับซ้อนเข้าใจง่าย หลักการทำงานของการทำงานการสร้างโมเดล 3 มิติ และให้ความสำคัญกับการเคลื่อนไหวของตัวละครทั้งนี้การขึ้นรูปทรงที่ดีจะส่งผลถึงขั้นตอนต่างๆ ได้

การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นตอนการสร้างโมเดล สามมิติและรูปแบบตัวละครของวอลต์ ดิสนีย์

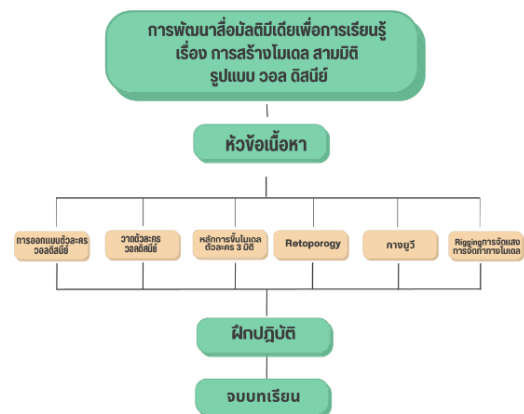
ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลการสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบวอลต์ ดิสนีย์

เนื้อหา	การวิเคราะห์
การออกแบบตัวละครวอลต์ดิสนีย์	ตัวละครดิสนีย์มักมีพื้นฐานมาจากเรื่องเล่าดั้งเดิมวรรณกรรม หรือเทพนิยาย ซึ่งเป็นแหล่งแรงบันดาลใจสำคัญ เช่น ซินเดอเรลลาและสโนว์ไวท์ นอกจากนี้ การสร้างโลกและบริบทที่ตัวละครอาศัยอยู่ เช่น โลกแห่งเวทมนตร์ใน "Alice in Wonderland" หรือป่าใหญ่ใน "The Jungle Book" ยังช่วยเสริมสร้างเรื่องราวและความสมจริง การออกแบบตัวละครของวอลต์ ดิสนีย์เป็นที่รู้จักกันทั่วโลกด้วยลักษณะเฉพาะที่สร้างความประทับใจให้กับผู้ชมทุกวัย โดยเน้นการใช้รูปทรงพื้นฐานและสัดส่วนที่เกินจริง เช่น หัวใหญ่และตาโตเพื่อความจดจำ สีสันสดใสและแสงเงาถูกนำมาใช้เพื่อเพิ่มมิติและความโดดเด่นของตัวละคร การแสดงอารมณ์ผ่านใบหน้าและท่าทางช่วยเสริมบุคลิกภาพและความมีชีวิตชีวา
วาดตัวละครวอลต์ดิสนีย์	การวาดตัวละครสไตล์ดิสนีย์นั้นสามารถทำได้ด้วยการปฏิบัติตามขั้นตอนพื้นฐานเพื่อสร้างลักษณะเด่นและบุคลิกที่เฉพาะเจาะจงนี้คือขั้นตอนง่าย ๆ ในการวาดตัวละครดิสนีย์แบบคลาสสิก 1.โครงร่างพื้นฐาน 2.โครงร่างใบหน้า 3.รายละเอียดใบหน้า 4.การวาดลำตัวและแขนขา
หลักการขึ้นโมเดลตัวละคร 3 มิติ	โมเดลในโปรแกรม 3 มิติดังนั้นสัดส่วนที่ถูกต้องแม่นยำจึงมีผลอย่างมากในการขึ้นรูปหรือขึ้นโมเดลซึ่งสัดส่วนประกอบไปด้วยด้านหน้าด้านข้างและด้านหลัง เพื่อให้เห็นถึงรายละเอียดต่างๆ ให้ตัวละครอยู่ในลักษณะทางแขนแบบ A pose หรือแบบ T pose
Retopology	การ Retopology คือ การนำโมเดล High polygon มาจัดเรียง polygon ใหม่ให้มีจำนวน polygon น้อยลงเพื่อให้่ายในการทำ UV โดยในส่วนนี้จะต้องใช้ความเข้าใจใน เส้นโมเดล 3 มิติ
กายูวีการจัดทำทางโมเดล	การกาย UV ความชำนาญในระดับหนึ่งโดยจะต้องทำให้สามารถทำTexture ให้่ายที่สุดโดยเราจะกาย UV จากตัว Low polygon เป็นการใส่สีต่าง ๆ ลง บนตัวโมเดล การ Rigging คือ การทำให้ตัวละครเคลื่อนไหว ซึ่งจะมีทั้งการควบคุมตัวละครแบบง่าย ๆ และแบบซับซ้อน

การวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์

- 1) โปรแกรม zbrush สำหรับการออกแบบ และพัฒนาโมเดล 3 มิติ
- 2) โปรแกรม Marvelous Designer 12 Personal สำหรับการทำ เสื้อผ้าของโมเดล 3 มิติ
- 3) โปรแกรม substance painter สำหรับใส่ เทคเจอร์หลายละเอียดของโมเดล 3 มิติ
- 4) โปรแกรม blender ที่ใช้ในการสอนและสำหรับจัดแสงสร้างแอนิเมชัน

ออกแบบโครงสร้าง (Flowchart)



ภาพที่ 1 โครงสร้างของสื่อการเรียนรู้เรื่องการสร้างโมเดลสามมิติ

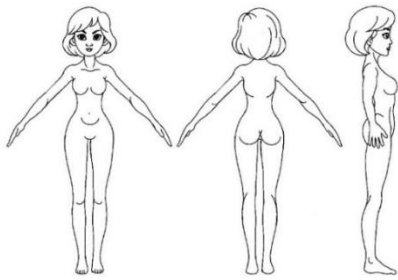
จากภาพประกอบที่ 1 ได้โครงสร้างกระบวนกรเรียนรู้ของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบวอล ดิสนีย์ ได้แก่ การออกแบบตัวละครวอลต์ดิสนีย์ วาดตัวละครวอลต์ดิสนีย์ หลักการขึ้นโมเดลตัวละคร 3 มิติ zRetopology กายูวี และ Rigging การจัดแสงการจัดท่าทางโมเดล

การออกแบบตัวละคร วอลต์ดิสนีย์

เพื่อใช้ในการออกแบบตัวละครจะต้องกำหนดลักษณะเด่นและลักษณะนิสัยพอสังเขปให้กับตัวละคร และเป็นแนวทางการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดลสามมิติ รูปแบบ วอล ดิสนีย์

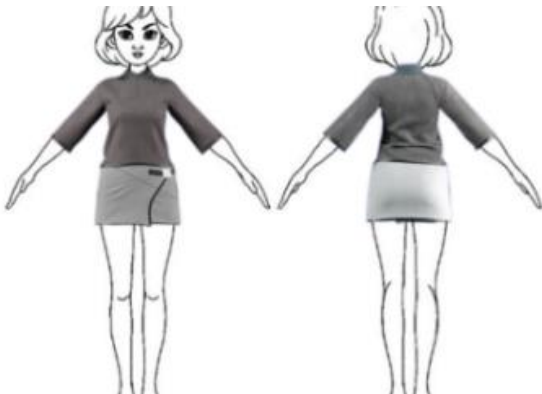
1. ภาพการออกแบบตัวละคร วอลต์ดิสนีย์ โดยการออกแบบตัวละครที่มีสัดส่วน 1:3 และ 1:4 ซึ่งเป็นสัดส่วนที่ไม่สมจริง และเป็นสัดส่วนที่แสดงถึงตัวละครของวอล ดิสนีย์

เลือกใช้สีที่โดดเด่นดูแล้วสบายตาและมีการตัดทอนรายละเอียดบางส่วนออกเพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้

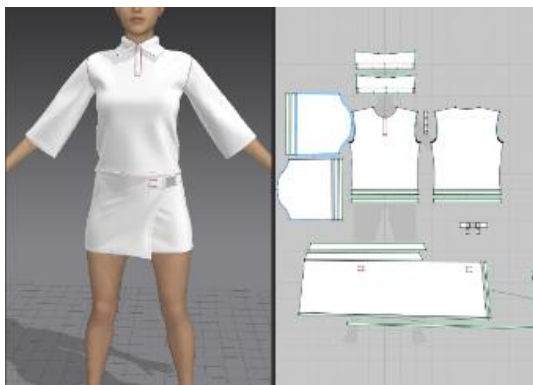


ภาพที่ 2 ภาพการออกแบบตัวละครร่างแบบตัวละคร

2.ภาพการออกแบบชุดเสื้อผ้าให้กับตัวละครโดยการออกแบบตัวละครที่มีจะเป็นชุดที่เริ่มจาก รูปทรงที่งาน เพื่อเหมาะสำหรับนักศึกษาที่เริ่มเรียน โมเดล 3 มิติ พื้นฐาน เลือกใช้สีของเสื้อผ้าที่เป็นตัวละคร วอลตีสนีย์ที่มีความเป็นวันรุ่นและมีการตัดทอนรายละเอียดบางส่วนออกเพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ ด้วยโปรแกรม Marvelous Designer 12 Personal



ภาพที่ 3 ภาพการออกแบบตัวละครการออกแบบเสื้อผ้าตัวละคร



ภาพที่ 4 การออกแบบเสื้อผ้าตัวละคร

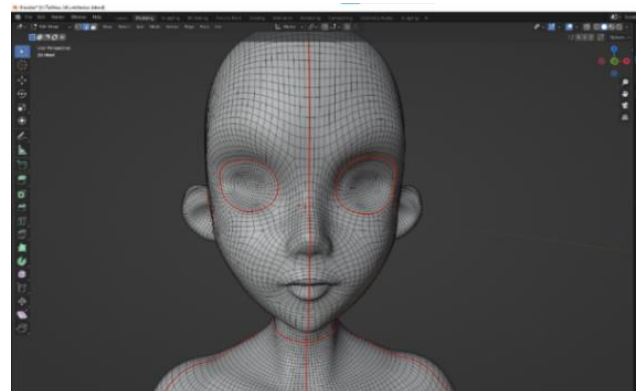
การออกแบบพัฒนาโมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์

การออกแบบพัฒนาโมเดล 3 มิติด้วยโปรแกรมZBrush 2022 และ blender ซึ่งประกอบไปด้วย โมเดล 3 มิติ ตัวอย่างดังภาพประกอบที่ 3 จากนั้นผู้วิจัยจึงนำไปใช้ในขั้นตอนการสื่อการเรียนรู้ต่อไป



ภาพที่ 5 พัฒนาโมเดล 3 มิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์

การออกแบบพัฒนาโมเดล 3 มิติ ผู้วิจัยได้เริ่มสร้างโครงร่าง โมเดล 3 มิติ การขึ้นรูปหรือขึ้นโมเดลซึ่งสัดส่วนประกอบไปด้วยด้านหน้าด้านข้างและด้านหลัง เพื่อให้ เห็นถึงรายละเอียดต่างๆ ได้อย่างสมบูรณ์และให้ตัวละครอยู่ในลักษณะทางแขนแบบ A pose หรือแบบ T pose เพื่อง่ายต่อการขึ้นโมเดลในโปรแกรม 3 มิติ ดังภาพที่



ภาพที่ 6 การ RETOPOLOGY

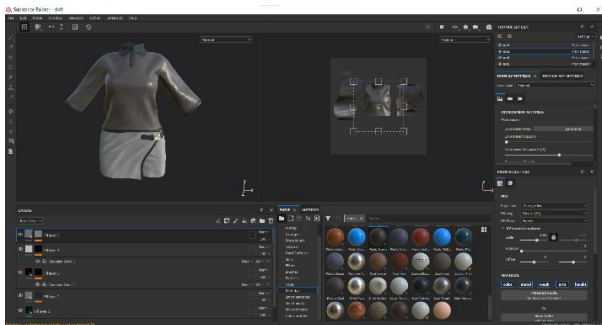
โปรแกรม blender ใช้ในการ Retopology คือ การนำโมเดล High polygon มาจัดเรียง polygon ใหม่ให้มีจำนวน polygon น้อยลง เพื่อให้ง่ายในการทำ UV โดยในส่วนนี้จะต้อง

ใช้ความเข้าใจใน เส้นโมเดล 3 มิติ เพื่อสร้างตัวละคร
Low polygon ใหม่ขึ้นมาจากตัว High polygon ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 การจัดวางภาพ 2 มิติลงบนพื้นผิว 3 มิติ (UV Mapping)

จากภาพที่ 7 โปรแกรม blender ใช้ในการทาง UV ความ
ชำนาญในระดับหนึ่งโดยจะต้องทางให้สามารถทำ Texture ให้
ง่ายที่สุดโดยเราจะทาง UV จากตัว Low polygon ที่ทำการ
Retopology



ภาพที่ 8 การกำหนดพื้นผิวและค่าสี (Texture and Color)

จากภาพที่ 8 ผู้วิจัยนำโมเดล 3 มิติ ที่ ทาง UV เรียบร้อย
แล้ว มากำหนดพื้นผิวและค่าสี เพื่อลงสีและ ทำรีวรอยยับของ
เสื้อผ้าให้กับตัวโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม substance painter



ภาพที่ 9 การจัดวางภาพ 2 มิติลงบนพื้นผิว 3 มิติ

ผู้วิจัยนำโมเดล 3 มิติ ที่ทำการจัดแสงการจัดท่าทาง
โมเดลเพื่อให้ โมเดล 3 มิติดูสมจริงยิ่งขึ้น ด้วยโปรแกรม blender

ผลคุณภาพสื่อของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง
การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ สำหรับ
นักศึกษาชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยสันตพล

ผลคุณภาพสื่อของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้
เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติรูปแบบวอลต์ ดิสนีย์ เป็นผล
ประเมินคุณภาพ จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านโดยการหาค่าเฉลี่ยและ
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งผลวิเคราะห์มี
ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินคุณภาพสื่อ
ด้านโมเดล 3 มิติจากผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	$\bar{X}$	S. D	ระดับ ความ เหมาะสม
ด้านโมเดล 3 มิติ			
1.ความถูกต้องของเนื้อหา	4.33	0.577	มาก
2.เนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	3.67	0.577	ปานกลาง
3.เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.67	0.577	มากที่สุด
4.ความเหมาะสมในการจัดเรียงลำดับ เนื้อหา	3.67	0.577	ปานกลาง
5.ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	4.33	0.577	มาก
คุณภาพของแอปพลิเคชันด้านเนื้อหา โดยรวม	4.13	0.000	มาก

ผลการวิเคราะห์ระดับประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการ
พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ
รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมาก
($\bar{X} = 4.13$, S.D = 0.000) เมื่อพิจารณาข้อพบว่าข้อที่มี
ระดับคะแนนโดยรวมมากที่สุดคือข้อ 3.เนื้อหาที่น่าสนใจ
อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D = 0.577)
ข้อที่รองลงมาคือข้อที่ 1.ความถูกต้องของเนื้อหา และข้อ 5.
ความเหมาะสมของเนื้อหาอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.33$,
S.D = 0.577) และข้อที่มีโดยรวมน้อยที่สุดคือ ข้อที่ 2.เนื้อหา
เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และ ข้อที่4.ความเหมาะสมในการจัด
เรียงลำดับเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 4.67$,S.D = 0.577)

โดยรวมผลการวิเคราะห์ด้านเนื้อหา ผลการวิเคราะห์ระดับประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.13$, S.D = 0.000)

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินคุณภาพด้านการออกแบบ คาแรคเตอร์จากผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	$\bar{X}$	S. D	ระดับความเหมาะสม
ด้านการออกแบบคาแรคเตอร์รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์			
1.ใช้ลายเส้น รูปทรง รูปร่างที่ลดทอนจากความเหมือนจริงให้มีความเรียบง่าย แสดงเอกลักษณ์หลักในการออกแบบ	4.33	1.155	มาก
2.ใช้ลักษณะทางกายภาพรูปแบบ รูปร่าง สีส้ม ผิว ของชาติพันธุ์ สัตว์ สภาพแวดล้อมรูปแบบ วอล ดิสนีย์	4.33	0.577	มาก
3.มีเอกลักษณ์เฉพาะตนของผลงานการออกแบบฯ	3.67	0.577	ปานกลาง
4.การใช้ตัวอักษรและขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม	3.67	0.577	ปานกลาง
5.การใช้สีของตัวละครมีความสวยงามเหมาะสม	3.67	0.577	ปานกลาง
6.ตัวละครมีความโดดเด่น น่าสนใจ และเป็นทั้งจดจำ	4.67	0.577	มากที่สุด
7.การสร้างบุคลิกของตัวละครเหมาะสม	5.00	0.000	มากที่สุด
8.ลักษณะตัวละครสามารถนำไปพัฒนาแอนิเมชันต่อได้	4.33	0.577	มาก
9.ความสอดคล้อง กลมกลืนของลักษณะเสื้อผ้า	4.33	0.577	มาก
10.ความสมบูรณ์ของสื่อ	3.67	0.577	ปานกลาง
คุณภาพของสื่อมัลติมีเดียด้านการออกแบบ คาแรคเตอร์โดยรวม	4.167	0.272	มาก

ผลการวิเคราะห์ระดับประเมินคุณภาพด้านด้านการออกแบบ คาแรคเตอร์ของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอล ดิสนีย์ พบว่า อยู่โดยระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.167$, S.D = 0.272) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่มีผลคะแนนรวมมากที่สุดคือ ข้อ 7.การสร้างบุคลิกของตัวละครเหมาะสม อยู่ในระดับ

เหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D = 0.000) ข้อที่รองลงมา คือ ข้อ 1 ใช้ลายเส้น รูปทรง รูปร่างที่ลดทอนจากความเหมือนจริงให้มีความเรียบง่าย แสดงเอกลักษณ์หลักในการออกแบบ ข้อที่ 2 ใช้ลักษณะทางกายภาพรูปแบบ รูปร่าง สีส้ม ผิว ของชาติพันธุ์ สัตว์ สภาพแวดล้อมรูปแบบ วอล ดิสนีย์ข้อที่ 8 ลักษณะตัวละครสามารถนำไปพัฒนาแอนิเมชันต่อได้ และข้อที่ 9 ความสอดคล้อง กลมกลืนของลักษณะเสื้อผ้า อยู่ในระดับความเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D = 0.577) และข้อที่มีคะแนนรวมน้อยที่สุดคือข้อที่ 3,4,5,10 ในระดับความเหมาะสมปานกลาง ($\bar{X} = 3.67$, S.D = 0.577) โดยผลสรุปรวมในการประเมินคุณภาพด้านการออกแบบของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ อยู่โดยระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.167$, S.D = 0.272)

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินคุณภาพด้านเทคนิคด้านเทคนิคการสร้างโมเดล 3 มิติ จากผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	$\bar{X}$	S. D	ระดับความเหมาะสม
ด้านเทคนิคการสร้างโมเดล 3 มิติ			
1.ความสะดวกในใช้งานของโปรแกรม	4.00	0.000	มาก
2.การใช้งานออกแบบได้สื่อความหมายใช้งานได้ง่าย	3.67	0.577	ปานกลาง
3.ประสิทธิภาพของการสร้างโมเดล 3 มิติ	4.33	0.577	มาก
4.ประสิทธิภาพของแอนิเมชัน 3 มิติ บนโปรแกรม	4.33	0.577	มาก
5.ประสิทธิภาพของเทคนิคและความสมบูรณ์ของงาน	4.00	0.000	มาก
คุณภาพของสื่อมัลติมีเดียด้านเทคนิคการสร้าง โมเดล 3 มิติ โดยรวม	4.06	0.316	มาก

ผลการวิเคราะห์ระดับประเมินคุณภาพด้านเทคนิคการสร้างโมเดล 3 มิติ ของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอล ดิสนีย์พบว่า อยู่โดยระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.06$, S.D = 0.316) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่มีผลคะแนนรวมมากที่สุดคือ ข้อ 3. ประสิทธิภาพของการสร้างโมเดล 3 มิติ และ ข้อ 4 ประสิทธิภาพของแอนิเมชัน 3 มิติ บนโปรแกรมอยู่ในระดับความเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D = 0.577) และผลรวม

คะแนนข้อที่รองลงมาคือ ข้อ2.การใช้งานออกแบบได้ดีสื่อความหมาย ใช้งานได้ง่าย อยู่ในระดับความเหมาะสมปานกลาง ($\bar{X} = 3.67$, S.D = 0.577) โดยผลสรุปรวมในการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียด้านเทคนิคการสร้างโมเดล 3 มิติ ของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.06$, S.D = 0.316)

ผลวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดลสามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยสันตพล

ตารางที่ 5 ผลวิเคราะห์วัดระดับความพึงพอใจด้านเนื้อหาโมเดล 3 มิติ ที่มีต่อการใช้ในการพัฒนาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์

รายการ	$\bar{X}$	S. D	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหาโมเดล 3 มิติ			
1.ท่านพอใจในความเหมาะสมของเนื้อหา	4.38	0.619	มาก
2.ท่านพอใจในความถูกต้องของเนื้อหา	4.38	0.719	มาก
3.ท่านพอใจในเนื้อหาที่มีความน่าสนใจ	4.38	0.719	มาก
4.ท่านพอใจในเนื้อหาที่มีความต่อเนื่อง	4.19	0.655	มาก
5.ท่านพอใจในเนื้อหาที่มีความน่าติดตาม	4.44	0.512	มาก
ความพึงพอใจของสื่อมัลติมีเดียด้านโมเดล 3 มิติโดยรวม	4.35	0.087	มาก

ผลการวิเคราะห์ระดับประเมินความพึงพอใจด้านโมเดล 3 มิติของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.35$, S.D = 0.107) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่มีระดับคะแนนโดยรวมมากที่สุดคือ ข้อ 1.ท่านพอใจในความเหมาะสมของเนื้อหา ข้อที่ 2.ท่านพอใจในความถูกต้องของเนื้อหา อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D = 0.719) ข้อที่รองลงมาคือข้อที่ 2.ท่านพอใจในความถูกต้องของเนื้อหา และข้อ.3ท่านพอใจในเนื้อหาที่มีความน่าสนใจ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D = 0.719) และข้อที่มีโดยรวมน้อยที่สุดคือ ข้อที่ 2. ท่านพอใจในเนื้อหาที่มีความต่อเนื่อง อยู่ในระดับ

พึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.19$, S.D = 0.655) โดยรวมผลการวิเคราะห์ด้านเนื้อหาผลการวิเคราะห์ระดับประเมินความพึงพอใจด้านโมเดล 3 มิติ ของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.35$, S.D = 0.107)

ตารางที่ 6 ผลวิเคราะห์วัดระดับความพึงพอใจด้านการออกแบบที่มีต่อการใช้ในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่องการสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์

รายการ	$\bar{X}$	S. D	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการออกแบบ คาแรคเตอร์ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์			
1.ใช้ลายเส้น รูปทรง รูปร่างที่ชัดเจน จากความเหมือนจริงให้มีความเรียบง่าย แสดงเอกลักษณ์หลักในการออกแบบ	4.31	0.479	มาก
2.ใช้ลักษณะทางกายภาพรูปแบบรูปร่าง สีสัน ผิว ของชาติพันธุ์ สัตว์ สภาพแวดล้อมรูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์	4.38	0.500	มากที่สุด
3.มีเอกลักษณ์เฉพาะตนของผลงานการออกแบบฯ	3.63	0.806	ปานกลาง
4.การใช้ตัวอักษรและขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม	3.94	0.929	มาก
5.การใช้สีของตัวละครมีความสวยงามเหมาะสม	4.81	0.544	มากที่สุด
6.ตัวละครมีความโดดเด่น น่าสนใจและเป็นที่จดจำ	5.00	0.000	มากที่สุด
7.การสร้างบุคลิกของตัวละครเหมาะสม	4.69	0.479	มากที่สุด
8.ลักษณะตัวละครสามารถนำไปพัฒนาแอนิเมชันต่อได้	4.63	0.500	มากที่สุด
9. ความสอดคล้อง กลมกลืนของลักษณะเสื้อผ้า	4.31	0.704	มาก
10.ความสมบูรณ์ของสื่อ	4.69	0.480	มากที่สุด
ความพึงพอใจของการออกแบบคาแรคเตอร์ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ โดยรวม	4.44	0.245	มาก

ผลการวิเคราะห์ระดับประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.44$, S.D = 0.245) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่มีระดับคะแนนโดยรวมมากที่สุดคือ ข้อ 6. ตัวละคร

มีความโดดเด่น น่าสนใจและเป็นที่ยอมรับ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D = 0.000) ข้อที่รองลงมาคือข้อที่ 5.การใช้สีของตัวละครมีความสวยงาม เหมาะสม อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.81$, S.D = 0.544) และข้อที่มีโดยรวมน้อยที่สุดคือข้อที่ 3. มีเอกลักษณ์เฉพาะตนของผลงานการออกแบบอยู่ในระดับพึงพอใจปานกลาง ($\bar{X} = 3.63$, S.D = 0.806 โดยรวมผลการวิเคราะห์ด้านการออกแบบ ผลการวิเคราะห์ระดับประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.47$, S.D = 0.245)

ตารางที่ 7 ผลวิเคราะห์วัดระดับความพึงพอใจด้านเทคนิคการสร้างโมเดล 3 มิติที่มีต่อการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์

รายการ	$\bar{X}$	S. D	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเทคนิคการสร้างโมเดล 3 มิติ			
1.ความสะดวกในใช้งานของโปรแกรม	4.47	0.730	มาก
2.การใช้งานออกแบบได้ดีสื่อความหมาย ใช้งานได้ง่าย	3.57	0.568	ปานกลาง
3.ประสิทธิภาพของการสร้างโมเดล 3 มิติ	4.13	0.860	มาก
4.ประสิทธิภาพของแอนิเมชัน 3 มิติบนโปรแกรม	4.67	0.479	มากที่สุด
5.ประสิทธิภาพของเทคนิคและความสมบูรณ์ของงาน	4.40	0.621	มาก
ความพึงพอใจของเทคนิคการสร้างโมเดล 3 มิติ โดยรวม	4.25	0.148	มาก

ผลการวิเคราะห์ระดับประเมินความพึงพอใจด้านด้านเทคนิคการสร้างโมเดล 3 มิติของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.25$, S.D = 0.148) เมื่อพิจารณาข้อพบว่าข้อที่มีระดับคะแนนโดยรวมมากที่สุดคือ ข้อ4.ประสิทธิภาพของแอนิเมชัน 3 มิติ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D = 0.479) ข้อที่รองลงมาคือข้อที่ 5.ประสิทธิภาพของเทคนิคและความสมบูรณ์ของงาน อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.47$, S.D = 0.730) และข้อที่มี

โดยรวมน้อยที่สุดคือข้อที่ 3.การใช้งานออกแบบได้ดีสื่อความหมาย ใช้งานได้ง่าย อยู่ในระดับพึงพอใจปานกลาง ($\bar{X} = 3.57$, S.D = 0.568) โดยรวมผลการวิเคราะห์ด้านเทคนิคการสร้างโมเดล 3 มิติผลการวิเคราะห์ระดับประเมินความพึงพอใจด้านเทคนิคการสร้างโมเดล 3 มิติ ของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.25$, S.D = 0.148)

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่างจำนวน 16 คน กลุ่มตัวอย่างที่ได้เรียนรู้ด้านโมเดล 3 มิติ มีความเข้าใจเพิ่มขึ้นในเรื่องการสร้างโมเดล 3 มิติ ในรูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ หลังจากทดลองใช้ปฏิบัติ ในขณะที่ผลการวิเคราะห์การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.13$) หรืออยู่ในเกณฑ์ คุณภาพดีมาก ส่วนผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างพบว่า มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.35$) หรืออยู่ในเกณฑ์ ความพึงพอใจมาก ในบทต่อไปจะเป็นการสรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

อภิปรายผลการวิจัย

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงการวิเคราะห์ข้อมูลออกมาเป็นผลนำไปสู่แนวคิดในการออกแบบเพื่อให้ได้สื่อที่เหมาะสมเหมาะที่จะนำไปพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดลสามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนิสิตที่ต้องการเรียนรู้อการสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ โดยสามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. จากการวิเคราะห์ปัญหาและความเป็นไปได้ก่อนนำไปใช้ในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นความสำคัญของการสร้างสื่อมัลติมีเดียที่มีขั้นตอนตั้งแต่พื้นฐานในการสร้างโมเดลตัวละคร 3 มิติ ในรูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ ผู้วิจัยต้องการค้นหาแนวทางการออกแบบตัวละครเพื่อใช้ในการสร้างผลงาน ในรูปแบบโมเดล วอลต์ ดิสนีย์ คำถามคือ องค์ประกอบใดบ้างที่ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวละคร และองค์ประกอบเหล่านั้นทำงานสัมพันธ์กันอย่างไร งานวิจัยนี้จะช่วยสร้างความเข้าใจวิธีคิดและการมองงานของการออกแบบตัวละคร วอลต์ ดิสนีย์ และเรียนรู้แนวทางแนวทางออกแบบตัวละคร ในการเรียนการสอน นักศึกษาไม่เข้าใจวิธีคิดและการมองงานของการออกแบบตัวละคร วอลต์ ดิสนีย์ และแนวทางออกแบบตัวละคร ปัญหาของ

การสร้างโมเดลตัวละครนั้น ผู้ที่สร้างโมเดล 3 มิติ เป็นเพียงผู้ที่อยู่ในช่วงศึกษางานด้านแอนิเมชันในระดับเริ่มต้น ยังไม่มีประสบการณ์ที่เข้าใจได้ว่าโมเดลที่นักศึกษาสามารถไปใช้ได้จริงในงานแอนิเมชันได้หรือไม่ เพราะยังไม่ทราบถึงกระบวนการทำงานของโมเดล 3 มิติ รูปแบบวอล ดิสนีย์ และนักศึกษายังไม่เข้าใจถึงเหตุผล ในการสร้างงานที่เริ่มต้นจาก โปรแกรม zbrush ขึ้นว่าทำไมนักศึกษาจะต้องสร้างจากอะไรมีความสำคัญหรือไม่ โดยที่จุดสำคัญคือ โมเดล 3 มิติ

2. ผลการประเมินคุณภาพสื่อและผลการวิเคราะห์ข้อมูล ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อ จากการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้เกณฑ์แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ซึ่งผู้วิจัยพบว่ากลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็น ว่าสื่ออยู่ในระดับคุณภาพมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่า สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ และผลวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการใช้งานสื่อ อยู่ในระดับพึงพอใจมากซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ และความสนใจต่อสื่อที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างโมเดล สามมิติ รูปแบบ วอลต์ ดิสนีย์ สำหรับ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยสันตพล เพื่อให้มีประสิทธิภาพในการนำเสนอเนื้อหา ทำให้เกิดความเข้าใจแก่ผู้ใช้สื่อมากขึ้น ผู้วิจัยได้พบปัญหา ข้อจำกัดและแนวทางที่จะนำไปพัฒนาสื่อให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นดังนี้

1. การออกแบบตัวละครควรที่จะออกแบบให้มีรูปทรงที่เข้าใจได้ง่าย เนื่องจากต้องมีการเผยแพร่ในกลุ่มเป้าหมายที่มีความแตกต่างกันทั้งด้าน อายุ เพศ หรือการศึกษา การออกแบบ จึงต้องเน้นการตัดทอนและสามารถแสดงท่าทาง อารมณ์ความรู้สึกได้ชัดเจน

2. ปัญหาที่พบปัญหาประสิทธิภาพของเครื่องที่ใช้ในการพัฒนา 3 มิติ โดยประสิทธิภาพของเครื่องพัฒนาต้องการสูง เนื่องจากต้องการความเร็วในการทำวัตถุและประมวลผลภาพ ถ้าประสิทธิภาพเครื่องไม่สูงจะส่งผลให้การทำงานที่ไม่สามารถทำงานได้เต็มประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ในการวิจัยครั้งต่อไปผู้วิจัยได้มุ่งพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ และประสิทธิภาพของเครื่องที่ใช้ในการพัฒนา 3 มิติ เพื่อพัฒนาความรู้ด้านสื่อมัลติมีเดียมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2562). บทวิเคราะห์สถานการณ์เศรษฐกิจดิจิทัลประเทศไทย. เข้าถึงได้จาก <https://www.depa.or.th/en/article-view/thailands-digital>
- [2] วงศ์วุฒม์ อินตะนัย. (2561). การออกแบบตัวละครนายแรงสำหรับสื่ออินโฟกราฟิกจากตำนานห้วยนางแรง. ในการประชุมวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ระดับชาติ ครั้งที่ 1. (หน้า 41-49). สงขลา: คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

อิทธิพลของความสุขในการทำงาน การนำเสนอคุณค่าของพนักงานและการรับรู้ความยุติธรรม ในองค์การต่อความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรม อมตะนคร จังหวัดชลบุรี

THE EFFECTS OF WORK HAPPINESS, EMPLOYEE VALUE PROPOSITION, AND ORGANIZATIONAL JUSTICE ON ORGANIZATIONAL COMMITMENT: THE CASE OF AUTOMOTIVE PARTS COMPANY IN AMATA NAKORN INDUSTRIAL ESTATE, CHON BURI, PROVINCE

วรัฏฐา อันทาวร^{1*} และ ถิตรัตน์ พิมพ์พารณ์²

WARATTHA ONTHAWORN^{1*} and THITTARAT PIMPAPORN²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอิทธิพลของความสุขในการทำงาน การนำเสนอคุณค่าของพนักงานและการรับรู้ความยุติธรรมในองค์การต่อความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ใน นิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี จำนวน 373 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์สมมติฐานด้วยการทดสอบปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี โดยการวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณ

ผลการศึกษาพบว่า ความสุขในการทำงาน ($\beta = 0.089, p < 0.05$) การนำเสนอคุณค่าของพนักงาน ($\beta = 0.402, p < 0.05$) และการรับรู้ความยุติธรรมในองค์การ ($\beta = 0.274, p < 0.05$) มีผลต่อความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ใน นิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : ความสุขในการทำงาน ; การนำเสนอคุณค่าของพนักงาน ; การรับรู้ความยุติธรรมในองค์การ

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาอุตสาหกรรม คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยมหาวิทยลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา, Master Student, Program in Industrial Administration and Development, Faculty of Management Sciences, Kasetsart University Sriracha Campus

² อาจารย์ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยมหาวิทยลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา, Lecturer, Faculty of Management Sciences, Kasetsart University Sriracha Campus

* Corresponding Author, Email: dreammii16@gmail.com

Received: Dec 12, 2023, Revised: Jun 6, 2024, Accepted: Jun 19, 2024

ABSTRACT

This research aims to study the influence of happiness at work. Presentation of employee values and perceptions of organizational justice on organizational commitment of employees in an automotive parts manufacturing company in Amata Nakorn Industrial Estate Chonburi Province It is quantitative research. A questionnaire was used as a tool to collect information from employees of automotive parts manufacturing companies in the industrial estate. Amata Nakorn Industry Chonburi Province, 373 people. Statistics used in data analysis include finding frequencies, percentages, means, and standard deviations. and analyze the hypotheses by testing factors influencing organizational commitment of employees in automotive parts manufacturing companies in Amata Nakorn Industrial Estate. Chonburi Province by multiple regression analysis.

The results of the study found that Happiness at work ($\beta = 0.089$, $p < 0.05$), employee value presentation ($\beta = 0.402$, $p < 0.05$), and perceptions of organizational justice ($\beta = 0.274$, $p < 0.05$) have an effect on organizational commitment of employees in automotive parts manufacturing companies. in Amata Nakorn Industrial Estate Chonburi Province Statistically significant at the 0.05 level.

Keywords: Work Happiness ; Employee Value Proposition ; Organizational Justice

บทนำ

องค์การจะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้นั้น ต้องอาศัยปัจจัยที่สำคัญหลายปัจจัย โดยเฉพาะทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่มีส่วนช่วยในการผลักดันให้องค์กรสามารถดำเนินธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น องค์การจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการรักษาพนักงานที่มีความรู้ความสามารถและมีบทบาทสำคัญ ให้คงอยู่กับองค์การได้อย่าง ยืนนานและไม่ส่งผลกระทบต่อความต่อเนื่องของการดำเนินการทางธุรกิจ (กุสุมา ศรีแย้ม.2563) ซึ่งจากการศึกษา พบว่า ความสุขในการทำงานเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้บุคลากรแสดง พฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาในเชิงบวก เช่น มีความมุ่งมั่นที่จะฝ่าฟัน อุปสรรคต่าง ๆ มีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมนั้น ๆ อย่าง พุ่งเพเต็มที่เต็มกำลังความสามารถ ขณะเดียวกันหากบุคลากรไม่มีความสุขจะทำให้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาในเชิงลบ เช่น มีสภาพแวดล้อมที่ เชื้อยชา ทำกิจกรรมนั้น ๆ ให้อ่อนไป ไม่ตั้งใจ หรือไม่เอาใจใส่กับการทำกิจกรรม ซึ่งส่งผลกระทบต่อการทำงาน หรือกิจกรรมต่าง ๆ ภายในองค์การในระยะยาวได้ หากบุคลากร ในองค์การไม่มีการปรับตัวและไม่ยอมรับในสถานะที่มีการ เปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นด้านปัจจัยภายในหรือภายนอก

องค์การ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่ส่งผลกระทบต่อองค์การทั้งสิ้น จากที่กล่าวมาข้างต้น พบว่าแนวคิดเกี่ยวกับความสุขในการทำงานมีปัจจัยที่เกี่ยวข้อง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการติดต่อสัมพันธ์ ความรักในงาน ความสำเร็จในงาน และการเป็นที่ยอมรับ (ประสพชัย พสุนนท์. 2553)

ในปัจจุบันการบริหารทรัพยากรบุคคลเป็นเรื่องที่ ละเอียดอ่อนและมีความท้าทายสูงในการออกแบบกลยุทธ์ภายใน องค์การให้สอดคล้องกับบริบทภายในองค์การและต้องสามารถ ทำให้บุคลากรทำงานตอบสนองผลการทำงานให้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายนอกเป็นสิ่งที่ยาก แต่มีกลยุทธ์หนึ่งที่น่าสนใจคือ การนำเสนอ คุณค่าของพนักงาน (Employee Value Proposition) คือ องค์การใดต้องการที่จะได้พนักงานที่ตรงกับค่านิยมของ องค์การ หรืออาจเป็นการกำหนดค่านิยมขององค์การให้ตรงกับ ความต้องการของพนักงาน องค์การต้องสื่อสารให้มีความ เฉพาะเจาะจงไปยังพนักงานหรือบุคคลกลุ่มต้องการเพื่อจัด กับแพ็คเกจที่เหมาะสมกับการจ้างงานที่แตกต่างกันตาม สายอาชีพ (พัชรา จันทนะสุคนธ์.2564) กล่าวโดยสรุปคือ การ นำเสนอคุณค่าของพนักงาน เป็นการประเมินที่ทำให้พนักงาน สามารถระบุช่วงของผลประโยชน์ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงระดับ ประสิทธิภาพการทำงานในขณะที่มีส่วนร่วมในการจัดการงานที่ ได้รับมอบหมายจากนายจ้าง แนวคิดทั่วไปที่อยู่เบื้องหลังข้อเสนอ

คุณค่าของพนักงานคือการให้สิ่งจูงใจแก่พนักงานในการใช้ของ
กำลังและพรสวรรค์ของพวกเขาอย่างดีที่สุดในระหว่างการใช้
ให้บริการกับนายจ้าง การทำเช่นนั้นสามารถช่วยสร้าง
ผลประโยชน์จำนวนมากให้แก่ฝ่ายซึ่งสามารถรับรู้ถึงความ
พยายาม ในการให้รางวัลพนักงานซึ่งขึ้นอยู่กับระดับการ
ปฏิบัติงานที่พนักงานแสดงให้เห็น ซึ่งช่วยเสริมสร้างความผูกพัน
กับพนักงานที่มีค่าและเพิ่มโอกาสในการรักษาพนักงานเหล่านั้น
ในระยะยาว

จากการศึกษาพบว่า มีงานวิจัยมากมายสนับสนุนว่า
ความผูกพันต่อองค์การเกิดจากการรับรู้ความยุติธรรมในองค์การ
Moorman (พิมลรัตน์ วงศ์ ภูษา ประกร. 2564) กล่าวคือ
เมื่อบุคลากรเกิดความรู้สึกขึ้นว่าองค์การมีความจริงใจต่อ
บุคลากร และให้ความเป็นธรรมอย่างเท่าเทียมกันแล้วเกิดสิ่ง
ตามมาคือ ความผูกพันที่พนักงานมีต่อองค์การ โดยความผูกพันที่
เกิดขึ้นจากความรู้สึกที่ต่อองค์การจะทำให้พนักงานพอใจและ
เป็นพลังขับเคลื่อนในการทำงานต่อไปโดยทุ่มเทความรู้
ความสามารถให้กับการทำงานอย่างเต็มที่ ดังนั้นการตรวจสอบ
การรับรู้ความยุติธรรมของพนักงานจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ควรปฏิบัติ
เพื่อเป็นการป้องกันการสูญเสียทรัพยากรที่มีคุณค่าขององค์การ
ต่อไป

จากการศึกษาพบว่าความผูกพันในองค์การต่อองค์การ
ครอบคลุมมากกว่าความพึงพอใจในงานที่ทำด้วยเหตุนี้เองจึงถือ
ได้ว่าความผูกพันในองค์การต่อองค์การเป็นกุญแจสำคัญที่จะคอย
ผูกมัดบุคลากรให้ทำงาน และอยู่ร่วมกับองค์การไปนาน ๆ ดังนั้น
ความผูกพันในองค์การต่อองค์การจึงมีความมั่นคงมากกว่าความ
พึงพอใจในการทำงาน ซึ่งความผูกพันต่อ องค์การจะค่อย ๆ
พัฒนาไปอย่างช้า ๆ แต่จะอยู่อย่างมั่นคง เป็นแรงผลักดันและ
แรงจูงใจให้ บุคลากรปฏิบัติงานอย่างอุทิศตนเพื่อองค์การ
Porter & Steers (สุวิมล ติรภานันท์. 2550). ได้กล่าวไว้ว่า
เมื่อบุคลากรมีความผูกพันต่อองค์การแล้วก็จะเกิดความรู้สึกเป็น
อันหนึ่งอันเดียวกันกับองค์การ และจะมีการแสดงออกให้เห็นถึง
ความเชื่อมั่นอย่างแรงกล้าและการยอมรับเป้าหมายขององค์การ
ผู้ที่มีความรู้สึกผูกพันกับองค์การมักจะมององค์การในทางบวกมี
ความต้องการและมีความตั้งใจที่จะทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย
ขององค์การ ในองค์การใดที่พนักงานมีแรงจูงใจที่ดีและมีความ
ผูกพันต่อองค์การ

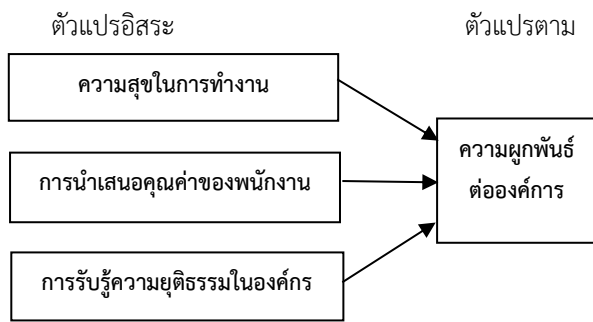
จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาปัจจัย
ด้านความสุขในการทำงานการนำเสนอคุณค่าของพนักงาน

และการรับรู้ความยุติธรรมในองค์การที่มีผลต่อความผูกพันใน
องค์การของ พนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ใน
นิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี เนื่องจากพนักงาน
ในบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์มีบทบาทและความสำคัญอย่างยิ่ง
ต่อความสำเร็จและความก้าวหน้าของบริษัท ซึ่งต้องมีทักษะความ
เชี่ยวชาญในการผลิตชิ้นส่วนที่มีความซับซ้อนและความละเอียด
สูง ดังนั้นความผูกพันของพนักงานที่มีต่อบริษัทจะช่วยเสริมสร้าง
ความมั่นคงและความยั่งยืนของบริษัทในระยะยาว โดยผู้วิจัยเห็น
ว่าข้อมูลและผลการศึกษาครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อองค์การ
ในการนำไปกำหนดนโยบายและวิธีการที่จะช่วยเสริมสร้าง
ความสุขในการทำงานการนำเสนอคุณค่าของพนักงาน และความ
ผูกพันในองค์การต่อองค์การให้กับบุคลากรขององค์การ
นอกจากนั้น การศึกษาครั้งนี้ยังอาจจะช่วยกระตุ้นให้ผู้บริหารหัน
มาให้ความสนใจปัจจัยด้านอื่น ๆ ที่จะช่วยเสริมสร้างและปรับปรุง
ประสิทธิภาพขององค์การได้รวมทั้งผู้วิจัยยังเห็นว่าการศึกษาใน
ครั้งนี้ จะมีประโยชน์อย่างแท้จริงหากสามารถนำไปใช้
เพื่อวางแผนในเชิงปฏิบัติการ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับความคิดเห็นด้านความสุขในการทำงาน การนำเสนอคุณค่าของพนักงาน การรับรู้ความยุติธรรมใน
องค์การ และความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิต
ชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี
2. เพื่อศึกษาความสุขในการทำงานที่ส่งผลต่อความ
ผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคม
อุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี
3. เพื่อศึกษาการนำเสนอคุณค่าของพนักงานที่ส่งผลต่อ
ความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์
ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี
4. เพื่อศึกษาการรับรู้ความยุติธรรมในองค์การที่ส่งผลต่อ
ความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์
ใน นิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ความสุขในการทำงานมีอิทธิพลเชิงบวกต่อความผูกพันในองค์การของ พนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ใน นิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี
2. การนำเสนอคุณค่าของพนักงานมีอิทธิพลเชิงบวกต่อความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี
3. การรับรู้ความยุติธรรมในองค์การมีอิทธิพลเชิงบวกต่อความผูกพันใน องค์การ ของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ พนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคม อุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี มีบริษัทที่ดำเนินกิจการเกี่ยวกับผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ จำนวน 6 บริษัท มีประชากรทั้งสิ้น 5,408 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยสูตรที่ทราบจำนวนประชากรของ Taro Yamane (Yamane 1970 (Bidisha, L. D., & Mukulesh, B. 2013 อ้างถึงใน ประสพชัย พสุนนท์. 2553) ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 373 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลในครั้งนี้ คือ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ โดยมี ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 แบบสอบถาม

มีลักษณะเป็นคำถามปลายปิด (Closed-end Question) แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา และลักษณะงาน ซึ่งเป็นรูปแบบคำถามที่สามารถเลือกตอบได้คำตอบเดียว และให้ตอบด้วยข้อมูลที่แท้จริง

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความสุขในการทำงาน ซึ่งประกอบไปด้วย ด้านการติดต่อสัมพันธ์ ด้านความรักในงาน ด้านความสำเร็จในงาน และด้านการเป็นที่ยอมรับ มีจำนวนข้อคำถามดังนี้

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการนำเสนอคุณค่าของพนักงาน ซึ่งประกอบไปด้วย ด้านลักษณะของงานที่ปฏิบัติ ด้านความก้าวหน้าในอาชีพ และด้านสิ่งแวดล้อมภายในองค์กร

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้ความยุติธรรมในองค์การ ซึ่งประกอบไปด้วย ด้านการแบ่งปันผลตอบแทน ด้านกระบวนการ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในองค์การ และด้านการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี ซึ่งประกอบไปด้วย ด้านจิตใจ ด้านการคงอยู่ และด้านบรรทัดฐาน

แบบสอบถามส่วนที่ 2 ส่วนที่ 3 ส่วนที่ 4 และส่วนที่ 5 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ และกำหนดค่าคะแนนของช่วงน้ำหนักเป็นระดับ มีความหมายดังนี้

- 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย
- 3 หมายถึง ไม่แน่ใจ
- 4 หมายถึง เห็นด้วย
- 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง

การแปลความหมายระดับความคิดเห็น นำไปเทียบกับเกณฑ์ขอบเขตของ ค่าเฉลี่ยตามแนวคิดของเบสต์ (Best, 1986 อ้างถึงใน สุวิมล ติรกานนท์) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายความว่า เห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายความว่า เห็นด้วยอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายความว่า เห็นด้วยอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายความว่า เห็นด้วยอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายความว่า เห็นด้วยอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการสุ่มตัวอย่างแบบโควตา (Quota Sampling) ตาม สัดส่วนจำนวนพนักงานของแต่ละบริษัท และดำเนินการจัดส่งแบบสอบถามไปยังกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาที่กำหนดไว้ในระยะเวลาตั้งแต่เดือนพฤษภาคม - เดือนกรกฎาคม 2566 จำนวน 373 ฉบับ โดยได้รับแบบสอบถามตอบกลับมาและมีความถูกต้องครบถ้วนและความสมบูรณ์ จำนวน 373 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100.00

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความถูกต้องและความครบถ้วนของข้อมูลในแบบสอบถามที่ได้จากการสำรวจข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผลทางสถิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปด้านสังคมศาสตร์สำหรับ Windows ซึ่งในการวิเคราะห์ในการศึกษาครั้งนี้ แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา เป็นการวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้การหาค่าความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) และการวิเคราะห์ปัจจัยด้านความสุขในการทำงาน ด้านการนำเสนอคุณค่าของพนักงาน ด้านการรับรู้ความยุติธรรมในองค์กร และด้านความผูกพันในองค์กร โดยใช้การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน เป็นการวิเคราะห์สมมติฐานด้วยการทดสอบปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความผูกพันในองค์กรของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี โดยการวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่องอิทธิพลของความสุขในการทำงาน การนำเสนอคุณค่าของพนักงาน และการรับรู้ความยุติธรรมในองค์กร ต่อความผูกพันในองค์กรของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี ผู้วิจัยขอสรุปผลการศึกษาดังนี้

1. ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 51.50 อายุ 30 – 40 ปี จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 45.00 ส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 46.40 และส่วนใหญ่มีลักษณะการทำงานในสำนักงาน จำนวน 208 คน คิดเป็นร้อยละ 55.80

2. ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นความสุขในการทำงาน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นต่อความสุขในการทำงานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความเห็นต่อด้านการเป็นที่ยอมรับ เป็นลำดับแรก มีความเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 รองลงมาคือ ด้านความรักในงาน มีความเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 ด้านความสำเร็จในงาน มีความเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 และด้านการติดต่อสัมพันธ์ มีความเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 ตามลำดับ

3. ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นการนำเสนอคุณค่าของพนักงานของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นต่อการนำเสนอคุณค่าของพนักงานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.07 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความเห็นต่อด้านสิ่งแวดล้อมภายในองค์กร เป็นลำดับแรก มีความเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 รองลงมาคือ ด้านความก้าวหน้าในอาชีพ มีความเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.07 และด้านลักษณะของงานที่ปฏิบัติ มีความเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 ตามลำดับ

4. ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นการรับรู้ความยุติธรรมในองค์กรของพนักงานของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นต่อการรับรู้ความยุติธรรมในองค์กรโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความเห็นต่อด้านกระบวนการเป็นลำดับแรก มีความเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 รองลงมาคือ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในองค์กร มีความเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 ด้านการรับรู้ข้อมูลข่าวสารมีความเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 และด้านการแบ่งปันผลตอบแทน มีความเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.16 ตามลำดับ

5. ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นต่อความผูกพันในองค์การโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความเห็นต่อด้านการคงอยู่ เป็นลำดับแรก มีความเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.16 รองลงมาคือ ด้านจิตใจ มีความเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 และด้านบรรทัดฐาน มีความเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.07 ตามลำดับ

6. ผลการวิเคราะห์ของความสุขในการทำงาน การนำเสนอคุณค่าของพนักงาน และการรับรู้ความยุติธรรมในองค์การ ที่มีอิทธิพลต่อความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณของความสุขในการทำงาน การนำเสนอคุณค่าของพนักงาน และการรับรู้ความยุติธรรมในองค์การที่มีผลต่อความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี

ตัวแปร	b	SE _b	β	t	Sig	Tolerance	VIF
ค่าคงที่	0.69	0.36		1.91	0.047		
X1	0.12	0.06	0.08	2.08	0.038*	0.949	1.05
X2	0.49	0.06	0.40	8.06	0.000***	0.702	1.42
X3	0.43	0.08	0.27	5.42	0.000**	0.683	1.46
R = 0.597; R ² = 0.356; Adj R ² = 0.351; F = 67.972							

หมายเหตุ: X1 = ความสุขในการทำงาน; X2 = การนำเสนอคุณค่าของพนักงาน และ X3 = การรับรู้ความยุติธรรมในองค์การ

* p < 0.05, *** p < 0.001

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ พบว่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (R) ระหว่างตัวแปรอิสระทั้งหมดและตัวแปรตาม มีค่าเท่ากับ 0.597 หมายถึง ความสุขในการทำงาน การนำเสนอคุณค่าของพนักงาน และการรับรู้ความยุติธรรมในองค์การมีความสัมพันธ์กับความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี ร้อยละ 59.7 โดยมีค่า Adj R² เท่ากับ 0.351 หมายความว่า ความสุขในการทำงาน การนำเสนอคุณค่าของพนักงาน และการรับรู้ความยุติธรรมในองค์การมีผลต่อความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี ร้อยละ 35.1 โดยมีค่า Sig เท่ากับ 0.000 ซึ่งมีความน้อยกว่า 0.05 หมายความว่า มีตัวแปรอิสระอย่างน้อย 1 ตัว สามารถทำนายความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี พบว่า ด้านความสุขในการทำงาน (Sig = 0.038) ด้านการนำเสนอคุณค่าของพนักงาน (Sig = 0.000) และการรับรู้ความยุติธรรมในองค์การ (Sig = 0.000)

การทดสอบความสัมพันธ์ภายในกันเอง (Multicollinearity) โดยพิจารณาจากค่าปัจจัยการขยายตัวของความแปรปรวน (Variance Inflation Factor) มีค่าเท่ากับ 1.054 – 1.465 ซึ่งมีความน้อยกว่า 10 และค่าความคงทนต่อการยอมรับ (Tolerance) มีค่าเท่ากับ 0.683 – 0.949 ซึ่งมีความมากกว่า 0.100 แสดงว่าไม่มีปัญหาด้าน Multicollinearity

ดังนั้น จากผลการทดสอบข้อตกลงข้างต้นจึงยอมรับสมมติฐาน หมายความว่า ความสุขในการทำงาน การนำเสนอคุณค่าของพนักงาน และการรับรู้ความยุติธรรมในองค์การมีผลต่อความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของความสุขในการทำงาน การนำเสนอคุณค่าของพนักงาน และการรับรู้ความยุติธรรมในองค์การ ต่อความผูกพันในองค์การของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคม

อุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี ผู้วิจัยสามารถนำมาสรุปอภิปราย ได้ดังนี้

จากผลการศึกษา พบว่า ความสุขในการทำงานมีอิทธิพลเชิงบวกต่อความผูกพันในองค์กรของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ใน นิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี จากข้อมูลดังกล่าวสรุปได้ว่า ถ้าพนักงานมีความสุขในการทำงานเพิ่มขึ้นจะทำให้ความผูกพันในองค์กรของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ใน นิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี เพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกุสุมา ศรีแย้ม ที่ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของระดับความสุขในการทำงานกับความผูกพันของพนักงานเจนเนอราชั่นวาย กรณีศึกษา โรงไฟฟ้าป่งหนึ่งในเขตภาคตะวันตก โดยผลการวิจัยพบว่า ความสุขมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความผูกพันต่อองค์กร และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Malek และ Abdulmajeed. 2023 ได้ศึกษาเรื่อง การรับรู้เกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บังคับบัญชาและความสุขในการทำงาน: บทบาทการเป็นตัวกลางของความพึงพอใจในงานและความผูกพันทางอารมณ์ในองค์กร ผลการวิจัยพบว่า ความฉลาดทางอารมณ์ของผู้บังคับบัญชาและความสุขในการทำงานมีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมเชิงบวกต่อความผูกพันทางอารมณ์ในองค์กรของครูในโรงเรียนรัฐบาล ประเทศซาอุดีอาระเบีย ดังนั้นจึงยอมรับสมมติฐานที่ 1 ความสุขในการทำงานมีอิทธิพลเชิงบวกต่อความผูกพันในองค์กรของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี

จากผลการศึกษา พบว่า การนำเสนอคุณค่าของพนักงานมีอิทธิพลเชิงบวกต่อความผูกพันในองค์กรของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ใน นิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี จากข้อมูลดังกล่าวสรุปได้ว่า ถ้ามีการนำเสนอคุณค่าของพนักงานเพิ่มขึ้นจะทำให้ความผูกพันในองค์กรของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ใน นิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี เพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพัชรา จันทะสุคนธ์ ได้ศึกษาอิทธิพลของการรับรู้คุณค่าที่องค์กรส่งมอบให้แก่พนักงานต่อความพึงพอใจในการทำงานและความยึดมั่นผูกพันต่อองค์กร กรณีศึกษา: บุคลากรทางการแพทย์โรงพยาบาลแห่งหนึ่งในสังกัดกรมสุขภาพจิต ผลการวิจัยพบว่า การรับรู้คุณค่าที่องค์กรส่งมอบให้แก่พนักงาน ความพึงพอใจในการทำงาน และความยึดมั่นผูกพันต่อองค์กร มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและการรับรู้คุณค่าที่องค์กรส่งมอบให้แก่พนักงานมี

อิทธิพล ต่อความพึงพอใจในการทำงาน และความยึดมั่นผูกพันของพนักงานในองค์กร และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ihsan-Ali และ Abbas-Mohammed. 1993 ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง บทบาทการเป็นตัวกลางของชื่อเสียงองค์กรในการส่งเสริมผลกระทบของการนำเสนอคุณค่าของพนักงานต่อความผูกพันในองค์กร ผลการวิจัยพบว่า การนำเสนอคุณค่าของพนักงานส่งผลทางบวกต่อความผูกพันในองค์กร ดังนั้นจึงยอมรับสมมติฐานที่ 2 การนำเสนอคุณค่าของพนักงานมีอิทธิพลเชิงบวกต่อความผูกพันในองค์กรของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี

จากผลการศึกษา พบว่า การรับรู้ ความยุติธรรมในองค์กรมีอิทธิพลเชิงบวกต่อความผูกพันในองค์กรของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ใน นิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี จากข้อมูลดังกล่าวสรุปได้ว่า ถ้าพนักงานมีการรับรู้ความยุติธรรมในองค์กรเพิ่มขึ้นจะทำให้ความผูกพันในองค์กรของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี เพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพิมลรัตน์ วงศ์ญาประกร^[12] ได้ศึกษาอิทธิพลของความยุติธรรมในองค์กร และความไว้วางใจในองค์กรที่มีต่อความผูกพันในองค์กรขององค์การภาครัฐและภาคเอกชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ผลการศึกษา พบว่า ความยุติธรรมในองค์กร ความไว้วางใจในองค์กร และความผูกพันในองค์กรของบุคลากรในเขต กรุงเทพมหานครมีความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างกัน และความยุติธรรมในองค์กร และความไว้วางใจในองค์กร มีอิทธิพลต่อความผูกพันในองค์กร และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sbeira, W. H. (2024). ที่ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความยุติธรรมในองค์กรกับความไว้วางใจต่อความผูกพันในองค์กรของบุคลากรทางการแพทย์ โดยทำการเก็บข้อมูลจากพยาบาลที่ทำงานในโรงพยาบาลมหาวิทยาลัยทิชรีน ประเทศฟิลิปปินส์ ผลการวิจัยพบว่า ความยุติธรรมในองค์กรกับความไว้วางใจมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความผูกพันในองค์กรของบุคลากรทางการแพทย์ ดังนั้นจึงยอมรับสมมติฐานที่ 3 การรับรู้ความยุติธรรมในองค์กรมีอิทธิพลเชิงบวกต่อความผูกพันในองค์กรของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

การศึกษาวิจัยเรื่อง อิทธิพลของความสุขในการทำงาน การนำเสนอคุณค่าของพนักงาน และการรับรู้ความยุติธรรมในองค์กร ต่อความผูกพันในองค์กรของพนักงานบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี ผู้วิจัยขอเสนอข้อเสนอแนะที่อาจจะเป็นประโยชน์ ดังนี้

1. ถ้าบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี ต้องการให้ความผูกพันในองค์กรของพนักงานเพิ่มขึ้น ควรมีการเพิ่มความสุขในการทำงานของพนักงาน โดยการส่งเสริมให้หัวหน้างาน และพนักงานทุกคนในองค์กรช่วยเหลือและความร่วมมือกันในการทำงาน รวมถึงการเปิดโอกาสให้พนักงานมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เพื่อนำความคิดใหม่ ๆ มาใช้ในการปฏิบัติงานเสมอ โดยเฉพาะหัวหน้างานต้องความไว้วางใจลูกน้อง มอบหมายงานที่เหมาะสมกับความรู้และความสามารถ และองค์กรต้องมีการปลูกฝังให้พนักงานในองค์กรทุกคนมีความภูมิใจในอาชีพของตนเองและส่งเสริมให้พนักงานไปยังครอบครัวและบุคคลอื่น ๆ

2. ถ้าบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี ต้องการให้ความผูกพันในองค์กรของพนักงานเพิ่มขึ้น ควรมีการเพิ่มการนำเสนอคุณค่าของพนักงาน โดยการส่งเสริมให้พนักงานมีความเชื่อมั่นในตนเองที่จะนำความรู้ความสามารถมาใช้ในการทำงานอย่างเต็มที่ โดยหัวหน้างานจะต้องให้โอกาสพนักงานทุกคนได้ใช้ความรู้ความสามารถและทักษะในการทำงานอย่างเต็มที่ ให้โอกาสในการแก้ไขปัญหาในงานได้อย่างเต็มที่ในขอบเขตที่รับผิดชอบ รวมถึงองค์กรต้องสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ทำให้พนักงานทำงานอย่างสบายใจ

มีความรู้สึกดีต่อองค์กร และมีแนวทางให้พนักงานได้วางแผนความก้าวหน้าในตำแหน่งของตนเอง

3. ถ้าบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี ต้องการให้ความผูกพันในองค์กรของพนักงานเพิ่มขึ้น ควรมีการเพิ่มการรับรู้ความยุติธรรมในองค์กร โดยการกำหนดเรื่องของผลตอบแทนจากการทำงานและผลตอบแทนด้านอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากเงินเดือน เช่น สวัสดิการต่าง ๆ ที่มีความเหมาะสมและยุติธรรม มีการกำหนดกระบวนการในการปฏิบัติงานแต่ละขั้นตอน มีการบันทึกและลงนามเป็นหลักฐานที่ชัดเจน มีการแบ่งหน้าที่ของแต่ละบุคคลอย่างเหมาะสม หัวหน้างานต้องแจ้งหลักเกณฑ์ในการประเมินผลการปฏิบัติงานให้พนักงานทุกคนได้รับทราบอย่างชัดเจน และองค์กรต้องส่งเสริมให้หัวหน้างานให้ความสนใจและช่วยเหลือพนักงานในเรื่องงานและเรื่องส่วนตัว สร้างบรรยากาศการทำงานที่อบอุ่นและความเป็นกันเองจากหัวหน้างานและเพื่อนร่วมงานทุกคน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้มุ่งศึกษาบริษัทผลิตชิ้นส่วนยานยนต์ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร จังหวัดชลบุรี เท่านั้น ดังนั้นการวิจัยในครั้งต่อไปหรือสำหรับผู้สนใจ ควรมีการศึกษาในกลุ่มอุตสาหกรรม อื่น ๆ เพื่อที่จะได้สามารถเปรียบเทียบอิทธิพลของความสุขในการทำงาน การนำเสนอคุณค่าของพนักงาน และการรับรู้ความยุติธรรมในองค์กรต่อความผูกพันในองค์กรของพนักงาน แต่ละอุตสาหกรรมได้

2. ในการวิจัยครั้งต่อไปหรือสำหรับผู้สนใจ ควรมีการศึกษาตัวแปรอื่น ๆ เช่น วัฒนธรรมขององค์กร ปัจจัยลักษณะขององค์กร และปัจจัยด้านประสบการณ์ในการทำงาน เพราะอาจจะเป็นตัวแปรที่มีผลต่อความผูกพันในองค์กรของพนักงาน

เอกสารอ้างอิง

- [1] กุสุมา ศรีแย้ม. (2563). ความสัมพันธ์ของระดับความสุขในการทำงานกับความผูกพันของพนักงานเจนเนอเรชั่นวาย กรณีศึกษา โรงไฟฟ้าปทุมหนึ่งในเขตภาคตะวันตก. งานนิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะการจัดการและการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยบูรพา.
- [2] ประสพชัย พสุนนท์. (2553). ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในการวิจัยเชิงปริมาณ. วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 27(1), 144-163.



- [3] พัชรา จันทนะสุนทร. (2564). อิทธิพลของการรับรู้คุณค่าที่องค์กรส่งมอบให้แก่พนักงานต่อความพึงพอใจในการทำงานและความยึดมั่นผูกพันต่อองค์กร กรณีศึกษา: บุคลากรทางการแพทย์โรงพยาบาลแห่งหนึ่งในสังกัดกรมสุขภาพจิต. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [4] พิมลรัตน์ วงศ์ภูษาประกร. (2564). อิทธิพลของความยุติธรรมในองค์การ และความไว้วางใจในองค์การที่มีต่อ ความผูกพันในองค์การขององค์การภาครัฐและภาคเอกชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [5] สุวิมล ตีรกานันท์. (2550). การสร้างเครื่องมือวัดตัวแปรในการวิจัยทางสังคมศาสตร์ : แนวทางสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [6] Bidisha, L. D., & Mukulesh, B. (2013) Employee Retention: A Review of Literature. *Journal of Business and Management*, 14, 8-16.
- [7] Malek, B. E., Abdulmajeed, A. (2023). Perceived Manager's Emotional Intelligence and Happiness at Work: The Mediating Role of Job Satisfaction and Affective Organizational Commitment. *Organizacija*, 56(1), 18-31.
- [8] Moorman, R. H. (1993). Justice as a Mediator of the Relationship Between Methods of Monitoring and Organizational Citizenship Behavior. *Academy of Management Journal*. 36(3), 527 – 556.
- [9] Sbeira, W. H. (2024). The Relationship between Organizational Justice and Trust to Organizational Commitment of The Nursing Staff. *Tishreen University Journal for Research and Scientific Studies*, 43(5), 2021

การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์กับการมูเตลูในประเทศไทย

DEVELOPMENT OF HISTORICAL TOURISM WITH MUTELU IN THAILAND

พรรณปพร จันทร์ฉาย^{1*} และ อนามัย ดำเนตร²

PUNNAPAPORN CHANCHAI^{1*} and ANAMAI DAMNET²

บทคัดย่อ

การมูเตลูเป็นการท่องเที่ยวที่เกิดจากความเชื่อและความศรัทธาโดยเกิดขึ้นในช่วงหลังโดยเชื่อว่าหากไปกราบไหว้สิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือไปมูเตลูแล้วจะได้ในสิ่งที่ตนเองต้องการ ในขณะที่การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์เกิดขึ้นควบคู่กับความเป็นมาของชาติไทยเนื่องจากชาติไทยมีประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนาน ด้านกลยุทธ์การตลาดมูลค่าการตลาดธุรกิจที่มีความเกี่ยวข้องกับการมูเตลูถือว่าทำรายได้อย่างมากและรวดเร็วแต่ข้อเสียคือเมื่อหมดความเชื่อหรือความศรัทธาในสิ่งนั้นความต้องการของนักท่องเที่ยวหรือผู้บริโภคก็จะลดลงในทันที แต่การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เดินทางไปเพื่อศึกษาหาความรู้เยี่ยมชมความงามของสถาปัตยกรรมและวัฒนธรรมลักษณะมูลค่าทางการตลาดในการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์อาจจะไม่มากแต่การท่องเที่ยวรูปแบบนี้มีความยั่งยืนมากกว่า ข้อเสนอแนะในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวด้านพื้นที่ที่สามารถทำควบคู่กันได้เนื่องจากทั้งการท่องเที่ยวแบบมูเตลูและการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์อาจจะมีวัดหรือเทวสถานเป็นสถานที่ในการเข้าไปทำบุญหรือเยี่ยมชมหากใส่ความเชื่อในท้องถิ่นเป็นจุดขายก็อาจจะเป็นการส่งเสริมมูลค่าให้กับท้องถิ่น ทั้งนี้การพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวแบบมูเตลูหน่วยงานภาครัฐควรส่งเสริมอย่างจริงจังควรมุ่งเน้นจุดขายด้านความเชื่อความศรัทธาที่สอดคล้องกับสถานที่เพื่อส่งเสริมตลาดทั้งในและต่างประเทศ ในขณะที่การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถพัฒนาจากสิ่งที่มีอยู่ให้ดีขึ้นอีกขั้นอีกตลาดทั้งในและต่างประเทศ เช่น การจัดทำโฆษณาสถานที่ผ่านสื่อต่าง ๆ การพัฒนาการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวในลำดับต่อไป

คำสำคัญ : การท่องเที่ยว ; การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ; มูเตลู

¹ อาจารย์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, Lecturer, Faculty of Liberal Arts, Bangkokthonburi University

² อาจารย์ คณะอุตสาหกรรมบริการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, Lecturer, Faculty of Hospitality Industry, Kasetsart University

* Corresponding Author, Email: panpa.chanchai98@gmail.com

Received: Jan 26, 2024, Revised: Jun 16, 2024, Accepted: Jun 19, 2024

ABSTRACT

Mutelu tourism is a type of travel that stems from beliefs and faith, which has become popular recently. People believe that by visiting sacred places or participating in Mutelu rituals, they can achieve their desired outcomes. Alongside Thailand's rich history, historical tourism has grown. Businesses associated with Mutelu tourism have quickly earned substantial revenue due to effective marketing strategies. However, if faith diminishes, demand from tourists declines. In contrast, historical tourism appeals to visitors interested in learning about architecture and culture. While it may not be as profitable, historical tourism is more sustainable. Recommendations for developing tourist destinations could focus on integrating both ecotourism and cultural/historical attractions. This includes promoting temples or sacred sites as places of visitation, using local beliefs to enhance their appeal. Government agencies should actively promote these attractions, aligning with local beliefs to attract tourists both domestically and internationally. Agencies involved in historical tourism can boost market appeal by enhancing existing assets, such as improving infrastructure and advertising across various platforms to attract future visitors.

Keywords: Tourism ; Historical Tourism ; Mutelu

บทนำ

คนไทยกับความเชื่อทางศาสนาหรือความเชื่อเรื่องโชคลางถือได้ว่ามีควบคู่กันมาอย่างยาวนาน คนไทยมักจะเดินทางไปวัดเพื่อไป ไหว้พระ ทำบุญ ปล่อยนก ปล่อยปลาและขอพรต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อเสริมสร้างความเป็นสิริมงคลตามความเชื่อทางพระพุทธศาสนาเรื่องบุญ-กรรมของคนไทย หรืออาจจะหาเครื่องรางของขลังมาบูชาโดยมีความคาดหวังว่าจะได้รับสิ่งดีๆ กลับมาเมื่อได้ไหว้พระ ทำบุญหรือบูชาของขลังตามความเชื่อ อีกทั้งในช่วงเวลาที่ผ่านมามีประเทศไทยและทั่วโลกเกิดสถานการณ์ไวรัสระบาด (ไวรัสโควิด-19) ทำให้สภาพเศรษฐกิจ เช่น การส่งออก การท่องเที่ยวเกิดการชะลอตัว คนโดยส่วนใหญ่เกิดความหวาดกลัวต่อโรคภัยและการเสียชีวิตจากโรคติดต่อ (โควิด-19) สภาพจิตใจของคนไทยเกิดความไม่มั่นคงจากสถานการณ์ไวรัสระบาด ใน “รายงานภาวะเศรษฐกิจการท่องเที่ยว” เรื่อง Covid -19 กับผลกระทบต่อการท่องเที่ยวไทยพบว่า องค์การการท่องเที่ยวโลกแห่งสหประชาชาติ (UNWTO) ระบุถึงสถานการณ์การท่องเที่ยวโลกว่าจากผลกระทบของโควิด-19 ที่ต่อเนื่องมาตั้งแต่ปลายปี 2562 ส่งผลให้อุตสาหกรรมท่องเที่ยวโลกเติบโตลดลง โดยไตรมาสแรกของปี 2563 จำนวนนักท่องเที่ยวระหว่างประเทศลดลงร้อยละ 22.7 จากช่วงเวลาเดียวกันของปีซึ่งเป็นผลพวงมาจากการที่ทุกประเทศที่เป็นแหล่ง

ท่องเที่ยวต่างหันมาใช้มาตรการจำกัดการเดินทางระหว่างกันเพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโควิด-19 เช่นเดียวกับสถานการณ์การท่องเที่ยวของประเทศไทยมีผลทำให้จำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติที่เดินทางมาประเทศไทยในช่วงไตรมาสแรกของปี 2563 ลดลงจากช่วงเวลาเดียวกันของปี 2562 (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2564) ส่งผลให้คนจำนวนมากที่อยู่ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและธุรกิจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องต้องออกจากงานหรือตกงานเกิดความเครียดจากสภาพเศรษฐกิจที่ถดถอย ผลกระทบดังกล่าวยังส่งผลต่อการท่องเที่ยวประเภทอื่นๆ ของไทยอีกด้วย เช่น การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ หรือการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน เนื่องจากรายได้หลักของประเทศไทยมาจากการท่องเที่ยว ทำให้ผู้คนจำนวนมากมีความต้องการหาที่พึ่งทางจิตใจจากสิ่งที่เกิดขึ้นการเลือกเดินทางไปไหว้พระ ทำบุญเลยไม่ได้จำกัดแค่ผู้สูงอายุอย่างในอดีต เนื่องจากคนที่ต้องออกจากงานส่วนมากมีทั้งกลุ่มวัยรุ่นหนุ่มสาวรวมถึงวัยทำงานหลายคนพากันเดินทางไปทำบุญ ขอพร ไหว้พระเพื่อหาที่พึ่งทางใจกลายเป็นเรื่องยอดฮิตคือการไป “มูเตลู” ทั้งนี้ในบทความ Faith Marketing ความเชื่อ ศรัทธา และการตลาดว่า “ผลสำรวจของสำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า (สนค.) กระทรวงพาณิชย์” ได้ชี้ให้เห็นถึงพฤติกรรมผู้บริโภคในเรื่องความเชื่อทางศาสนาและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยพบว่าแม้ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 แต่คนยังคงเดินทางไปทำบุญและขอพร

สิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อเป็นขวัญกำลังใจ เป็นที่พึ่งทางใจ ในด้านการงาน การเงิน ความรัก ซึ่งคาดว่าจะมีเงินสะพัดถึง 10,800 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 0.36 ของมูลค่าท่องเที่ยวไทย (บริษัท แบรินด์เอจ มาร์เก็ตติ้ง รีซอร์สเซส จำกัด, 2566)

คำว่า “มูเตลู” ถือเป็นคำเกิดใหม่ในภายหลังที่เกิดจากความเชื่อของผู้ที่ไปกราบไหว้และสักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยเชื่อว่าเมื่อไปมูเตลูแล้วจะได้ในสิ่งที่ตนเองต้องการ เช่น การไปขอพรต่อพระแม่ลักษมีเพื่อขอเนื้อคู่ หรือการไปวัดกรรมที่วัดสุทัศนเทพวรารามแล้วชีวิตจะมีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้น หรือในสถานที่อื่นที่ได้มีการโฆษณาหรือแนะนำผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น Facebook, YouTube โดยมีความเชื่อว่าเมื่อเราไปทำแล้วจะพบเจอแต่สิ่งที่ดีในชีวิต จากบทความ “Soft Power สาย “มูเตลู” ดันเศรษฐกิจไทยทะลุ 10,800 ล้าน” น.ส.ไตรศุลี ไตรสรณกุล รองโฆษกประจำสำนักนายกรัฐมนตรี กล่าวว่า ตามที่ปรากฏว่าการท่องเที่ยวเชิงความเชื่อ ความศรัทธา หรือที่นิยมเรียกว่าเที่ยวแบบ “มูเตลู” ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในระยะหลายปีที่ผ่านมา เนื่องจากได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างชาติทำให้มีการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว หรือ “สิ่งศักดิ์สิทธิ์” ใหม่ ๆ โดยการแนะนำจากบุคคลที่มีชื่อเสียงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และมีการโพสต์ภาพส่งต่อจนเกิดเป็นกระแส อีกทั้งมีการชักชวนประชาชนนักท่องเที่ยวไปกราบไหว้หรือนับถือ โดย น.ส.ไตรศุลี ยังกล่าวต่ออีกว่าการท่องเที่ยวแบบมูเตลูจะมีลักษณะเป็นการท่องเที่ยวเพื่อ ขอพร บันบาน ชมสถานที่สำคัญ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ รวมไปถึงการบูชาเครื่องรางของขลัง (ThaiPBS, 2566)

ในด้านการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ (Historical tourism) นั้นเป็นรูปแบบหนึ่งของการท่องเที่ยวในแหล่งวัฒนธรรม (Cultural based tourism) ซึ่งเป็นการเดินทางท่องเที่ยวไปยังแหล่งท่องเที่ยวทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์ เพื่อเข้าใจเรียนรู้ประวัติศาสตร์และโบราณคดีในท้องถิ่นและอยู่บนพื้นฐานของ ความรับผิดชอบและมีจิตสำนึกต่อการรักษามรดกทางวัฒนธรรม และคุณภาพของการมีส่วนร่วมต่อการจัดการท่องเที่ยว (สมจิตร อินทมน และปาริชาติ วิสุทธิสมาจาร, 2557) ประเทศไทยมีประวัติศาสตร์ความเป็นมาอย่างยาวนานมาตั้งแต่กรุงสุโขทัยจนถึงปัจจุบัน ทำให้มีสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่มีความโดดเด่นอยู่หลายแห่ง เช่น อุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา อุทยานประวัติศาสตร์ศรีเทพ ทำในแต่ละปีนักท่องเที่ยวในลักษณะบุคคลคนทั่วไป นักเรียน-นักศึกษา เดินไปเพื่อเยี่ยมชมความงามและ

ศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของโบราณสถานและโบราณวัตถุที่สำคัญของไทย ซึ่งการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์นักท่องเที่ยวหรือผู้ที่สนใจสามารถเยี่ยมชมได้ตลอดทั้งปี เมื่อดูสถิติการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ แสดงให้เห็นว่าในแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญต่างๆ อาทิเช่น อุทยานประวัติศาสตร์, พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หรือ โบราณสถานอื่นๆ ยังคงมีนักท่องเที่ยวเข้ามาเยี่ยมชมอย่างต่อเนื่องจากสถิติของนักท่องเที่ยวของกรมศิลปากรพบจำนวนนักท่องเที่ยวมีจำนวนลดลง ร้อยละ 21.34 อาจเนื่องมาจากช่วงระหว่างปี 2564-2565 ยังเป็นช่วงสถานการณ์โควิด-19 ทำให้การออกเดินทางท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวมีข้อจำกัด (กรมศิลปากร, 2564)

ด้านสถิติของการท่องเที่ยวแบบมูเตลู พบว่าจากข้อมูลงานวิจัย “Marketing in the Uncertain World การตลาดของคนอยู่เป็น” โดย วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล หรือ ซีเอ็มเอ็มยู (CMMU) ซึ่งได้จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่าง 1,200 คน พบว่า คนไทยกว่า 52 ล้านคนมีความเชื่อเรื่องของโชคราง โดย 5 อันดับ ได้แก่ 1.พยากรณ์ 2.โหราศาสตร์ 3.ลายมือ 4.ตัวเลขมงคล 5.เรื่องเหนือธรรมชาติ (บริษัท แบรินด์เอจ มาร์เก็ตติ้ง รีซอร์สเซส จำกัด, 2566) เช่นเดียวกับรายงานของ Future Markets Insight พบว่า การท่องเที่ยวเชิงศรัทธา สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกถึง 13,700 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในปี 2565 หรือคิดเป็น 465,800 ล้านบาท และจะเพิ่มเป็น 40,920 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในปี 2576 หรือ 1.4 ล้านล้านบาท ซึ่งเพิ่มขึ้นเกือบ 3 เท่าภายใน 10 ปี (ฐานเศรษฐกิจ, 2566)

จากประเด็นที่ได้กล่าวมาในช่วงต้น ผู้เขียนบทความเล็งเห็นถึงความสำคัญและประโยชน์ของการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และการท่องเที่ยวแบบมูเตลู ได้แก่ การตลาด การบริหารจัดการการท่องเที่ยว การพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยว ที่สามารถทำควบคู่กันไปได้แต่ต้องได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อที่จะสร้างกลยุทธ์ทางการท่องเที่ยว ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ธุรกิจการท่องเที่ยวประสบความสำเร็จและสามารถเติบโตได้ ดังนั้นเพื่อจะได้ประเด็นที่หลากหลายซึ่งเป็นประโยชน์ในอนาคตที่จะนำไปต่อยอดในการศึกษาและวิจัยเกี่ยวกับ การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์กับการท่องเที่ยวแบบมูเตลูในประเทศไทย โดยเมื่อวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัยก็จะได้ผลที่เป็นประโยชน์ต่อการนำไป โดยผู้เขียนขอ นำเสนอข้อมูลออกเป็น 3 ประเด็น

ได้แก่ 1. กลยุทธ์การตลาด 2. การบริหารจัดการการท่องเที่ยว
3. การพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยว

1. กลยุทธ์การตลาด

กลยุทธ์ (Strategy) หมายถึง แผนที่วางไว้เพื่อบรรลุเป้าหมายและพันธกิจขององค์กร ภารกิจหรือพันธกิจ (Mission) เป็นข้อความที่ระบุถึงภาระหน้าที่ที่ธุรกิจจะต้องกระทำและสิ่งที่คาดหวังที่จะให้บรรลุวิสัยทัศน์ หรือพันธกิจขององค์กรโดยถูกกำหนดขึ้นมาเพื่อให้มั่นใจได้ว่า ทุกหน่วยงานในองค์กรมีจุดมุ่งหมายร่วมกัน การกำหนดพันธกิจจะพิจารณาจากสภาพแวดล้อม คือ จุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ขององค์กร พันธกิจจะกำหนดอย่างสมเหตุสมผล ซึ่งอาจเป็นเจตนา ความคิดแต่องค์กรต้องสามารถ บรรลุพันธกิจนั้นได้ พันธกิจจะทำให้ทราบถึงเหตุผลที่ทำให้องค์กรคงอยู่ และเหตุผลที่ทำให้ บุคลากรในองค์กรจะต้องช่วยสนับสนุน และสร้างสรรค์คุณค่าให้ลูกค้าเกิดความพึงพอใจมากที่สุด กลยุทธ์เป็นแนวทาง (Means) ที่ทำให้ทุกส่วนงานในองค์กรมีความเข้าใจในสิ่งที่องค์กรต้องการได้อย่างถูกต้องตรงกัน และทำให้การตัดสินใจต่าง ๆ มีความสม่ำเสมอและขับเคลื่อนองค์กรไปในทิศทางเดียวกัน กนกอร สมปราชญ์ (2559 อ้างใน ฤทัยรัตน์ เจริญกุลทวิ ,2562)

Kotler (2016, กมลทิพย์ ชิวชานา,2561) ได้กล่าวไว้ว่า ส่วนประสมทางการตลาด (Marketing Mix) หมายถึง ตัวแปรหรือเครื่องมือทางการตลาดที่บริษัทของเราสามารถควบคุมได้เอง บริษัทมักจะใช้ร่วมกันเพื่อตอบสนอง ความพึงพอใจและสนองความต้องการของลูกค้าที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย แต่เดิมส่วนประสมทางการตลาดจะมี เพียงแค่ 4 ตัวแปรเท่านั้น (4Ps) ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ (Product) ราคา (Price) สถานที่หรือช่องทางการ จัดจ หน่ายผลิตภัณฑ์ (Place) การส่งเสริมการตลาด (Promotion) ต่อมา มีการคิดตัวแปรเพิ่มเติมขึ้นมา อีก 3 ตัวแปร ได้แก่ บุคคล (People) ลักษณะทางกายภาพ (Physical Evidence) และกระบวนการ (Process) เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดที่สำคัญในการตลาดสมัยใหม่ ดังนั้นจึงรวมเรียกได้ว่าเป็นส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ 7P's (Kotler, 2016 อ้างใน กมลทิพย์ ชิวชานา, 2561)

2. การบริหารจัดการการท่องเที่ยว

กระบวนการบริหารจัดการ หมายถึง เป็นกระบวนการเพื่อให้บรรลุจุดหมายขององค์กร โดยใช้การวางแผน (planning) การจัดองค์การ (organizing) การจูงใจ หรือการชักนำ (leading) และการควบคุม (controlling) มนุษย์สภาพแวดล้อมทางกายภาพ การเงิน ทรัพยากรข้อมูลขององค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ศิริวรรณ เสรีรัตน์และคณะ (2542 อ้างใน นัยเนตร ขาวงาม, 2565) การบริหารจัดการมีความสำคัญมาก เพราะเป็นกระบวนการที่จะทำให้องค์การบรรลุจุดหมายที่วางไว้ การท่องเที่ยวในปัจจุบันนี้มีการแข่งขันสูงมากในแต่ละภูมิภาค ทำให้ต้องมีการปรับปรุงพัฒนาการจัดการให้สถานที่ท่องเที่ยวดังกล่าว โดยเริ่มจากการวางแผนการให้บริการโดยกำหนดแผนงานให้ตรงกับเป้าหมายขององค์การ จากนั้นการหาบุคลากรมาทำงานให้เป็นไปตามแบบแผนที่ได้วางไว้ โดยต้องคำนึงถึงการจัดการชุมชน ในการให้บริการอย่างไร จึงจะให้นักท่องเที่ยวประทับใจมากที่สุด และทำอย่างไรจึงจะชักจูงให้นักท่องเที่ยวมาท่องเที่ยว การที่นักท่องเที่ยวจะประทับใจนั้น องค์การหรือชุมชนต้องมีการควบคุมคุณภาพในการบริการให้ได้มาตรฐาน จึงจะให้นักท่องเที่ยวประทับใจ และเป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่จะจูงใจ ให้นักท่องเที่ยวเดินทางท่องเที่ยวซ้ำอีกครั้ง (นัยเนตร ขาวงาม, 2565) ทั้งนี้ องค์ประกอบของการจัดการท่องเที่ยว มีองค์ประกอบ ดังนี้ (มานิตย์ สิงห์ทองชัยและคณะ, 2552 อ้างใน นัยเนตร ขาวงาม, 2565)

1) การจัดพื้นที่ ได้แก่ การจัดการเขตการใช้ประโยชน์ (Zoning) การศึกษาขีดจำกัดการรองรับได้ของพื้นที่ การกำหนดมาตรการใช้ประโยชน์ปลูกสร้างอาคารและปรับปรุงพื้นที่ ควบคุมการท่องเที่ยว และกิจกรรมการท่องเที่ยว การใช้มาตรการป้องกันและผลกระทบในพื้นที่ (มานิตย์ สิงห์ทองชัยและคณะ, 2552 อ้างใน นัยเนตร ขาวงาม, 2565)

2) การให้การศึกษาและการสื่อความหมาย ได้แก่ การส่งเสริมให้สถานที่ให้ความรู้ทุกรูปแบบ ส่งเสริมกิจกรรมที่ให้ความรู้ และสร้างความตระหนักด้านสิ่งแวดล้อม สนับสนุนการให้บริการที่มีคุณภาพ ส่งเสริมการใช้มัคคุเทศก์เฉพาะถิ่น จัดเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับระบบนิเวศ และการให้การศึกษากับชุมชน

3) การจัดกิจกรรมท่องเที่ยว ได้แก่ มุ่งกิจกรรมที่ไม่มีผลกระทบทางสิ่งแวดล้อม หรือสามารถป้องกันแก้ไขได้ ส่งเสริมกิจกรรมที่ให้ความรู้ จัดให้มีกิจกรรมท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม

จัดกิจกรรมเกิดความสัมพันธ์ด้านนักท่องเที่ยว บริษัทนำเที่ยว และคนในท้องถิ่น

4) การบริการการท่องเที่ยว ได้แก่ การส่งเสริมบริการที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม สร้างความร่วมมือในการบริการของชุมชน กำหนดรูปแบบการบริการให้กลมกลืนกับสภาพแวดล้อม ในชุมชนการอบรมคุณภาพบุคลากรและสนับสนุนการบริการที่ได้มาตรฐาน

5) การจัดการสิ่งแวดล้อม การป้องกันและลดผลกระทบ ได้แก่ กำหนดมาตรการจัดเก็บและกำจัดขยะมูลฝอย กำหนดมาตรการป้องกันและกำจัดสิ่งปฏิกูล ควบคุมแบบอาคาร กวดขันกับกิจกรรมที่ทำลายสภาพแวดล้อม(มานิตย์ สิงห์ทองชัยและคณะ, 2552 อ้างใน นัยเนตร ขาวงาม, 2565)

3. การพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยว

พจนนา สวนศรี (2546 อ้างใน สุนิษา กลิ่นขจร, 2561) กล่าวว่า การพัฒนา หมายถึง การเปลี่ยนแปลงที่มีการกระทำให้เกิดขึ้น หรือมีการวางแผนกำหนดทิศทางไว้ล่วงหน้า และการเปลี่ยนแปลงนี้จะมีสองส่วนที่เกี่ยวข้อง คือ การเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพ รวมทั้งจะต้องมีทิศทางที่ดีขึ้นเท่านั้น

สุนันทา กิ่งไพบูลย์และคณะ (ม.ป.ป. อ้างใน สุนิษา กลิ่นขจร, 2561) การพัฒนาการท่องเที่ยวมีองค์ประกอบที่ต้องคำนึงถึงก่อนส่งเสริมหรือพัฒนามิฉะนั้นจะเป็นการทำลายมากขึ้น โดยสิ่งที่ควรคำนึงถึง คือ

1) การพัฒนาการท่องเที่ยวต้องไม่ส่งผลกระทบในทางที่จะทำให้การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติต้องเกิดปัญหาอย่างต่อเนื่อง

2) การพัฒนาการท่องเที่ยวต้องไม่ทำลายประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่น

3) การพัฒนาการท่องเที่ยวควรเหมาะสมกับศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวและรักษาเอกลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวนั้น

4) การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว ในแหล่งท่องเที่ยวหนึ่ง ๆ ควรจะเป็นการกระตุ้นระบบเศรษฐกิจของพื้นที่นั้น ๆ ทำให้เกิดการกระจายรายได้ การขยายการผลิต การบริการ

5) การพัฒนาการท่องเที่ยวต้องคำนึงถึงศักยภาพด้านการแข่งขันกับประเทศเพื่อนบ้าน

6) การพัฒนาการท่องเที่ยวควรคำนึงถึงการสร้างสรรค์ความเป็นกันหนึ่งอันเดียวกันของประชาชนในเขตพื้นที่นั้น

ดังนั้นในการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องต้องมีการวางแผนล่วงหน้าก่อนที่จลงมือทำโดยในการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวต้องไม่ทำลายสิ่งที่มีอยู่แล้วโดยพยายามคงเอกลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวเหล่านั้นเอาไว้ โดยที่จะต้องช่วยส่งเสริมและกระตุ้นเศรษฐกิจพื้นที่นั้น ๆ ทำให้เกิดการกระจายรายได้ในการพัฒนาด้านการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ และการท่องเที่ยวมรดกจากการทบทวนวรรณกรรมของผู้วิจัยสรุปใน 3 ด้านใหญ่ ๆ ได้แก่ 1. ด้านกลยุทธ์การตลาด 2. ด้านการบริหารจัดการการท่องเที่ยว 3. ด้านการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยว โดยพบว่า

ด้านที่ 1 ด้านกลยุทธ์การตลาดทั้งสองรูปแบบทางการท่องเที่ยว พบว่า ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านการประชาสัมพันธ์ทั้ง 2 รูปแบบการท่องเที่ยวต่างใช้การสื่อสาร 5-F (Soft Power) พลังอ่อนนุ่มใจให้นักท่องเที่ยวตัดสินใจท่องเที่ยว ซึ่งการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์นำเสนอรูปแบบประเพณีวัฒนธรรมแบบประเพณีวัฒนธรรมมาประกอบ ด้านมรดกนำเสนอด้านความเชื่อเช่น ไหว้วัดเจติย (ภูริธรรมาจารย์, 2566) และสอดคล้องกับทัศนคติด้านความเชื่อในการเข้าซื้อเครื่องรางประเภทกำไลหินมงคลของกลุ่มผู้หญิงในกรุงเทพมหานคร พบว่าทัศนคติความเชื่อในการบูชาเครื่องราง ด้านการทำงาน/มีความรุ่งเรืองในธุรกิจมาเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือสร้างความมั่นใจ รองลงมาคือ ด้านสุขภาพ รองลงมาคือ ด้านป้องกันภัย อยู่ในระดับปานกลางทุกด้านตามลำดับ (พรรณพพร จันทร์ฉาย และคณะ, 2566) ทั้งนี้การท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์สามารถทำการตลาดได้อย่างต่อเนื่องไม่จำเป็นต้องอาศัยกระแสนิยมต่างจากการท่องเที่ยวแบบมรดกที่อาจมาตามกระแสนิยมจากการรีวิวของนักรีวิวหรืออาศัยการบอกต่อจากผู้ที่เคยไปไหว้ ไปบูชาเครื่องรางของขลังมาแล้ว สอดคล้องกับรายงานของ Future Markets Insight ที่กล่าวว่า การท่องเที่ยวแบบ มรดกในประเทศไทยนั้น แนวนโยบายของภาครัฐที่ผ่านมาในการจัดการท่องเที่ยวลักษณะนี้ในประเทศไทยยังมุ่งเน้นกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยโดยกลุ่มนักท่องเที่ยวจะรู้ข้อมูลด้านนี้ผ่านสื่อออนไลน์เท่านั้น โดย Future Markets Insight ได้แนะนำแนวทางส่งเสริมการตลาดการท่องเที่ยวหลายสายมูด้วยการสร้าง Branding ที่ครอบคลุมทั้ง สถานที่ บุคคลและกิจกรรมสายมู จำเป็นต้องจัดทำ Branding ผ่านการจัดทำเรื่องราว story ที่มีความเป็นมาและคุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่ได้รับการยอมรับ (ฐานเศรษฐกิจ ,2566) นอกจากนี้การท่องเที่ยวเชิง

ประวัติศาสตร์ในประเทศไทยมีแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์อยู่หลายแห่งการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวไม่ยาก อัตราค่าบริการบัตรมีราคาไม่แพง และมีสิ่งอำนวยความสะดวกรองรับเนื่องจากหน่วยงานภาครัฐให้การสนับสนุน ถือเป็นจุดแข็งของการท่องเที่ยวประเภทนี้

ด้านที่ 2 ด้านการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเนื่องจากแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทยมีความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ชาติไทย และมรดกโลก แหล่งท่องเที่ยวในหลายพื้นที่จึงมีนักท่องเที่ยวเข้าไปเยี่ยมชมอยู่เสมอ ทั้งนี้ยังมีจุดที่ควรปรับปรุงคือ การทำโฆษณาประชาสัมพันธ์ของแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ การจัดทำเส้นทางทางการท่องเที่ยวสอดคล้องกับงานวิจัยของพัทธมน ภมรานนท์ (2562) พบว่านักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าสถานที่ท่องเที่ยวมีความสวยงามทางด้านศิลปะและวัฒนธรรม การเดินทางมีความสะดวก สถานที่ท่องเที่ยวมีบริการต่าง ๆ เช่น ทางเดิน สุขา สำหรับเด็ก และผู้สูงอายุอย่างเหมาะสมและเพียงพอ สถานที่ท่องเที่ยวมีเจ้าหน้าที่ รักษาความปลอดภัยไว้ดูแลชีวิตและทรัพย์สินของนักท่องเที่ยว (พัทธมน ภมรานนท์, 2562)

ด้านที่ 3 ด้านการพัฒนาารูปแบบการท่องเที่ยวจากการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพบว่า รูปแบบการท่องเที่ยวสามารถพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ร่วมกับชุมชนหรือคนในท้องถิ่นได้ รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์โดยส่วนใหญ่จะสอดคล้องกับวิถีชุมชนหรือในแหล่งท่องเที่ยววัน ๆ ที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาอย่างยาวนานอยู่แล้ว อีกทั้งแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์หลายแห่งจะได้รับการปรับปรุงและพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกและสาธารณูปโภคต่าง ๆ เพื่อรองรับกลุ่มนักท่องเที่ยวอย่างสม่ำเสมออยู่แล้ว ดังนั้นการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชนสามารถพัฒนารูปแบบร่วมกันได้ เนื่องจากแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์หลายแห่งมีพื้นที่ติดหรืออยู่ในชุมชน สอดคล้องกับ ชมกฤษ ทุนนาค (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในจังหวัดสมุทรสงครามพบว่า แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ คือ “เป็นเส้นทางเรียนรู้ประวัติศาสตร์อันยาวนาน ที่ทุกคนเข้าถึงได้ ภายในวันเดียวแห่งแรกของประเทศไทย” เน้นการจัดการด้านกายภาพ อนุรักษ์ ดูแล รักษาหลักฐานทางประวัติศาสตร์และการจัดการด้านทัศนียภาพรวมถึงพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวก อีกทั้งพัฒนาให้เป็นแหล่งเรียนรู้

เชิงประวัติศาสตร์ให้กับนักท่องเที่ยวผู้สนใจและคนในชุมชนได้ร่วมเรียนรู้ศึกษาตลอดจนสร้างสรรค์กิจกรรมรูปแบบใหม่ที่สะท้อนอัตลักษณ์ความมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ของสถานที่ท่องเที่ยว

สรุปผลและเสนอแนะ

จากการศึกษาบทความ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่าการท่องเที่ยวแบบมูเตลูลักษณะการท่องเที่ยวมุ่งเน้นที่ศาสตร์หรือความเชื่อที่ไม่อาจพิสูจน์หรือมองเห็นได้ด้วยตาโดยที่สถานที่ที่นักท่องเที่ยวกลุ่มนี้นิยมไปได้แก่ วัด ศาลเจ้าและเทวสถาน โดยให้ความสำคัญกับลักษณะรูปจำลองของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ นิยมกราบไหว้หรือนับถือหรือบูชาสิ่งของ เช่น เครื่องราง ของขลัง นักท่องเที่ยวหรือคนกลุ่มนี้จะเชื่อในการทำพิธีกรรมต่าง ๆ ในด้านมูลค่าการตลาดแบบมูเตลู ธุรกิจที่มีความเกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นศาสตร์ ด้านตัวเลข การทำพิธีกรรม หรือเครื่องรางของขลัง โดยเฉพาะกลุ่มพระเครื่องซึ่งเป็นวัตถุมงคลที่คนทั่วไปหาซื้อและบูชาได้ง่าย โดยที่ผู้ซื้อหรือผู้บูชานิยมบูชาพระเครื่องที่ได้รับการปลุกเสก โดยผู้ขายหรือเจ้าของธุรกิจนิยมนำผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องมาสร้างแบรนด์สินค้าสำหรับเช่าบูชาหรือใช้เป็นเครื่องประดับ หรือจัดหาวัตถุมงคลที่ได้รับการปลุกเสก หรือผ่านพิธีกรรมมาแล้วมาขายซึ่งราคาก็จะขึ้นอยู่กับความต้องการของตลาด แม้ราคาเครื่องรางของขลังจะมีราคาสูงแต่คนที่มีความเชื่อความศรัทธาก็จะเสาะแสวงหาสิ่งเหล่านั้นมาครอบครอง เช่น พระเครื่อง ที่ในยุคแรก ๆ อาจจะทำเพื่อการแจกจ่าย แต่ด้วยความเชื่อถึงอภินิหารในปัจจุบันก็ทำให้พระเครื่องมีราคาที่สูง สอดคล้องกับ อภินันท์ จันตะนี (2559) กล่าวว่า ราคาของพระเครื่อง ที่ซื้อขายกันจะขึ้นอยู่กับสภาพเศรษฐกิจในขณะนั้น ๆ ตลอดจนความพอใจของทั้งผู้ซื้อและผู้ขาย ซึ่งราคาจะเริ่มตั้งแต่ 500 บาท ถึง 55 ล้านบาท ถ้าเป็นพระเครื่องที่อยู่ในชุดของพระสมเด็จวัดระฆังรวม 5 องค์ จะมีมูลค่าไม่ต่ำกว่า 250 ล้านบาท โดยจะขึ้นอยู่กับ ความเก่าแก่ ความหายากความเป็นพระเครื่องแท้ สภาพความสมบูรณ์ของพระเครื่อง รวมถึงถ้ายังมีเรื่องราวของอิทธิปาฏิหาริย์ในการคุ้มครองอันตรายต่าง ๆ จะยิ่งทำให้พระเครื่องชิ้นนั้น มีราคาที่สูงขึ้นไปอีก นอกจากนี้เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีที่ไร้พรมแดน ผู้ขายมีการนำเอาเทคโนโลยีออนไลน์เข้ามาปรับใช้เพื่อให้ทันตามกับยุคสมัยเกิดเป็นธุรกิจพระเครื่องออนไลน์ ที่ทำให้ผู้ที่ชื่นชอบและมีความ

ศรัทธาในวัตถุมงคลเช่นพระเครื่อง เข้าถึงง่าย มีความสะดวก (แจ่มจำรัส, ดาวสนั่น, & จันทรแดง, 2564) แต่การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์นักท่องเที่ยวเดินทางท่องเที่ยวเพื่อมุ่งเน้นในการศึกษาหาความรู้ เยี่ยมชมความงามของสถาปัตยกรรม โบราณสถาน โบราณวัตถุและความสนใจในวัฒนธรรมโดยการกราบไหว้พระเพื่อการสักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์มากกว่า โดยที่ไม่อาจนำสิ่งของเหล่านั้นกลับบ้านมาด้วยได้นอกจากความพึงพอใจและประทับใจ ส่วนมูลค่าทางการตลาดแม้ว่าการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จะไม่ได้ทำการตลาดมากแต่การท่องเที่ยวรูปแบบนี้ก็ยังคงดำเนินต่อไปได้เนื่องจากการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวไม่ยาก อัตราค่าบริการบัตรเข้าแหล่งท่องเที่ยวมีราคาไม่แพง และมีสิ่งอำนวยความสะดวกรองรับ เนื่องจากแหล่งท่องเที่ยวบางแห่งเป็นมรดกโลกได้รับการยอมรับจากคนไทยและชาวต่างประเทศให้ความสนใจในการเยี่ยมชมได้รับเงินสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ ถือเป็นจุดแข็งของการท่องเที่ยวประเภทนี้ ในด้านการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวจุดที่ควรปรับปรุงคือ การทำโฆษณาประชาสัมพันธ์ของแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์

ข้อเสนอแนะที่ค้นพบคือ รูปแบบการท่องเที่ยวหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ร่วมกับชุมชนหรือคนในท้องถิ่นได้ เพราะรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์โดยส่วนใหญ่จะสอดคล้องกับวิถีชุมชน หรือในแหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ ที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาอย่างยาวนานอยู่แล้ว อีกทั้งโดยส่วนใหญ่แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์หลายแห่งจะได้รับการปรับปรุงและพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกและสาธารณูปโภคต่าง ๆ เพื่อรองรับกลุ่มนักท่องเที่ยวอยู่อย่างสม่ำเสมออยู่แล้ว ดังนั้นการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชนสามารถพัฒนารูปแบบร่วมกันได้ เนื่องจากแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์หลายแห่งมีพื้นที่ติดหรืออยู่ในชุมชน สอดคล้องกับชมภูนุช หุ่นาค (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในจังหวัดสมุทรสงคราม พบว่า แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ คือ “เป็นเส้นทางเรียนรู้ประวัติศาสตร์อันยาวนานที่ทุกคนเข้าถึงได้ภายในวันเดียวแห่งแรกของประเทศไทย” เน้นการจัดการด้านกายภาพ อนุรักษ์ ดูแล รักษาหลักฐานทางประวัติศาสตร์และการจัดการด้านทัศนียภาพรวมถึงพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวก อีกทั้งพัฒนาให้เป็นแหล่งเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์ให้กับนักท่องเที่ยวผู้สนใจและคนในชุมชนได้ร่วมเรียนรู้ศึกษาตลอดจนสร้างสรรค์กิจกรรมรูปแบบ

ใหม่ที่สะท้อนอัตลักษณ์ความมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ของสถานที่ท่องเที่ยว ในขณะที่การท่องเที่ยวแบบมูเตลูต้องอาศัยการสร้างสตอรี่จึงจะทำให้แหล่งท่องเที่ยวหรือพื้นที่เหล่านั้นได้รับความนิยมซึ่งเมื่อความเชื่อความศรัทธาเสียความนิยมลงการพัฒนาพื้นที่ก็อาจจะซบดงหรือไม่เกิดการพัฒนานัก นอกจากนั้นการท่องเที่ยวรูปแบบนี้แนวนโยบายจากภาครัฐยังไม่มีความชัดเจนเช่นในต่างประเทศอย่างประเทศฮ่องกงที่มีแนวนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงศาสนาที่มีการจัดทำแผนการท่องเที่ยวแบบมูเตลูเชื่อมโยงไปยังแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ

ดังนั้นจากการทบทวนวรรณกรรมโดยใช้วิธีการศึกษาจากเอกสารงานวิจัย หนังสือ และบทความที่เกี่ยวข้อง มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามประเด็นที่ศึกษาผู้เขียนจึงสามารถนำเอาข้อค้นพบดังกล่าวมาโดยปรับให้สอดคล้องโดยการสร้างกลยุทธ์การตลาดท่องเที่ยวสำหรับการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ว่า เพียงแต่ต้องมีการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว เช่น การจัดทำโฆษณาผ่านสื่อต่างๆ การพัฒนาการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวต่างจากการพัฒนารูปแบบนักท่องเที่ยวที่เน้นเดินทางไปเพื่อมูเตลูถึงแม้ว่าประเทศไทยจะมีทรัพยากรทางการท่องเที่ยวอยู่แล้ว เช่น วัด โบสถ์ เทวสถานต่าง ๆ แต่เนื่องจากกลุ่มมูเตลูอาจจะไม่ต้องการเยี่ยมชมความงามหรือศึกษาหาความรู้ในแหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ ดังนั้น ในการจัดรูปแบบการท่องเที่ยวต้องมีการจัดสร้างเรื่องราวเพื่อดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเข้าไปชมหรือไปเยี่ยมชมเยือนจุดนั้นๆ อย่างเช่นในประเทศฮ่องกง ที่มีแนวนโยบายจัดการท่องเที่ยวเชิงศาสนาโดยเฉพาะเมื่อนักท่องเที่ยวไปเยี่ยมชมเยือนผลจากการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวจะส่งผลต่อธุรกิจอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องเช่น ที่พัก ร้านอาหารแต่หากหมดความนิยมหรือหมดแรงศรัทธาความยั่งยืนของตลาดมูเตลูก็จะลดลงในทันที

แนวทางการพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวควรมุ่งเน้นจุดขายด้านความเชื่อความศรัทธาที่สอดคล้องหรือไปด้วยกันได้กับสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ที่มีอยู่ ทำการตลาดด้านการท่องเที่ยวแบบควบคู่ระหว่างการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และการท่องเที่ยวแบบมูเตลู อาจจะส่งผลดีต่อแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ที่สามารถผสมผสานความเชื่อแบบมูเตลูเข้าไปด้วยกันได้ เนื่องจากบางพื้นที่ในสถานที่ท่องเที่ยวมีพระพุทธรูปประจำวัด อาจมีความเป็นมาที่เก่าแก่ เมื่อมีนักกริวิหรือหมอดูบอกกล่าวหรือแนะนำ อาจส่งผลให้นักท่องเที่ยวหรือผู้ที่สนใจไปเยี่ยมชมเยือนมากขึ้น ส่งผลต่ออุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง

ซึ่งสอดคล้องกับ กรรมการท่องเที่ยว (2559 อ้างใน ประเมษฐ์ พิชญ์พันธ์เดชา,2562) ที่ให้นิยามของการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงศาสนาเพื่อเพิ่มทางเลือกให้กับนักท่องเที่ยวหรือผู้ที่สนใจที่ต้องการการเสริมสร้างความเจริญทางจิตใจและความเป็นมงคลให้กับชีวิตเพื่อสนับสนุนให้เกิดการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวเชิงศาสนาให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมอันดีงามและสถาปัตยกรรมของประเทศไทยที่มีอยู่อย่างยั่งยืน อีกทั้งเพื่อกระตุ้นการท่องเที่ยวในรูปแบบการท่องเที่ยวในแหล่งวัฒนธรรม (Cultural based tourism) รวมถึงการท่องเที่ยวเชิงความสนใจพิเศษอีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

- [1] กมลทิพย์ ชิวชานา. (2561). การศึกษาถึงอิทธิพลของส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ (Service Marketing Mix 7P's) ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านอาหารครัววาสนาซีฟู้ดของผู้บริโภค. การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- [2] กรมศิลปากร. (2564). รายงานข้อมูลสถิติการให้บริการผู้เข้าชมแหล่งเรียนรู้และแหล่งท่องเที่ยวของกรมศิลปากร ประจำปีงบประมาณ 2564. สืบค้นวันที่ 11 ตุลาคม 2566 จาก <https://www.finearts.go.th/uploads/tinyMCE/source/1/01main-ITA/64/o15.pdf>.
- [3] กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2564). Covid-19 ต่อผลกระทบการท่องเที่ยวในประเทศไทย. สืบค้นวันที่ 11 ตุลาคม 2566 จาก <https://www.mots.go.th/download/TourismEconomicReport/41TourismEconomicVol4.pdf>.
- [4] ชมกฤษ หุนนาค. (2559). การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในจังหวัดสมุทรสงคราม. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 27(1), 39-46.
- [5] ฐานเศรษฐกิจ. (2566).ท่องเที่ยวมูเตลูโตต่อเนื่อง คาด 10 ปี พุ่งแตะ1.4 ล้านล้าน. สืบค้นวันที่ 20 ตุลาคม 2566 จาก <https://www.thansettakij.com/business/economy/566036>
- [6] นัยเนตร ขาวงาม. (2565). แนวทางการบริหารจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชนจังหวัดเชียงใหม่. ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาพัฒนาการท่องเที่ยว. มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- [7] บริษัท แบรินด์เอจ มาร์เก็ตติ้ง รีซอร์สเซส จำกัด. (2566). Faith Marketing ความเชื่อ ศรัทธา และการตลาด. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2566 จาก <https://www.brandage.com/article/24741/Faith-Marketing>.
- [8] ประเมษฐ์ พิชญ์พันธ์เดชา. (2562). การจัดการการท่องเที่ยวเชิงศาสนาของเกาะฮ่องกง ที่มีอิทธิพลต่อนักท่องเที่ยวชาวไทย. วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- [9] พรณปพร จันทร์ฉาย. (2566).พฤติกรรมและทัศนคติด้านความเชื่อในการเข้าซื้อเครื่องรางประเภทกำไลหินมงคลของกลุ่มผู้หญิงในกรุงเทพมหานคร. วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล, 9(2), 196-204.
- [10] พัชมน ภมรานนท. (2562).ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของนักท่องเที่ยวชาวไทยในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรมบริการและการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- [11] ภูริณัฐ แก้วสียา. (2566). ประเภท ซอฟต์แวร์ (SF) ที่ใช้สื่อสารส่งผลต่อการตัดสินใจมาท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช. วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2(2), 54-82.
- [12] ฤทัยรัตน์ เจริญกุลทวิ. (2562). รายงานการวิจัยเรื่องกลยุทธ์การบริหารเชิงระบบอย่างมีประสิทธิภาพในการบริการเบิกจ่ายเงินงบประมาณของหน่วยคลังและพัสดุในทศวรรษของบุคลากรในสังกัดสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ สังกัดกองคลัง สังกัดคณะ/หน่วยงานในสังกัดมหาวิทยาลัยขอนแก่น. สำนักบริหารและพัฒนาวิชาการมหาวิทยาลัยขอนแก่น ประจำปี พ.ศ. 2562.

- [13] ว่าที่ร้อยตรีหญิงสุณิษา กลิ่นขจร. (2561). *การพัฒนารูปแบบการจัดการท่องเที่ยววิถีถิ่น วิถีไทยเพื่อสร้างอัตลักษณ์ใหม่ของเส้นทางท่องเที่ยวเมืองร้อยเกาะ*. วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิตสาขาวิชาพัฒนศึกษา. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [14] สมจิตร อินทมน และปาริชาติ วิสุทธิสมาจาร. (2557). *การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ : กรณีศึกษาลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา*. การประชุมวิชาการการพัฒนาชนบทที่ยั่งยืน ครั้งที่ 4 ประจำปี 2557 “Rethink : Social Development for Sustainability in ASEAN Community” 11-13 มิถุนายน 2557.
- [15] ThaiPBS. (2566). *Soft Power สาย "มูเตลู" ดันเศรษฐกิจไทยกระฉูด 10,800 ล้านบาท*. สืบค้นเมื่อ วันที่ 20 ตุลาคม 2566 จาก <https://www.thaipbs.or.th/news/content/330701>



วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล
(Santapol College Academic Journal : SCAJ)

คำแนะนำการเตรียมต้นฉบับและการส่งบทความ
(Guidelines for Manuscript Preparation and Submission)

วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล เป็นวารสารฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ได้จัดทำเป็น 2 รูปแบบ ทั้งรูปแบบตีพิมพ์ (Print) หมายเลข ISSN 2408-1728 (Print) และรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ (Online) ISSN 2586-9868 (Online) ที่พิมพ์เผยแพร่บทความวิจัย (Research Article) และบทความวิชาการ (Academic Article) มีวัตถุประสงค์เพื่อตีพิมพ์บทความดังกล่าวในกลุ่มสาขาศึกษาศาสตร์ บริหารธุรกิจ การบัญชี การตลาด การจัดการทรัพยากรมนุษย์ เทคโนโลยีดิจิทัล นิติศาสตร์ รัฐศาสตร์ รัฐศาสน ประสานศาสตร์ สหวิทยาการจัดการ การจัดการอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี เทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน นิเทศศาสตร์ ภาษาศาสตร์ส่งเสริมการเกษตร ศิลปะ วัฒนธรรม และสาขาที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นสื่อกลางแหล่งรวบรวมองค์ความรู้ต่าง ๆ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้เกิดแนวคิด เทคนิค วิธีการนำไปพัฒนาทางวิชาการ ตลอดจนเป็นเวทีนำเสนอเผยแพร่ผลงานของบุคลากรในมหาวิทยาลัยและบุคคลทั่วไปทุกหน่วยงาน โดยมีกำหนดออกราย 6 เดือน หรือ 2 ฉบับต่อปี บทความทุกบทความจะต้องผ่านการพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิที่เชี่ยวชาญอย่างน้อย 3 ท่าน แบบผู้ทรงคุณวุฒิและผู้แต่งไม่ทราบชื่อกันและกัน (Double-blind Review)

ประเภทของบทความที่รับพิจารณาลงตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ

หน้าแรกของบทความที่เป็นชื่อเรื่อง ควรมีข้อมูลที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ตามลำดับดังนี้ ชื่อเรื่อง ชื่อผู้พิมพ์ สังกัด (ภาควิชา คณะ มหาวิทยาลัย) หรือในกรณีที่เป็นนักศึกษา ควรมีรายละเอียด เช่น หลักสูตร สาขา มหาวิทยาลัย ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี) ตำแหน่งงาน หน่วยงานต้นสังกัดของผู้พิมพ์ ให้ถูกต้องชัดเจนของทุกคน

ผู้พิมพ์ควรตรวจสอบเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับบทความที่นำเสนออย่างละเอียด ข้อมูลที่นำเสนอจะต้องไม่เฉพาะเจาะจงผู้อ่านที่อยู่ในสาขาของบทความเท่านั้น แต่ต้องนำเสนอข้อมูลที่ผู้อ่านในสาขาอื่นๆ บุคคลทั่วไป หรือนิสิตนักศึกษาในระดับอื่น ๆ สามารถเข้าใจได้ง่าย

1. บทความวิจัย (Research Article) หมายถึง การนำเสนอบทความวิจัยที่มีวิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุป และเรียบเรียงให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้โดยง่าย อย่างเป็นระบบ ประกอบด้วยหัวข้อหลัก **บทคัดย่อ** และ **ABSTRACT** ต้องระบุถึงความสำคัญของเรื่อง วัตถุประสงค์ วิธีการวิจัย (ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และวิธีการสุ่ม เครื่องมือ และสถิติที่ใช้ในการวิจัย) ผลการวิจัย และบทสรุปความยาวไม่เกิน 250 คำ **บทนำ** (วัตถุประสงค์ของการวิจัย การทบทวนวรรณกรรม ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง กรอบแนวคิดที่ใช้ในการดำเนินงานวิจัย สมมติฐานของการวิจัย) **วิธีการดำเนินการวิจัย** (ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และวิธีการสุ่ม เครื่องมือ และสถิติที่ใช้ในการวิจัยผลการวิจัย) **สรุปผลการวิจัย** (ตารางวิเคราะห์ข้อมูลจากค่าสถิติที่ใช้) **อภิปรายผลการวิจัย** (อภิปรายถึงเหตุผลประกอบของผลวิจัยที่ได้ซึ่งมีการเปรียบเทียบกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสรุปผลการวิจัยว่าได้ข้อค้นพบอย่างไร) **ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย** (ข้อเสนอแนะจากการศึกษา ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษารั้งต่อไป) และ **เอกสารอ้างอิง** (จากบทความที่ตีพิมพ์ในวารสาร หนังสือ รายงานการวิจัยหรือวิทยานิพนธ์ ที่สามารถตรวจสอบได้ทางระบบออนไลน์เท่านั้น (หากอ้างอิงจากอินเทอร์เน็ต ใช้ในกรณีที่ไม่มีข้อมูลทางด้านสถิติเท่านั้น) และทั้งหมดต้องไม่เกิน 5 ปี

2. **บทความวิชาการ (Academic Article)** หมายถึง บทความที่เขียนขึ้นในลักษณะที่มีวิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุป และเรียบเรียงให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้โดยง่าย อย่างเป็นระบบ มีการใช้แนวคิดทฤษฎี หรือเสนอแนวคิดใหม่ ๆ จากพื้นฐานวิชาการที่ได้เรียบเรียงมาจากผลงานทางวิชาการของตนเองหรือของผู้อื่น หรือเป็นบทความทางวิชาการที่เขียนขึ้น เพื่อเป็นความรู้สำหรับผู้สนใจทั่วไป ประกอบด้วยหัวข้อหลัก **บทคัดย่อ** และ **ABSTRACT บทนำ** (ความเป็นมาของปัญหา เนื้อหา วัตถุประสงค์ แนวคิดทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เสนอแนวทางการแก้ไข) **บทสรุป** (ว่าได้ข้อค้นพบที่เป็นประโยชน์ในด้านต่างๆ อย่างไร) และ **เอกสารอ้างอิง** (ใช้รูปแบบตามบทความวิจัย)

การเตรียมบทความและส่งบทความ (Full Paper)

1. องค์ประกอบต่างๆ ของบทความวิจัยหรือบทความวิชาการให้จัดทำตามคำแนะนำการเตรียมต้นฉบับนี้ การใช้ภาษาไทยให้ยึดหลักการใช้คำศัพท์และข้อบัญญัติตามหลักของราชบัณฑิตยสถาน ควรหลีกเลี่ยงการเขียนภาษาอังกฤษปนภาษาไทยโดยไม่จำเป็น กรณีจำเป็นให้เขียนคำศัพท์ภาษาไทยตามด้วยในวงเล็บภาษาอังกฤษ โดยคำแรกให้ขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ ส่วนอักษรและคำที่เหลือทั้งหมดให้พิมพ์ด้วยตัวพิมพ์เล็ก ยกเว้นชื่อเฉพาะทุกคำให้ขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ การปรากฏอยู่หลายที่ในบทความของศัพท์คำเดียวกันที่เป็นภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษ ให้ใช้คำศัพท์ภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษเฉพาะครั้งแรก ครั้งต่อไปใช้เฉพาะคำศัพท์ภาษาไทยเท่านั้น

2. ตั้งค่าน้ำกระดาษ : กำหนดให้ระยะขอบบน 2.5 ซม. ระยะขอบซ้าย-ขวา-ล่าง 2 ซม. และระยะเย็บกระดาษ 0 ซม.

3. การแบ่งคอลัมน์ : เนื้อหาในหน้าบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และเอกสารอ้างอิง ค่าตั้งเป็นแบบหนึ่งคอลัมน์ ส่วนหน้าเนื้อหา ให้ตั้งค่าเป็นแบบสองคอลัมน์ (เนื้อหาที่เป็นตารางหรือรูปภาพประกอบ ให้ผู้พิมพ์ปรับเป็นแบบหนึ่งหรือสองคอลัมน์ก็ได้ตามความเหมาะสมดูตัวอย่างได้ในไฟล์ template)

4. บทความมีจำนวนไม่เกิน 10 หน้ากระดาษ A4 ตัวหนังสือภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พิมพ์ด้วยฟอนต์ TH SarabunNew

5. ชื่อบทความจัดไว้ชิดขอบซ้ายของหน้ากระดาษ ขนาด 18 พอยต์ ตัวหนา ชื่อหัวข้อหลักของบทความ ขนาด 16 พอยต์ ตัวหนาจัดไว้กึ่งกลางของคอลัมน์ ส่วนหัวขอรอง ตัวหนา และเนื้อหา ตัวปกติของบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาด 14 พอยต์ เจริญรอยอยู่ส่วนท้ายหน้าแรกที่เป็นชื่อตำแหน่งทางวิชาการของผู้เขียนบทความและสังกัดใช้ตัวอักษรขนาด 12 พอยต์ ตัวปกติ

6. บทคัดย่อทั้งไทยและภาษาอังกฤษ ต้องระบุ คำสำคัญ และ Keywords อย่างน้อย 3 คำ ให้ใช้สัญลักษณ์ “ ; ” คั่นวรรคระหว่างคำ

7. ตารางที่ และภาพที่ พิมพ์ตัวหนาชิดขอบซ้ายของหน้ากระดาษ เช่น **ตารางที่ 10** ความพึงพอใจของนักเรียน... กรณีข้อความตัดไปหน้าใหม่ให้พิมพ์ว่า **ตารางที่ 10 (ต่อ)** (ในกรณีเป็นการอ้างอิงตาราง ต้องระบุแหล่งที่มาไว้ได้ตาราง) หรือ **ภาพที่ 2** การตัดใบต้นข้าวในแปลง..กรณีข้อความตัดไปหน้าใหม่ให้พิมพ์ว่า **ภาพที่ 2 (ต่อ)** (ในกรณีเป็นการอ้างอิงรูปภาพ ต้องระบุแหล่งที่มาไว้ได้รูปภาพนั้นๆ)

8. การเขียนเอกสารอ้างอิง **APA 6th** มีรายละเอียดตามที่กำหนดดังนี้ (ให้มีวงเล็บหมายเลขด้านหน้ากำกับตามลำดับ)

8.1 [1] ชื่อผู้แต่ง./ (ปีที่พิมพ์)./ชื่อหนังสือ./พิมพ์ครั้งที่./สถานที่พิมพ์./สำนักพิมพ์.

8.2 [2] ชื่อผู้แต่ง./ (ปีที่พิมพ์)./ชื่อบทความ./ชื่อวารสาร./ปีที่(ฉบับที่)./เลขหน้า.

8.3 [3] ชื่อผู้แต่ง./ (ปีที่พิมพ์)./ชื่อเรื่อง./รายงานการวิจัยหรือระดับวิทยานิพนธ์./หลักสูตร./สังกัดคณะ./ชื่อมหาวิทยาลัย.

8.4 [4] ชื่อผู้แต่ง./ (ปีที่พิมพ์)./ชื่อเรื่อง./สืบค้นเมื่อ./จาก/ระบุเว็บไซต์.

9. ผลงานวิชาการที่ส่งมาต้องไม่ได้รับการเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณากับวารสารฉบับอื่น

การส่งต้นฉบับบทความ (Full Paper)

สามารถดาวน์โหลดเอกสารแบบฟอร์มต่างๆ ได้ที่ www.scaj.stu.ac.th หรือ <https://www.tcithaijo.org/index.php/scaj/index>

1. ส่งต้นฉบับบทความตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ดาวน์โหลดเอกสาร และลงทะเบียนสมัครสมาชิกฟรีได้ที่เว็บไซต์ www.scaj.stu.ac.th หรือ https://www.tcithaijo.org/index.php/scaj/login_ พร้อมยืนยันการสมัครสมาชิกทางอีเมลล์ (กรณีที่ลืมรหัสผ่านให้เข้าเว็บ Tci-thaijo > ค้นหาวารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล หรือวารสารที่ท่านเคยสมัครผ่านระบบ Tci-thaijo

- 1) ที่หน้า login ให้คลิกที่ลืมรหัสผ่าน > ใส่อีเมลล์ > คลิก Reset Password > ระบบจะส่งข้อมูลกลับไปทางเมลล์
- 2) เข้าเมลล์ ไปคลิกลิ้งค์ที่ระบบส่งให้เพื่อยืนยันตัวตน > หน้าจอจะพาเข้ามาที่หน้าระบบ thaijo แล้วให้คลิก login
- 3) เข้าเมลล์ของท่านอีก 1 รอบ ระบบจะส่ง Username และ password ใหม่มาให้
- 4) สามารถนำ Username และ password มาเข้าระบบได้เพื่อส่งหรือแก้ไขบทความที่ท่านต้องการ

ขั้นตอนที่ 2 เข้าสู่ระบบสมาชิกเพื่อส่งบทความ (Submissions) โดยแนบส่งไฟล์เอกสารให้ครบ ดังนี้

- 1) แบบนำส่งบทความ
- 2) บทความฉบับเต็ม ไฟล์ .pdf และไฟล์ .doc รวม 2 ไฟล์ (แล้วรอตอบรับจากเจ้าหน้าที่ทางระบบก่อนจึงจะชำระเงิน)

2. เจ้าหน้าที่ตรวจสอบหลักฐานการสมัคร พร้อมตรวจบทความให้เป็นไปตามรูปแบบของวารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล หากได้รับการแจ้งว่าบทความผ่านประเมินขั้นต้นแล้ว ให้ชำระค่าธรรมเนียม โอนเงินได้ทุกช่องทางผ่าน ธนาคารไทยพาณิชย์ สาขาบักชีอุดรธานี ชื่อบัญชี “กองทุนวิจัย โดย วิทยาลัยสันตพล” เลขที่บัญชี 829-2-04024-6 ประเภทบัญชี ออมทรัพย์) แล้วส่งสำเนาหลักฐานการชำระค่าธรรมเนียม โดยเข้าไปที่ ; หัวข้อกระทู้สนทนา Pre-Review > ตั้งกระทู้สนทนา > แนบไฟล์หลักฐานการโอนเงิน (ต้องระบุชื่อ-สกุล เจ้าของบทความ ดังนี้ ชื่อ- นามสกุล..... เบอร์โทร. 08x xxx xxxx, Email; โอนวันที่.....เดือน.....ปี..... เวลา..... จำนวน.....บาท) โปรดระบุที่อยู่เพื่อจัดส่งเอกสาร ใบเสร็จรับเงิน แบบตอบรับฯ ชื่อที่อยู่.....เลขที่.....หมู่.....ซอย.....ตำบล/เขต.....อำเภอ/แขวง.....จังหวัด.....รหัสไปรษณีย์.....

3. ผู้ส่งบทความปรับปรุงแก้ไขรูปแบบไม่เกิน 1 เดือน ถ้าเกิน 1 เดือน สำนักงานวารสารจะตัดสิทธิ์ การลงบทความ

4. กรณีที่ผู้ส่งบทความสมัครแล้วไม่ส่งบทความ หรือขาดการติดต่อเกิน 1 เดือน กองบรรณาธิการวารสารฯ จะตัดสิทธิ์การลงบทความ

5. กองบรรณาธิการวารสารส่งบทความให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมิน โดยใช้เวลาประมาณ 1 เดือน หรือตามกำหนดการของแต่ละรอบปีโดยจะแจ้งผลการประเมินให้ผู้ส่งบทความทราบผ่านระบบ tci-thaijo โดยระบบการแจ้งเตือนกลับไปยังอีเมลล์ที่ท่านได้ลงทะเบียนไว้

6. ผู้ส่งบทความปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ประเมิน จะช้าหรือเร็วขึ้นอยู่กับกระบวนการของผู้ส่งบทความ

6.1 กรณีที่ผู้ประเมินขอการแก้ไขอีกครั้งหนึ่งต้องส่งไปให้ผู้ประเมินใหม่

6.2 กรณีที่ผู้ประเมินท่านหนึ่งไม่ให้ผ่านจะต้องส่งผู้ประเมินใหม่ (ผู้ทรงคุณวุฒิฯ คนที่ 4 ประเมินรอบ 2)

7. กรณีที่สมัครลงบทความไม่ดำเนินการตามข้อ 1 – 6 ทางวารสารจะไม่คืนเงิน

8. กรณีเป็นบทความเพื่อสำเร็จการศึกษา นักศึกษาจะต้องสอบ 5 บทก่อน (ดุษฎีนิพนธ์/วิทยานิพนธ์)

9. การใช้เอกสารอ้างอิงให้อ้างอิงจากบทความที่ตีพิมพ์ในวารสาร หนังสือ วิทยานิพนธ์ รายงานการวิจัย ที่สามารถตรวจสอบได้ทางระบบออนไลน์เท่านั้น (หากอ้างอิงจากอินเทอร์เน็ตให้ในกรณีที่ข้อมูลทางด้านสถิติเท่านั้น) และทั้งหมดต้องไม่เกิน 5 ปี

10. ผู้ส่งบทความจะต้องปฏิบัติตามกระบวนการและวิธีการดำเนินการจัดทำวารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล กำหนดไว้เท่านั้น มิฉะนั้นวารสารมีสิทธิ์ในการยกเลิกการลงบทความ

* หมายเหตุ กรณีโอนชำระเงินมาแล้วยกเลิกไม่ลงบทความกับวารสาร ทางวารสารไม่คืนเงิน เนื่องจากได้ถือว่ารับเข้าสู่กระบวนการแล้วและเจ้าของบทความเป็นผู้ที่ยินยอมรับผิดชอบ

** ผู้ประสานงาน ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุจิต รุจิฉาย โทร.082 306 6100 และ อาจารย์กวิณภพ ศรีวัฒนานุกาฬ โทร.085 003 9638



Santapol College Academic Journal วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล

ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2567 Volume 10 No.2 July - December 2024

(SCA)

สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
Humanities & Social Sciences



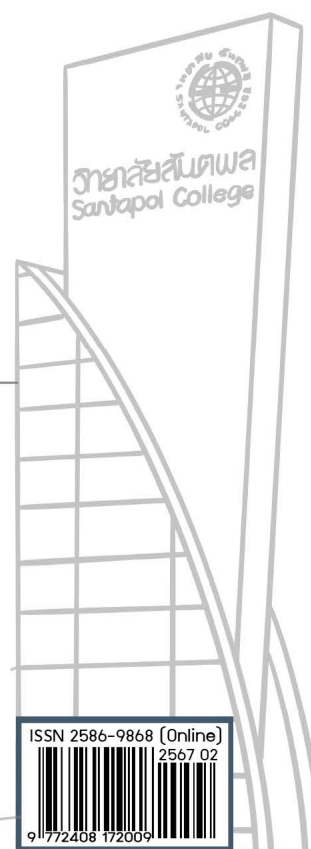
ป.ตรี ป.บัณฑิต ป.โท

วิทยาลัยสันตพล อุดรธานี ป.ตรี ป.บัณฑิต ป.โท
299/1 ถนนอุดร-สกล ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี 41000
โทร 042-323-464 Website : www.stu.ac.th

SANTAPOL

วิทยาลัยสันตพล
ป.ตรี ป.บัณฑิต ป.โท

COLLEGE



ISSN 2586-9868 (Online)

2567 02

