

การพัฒนาบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่

The Development of Financial Lessons Via
Information Technology For Students in Primary School
Grade 1 Anubaaan Chiang Mai School

อัยยัญดา คารวรัตน์พิเชฐ ¹	Aiyada Kharawarattanapichet
นฤมล พงษ์ประเสริฐ ²	Narumol Pongprasert
กมล รุ่งสอาด ³	Kamol Rungsa-Ard
รัตติกาล กันทาปวง ⁴	Ruttikan Kantapuang

Received : 7 กุมภาพันธ์ 2563

Revised : 23 กรกฎาคม 2563

Accepted : 30 กรกฎาคม 2563

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยี

¹ อาจารย์ สาขาการเงินและการธนาคาร คณะบัญชี การเงินและการธนาคาร มหาวิทยาลัยพายัพ
Lecturer in Finance and Banking in Faculty of Accountancy Finance and Banking,
Payap University

² อาจารย์ สาขาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพายัพ
Lecturer in Psychology in Faculty of Humanities and Social Science, Payap University

³ อาจารย์ สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยพายัพ
Lecturer in Computer Science in Faculty of Science, Payap University

⁴ อาจารย์ สาขาการเงินและการธนาคาร คณะบัญชี การเงินและการธนาคาร มหาวิทยาลัยพายัพ
Lecturer in Finance and Banking in Faculty of Accountancy Finance and Banking,
Payap University

สารสนเทศ และ 3) ศึกษาผลการเรียนรู้บทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประชากรในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ อ.เมือง จ. เชียงใหม่ ปีการศึกษา 2561 รวม 8 ห้องเรียน จำนวน 253 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้กระบวนการที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้ 1) การพัฒนาบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ จากการสำรวจ และทำการสังเคราะห์เนื้อหาความรู้ทางการเงิน กำหนดเนื้อหาให้มีความเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และทำการออกแบบบทเรียนพร้อมกับการสร้างข้อคำถาม แบบทดสอบความรู้ทางการเงินสำหรับก่อนและหลังเรียน และการจัดทำโครงร่างของบทเรียนให้มีความสอดคล้องกับระบบของสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2) การวิเคราะห์ประสิทธิภาพบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนความรู้ทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 3) การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้เรียนก่อน และหลังเรียน ผลการวิจัย สรุปได้ดังนี้

1. ได้บทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. ค่าประสิทธิภาพของบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งการแปลความหมายพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของการผ่านเกณฑ์ระดับ 4.00 ขึ้นไป แสดงว่าบทเรียนมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี
3. ผลการเรียนรู้บทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

คำสำคัญ : บทเรียนทางการเงิน เทคโนโลยีสารสนเทศ ความรู้ทางการเงิน

Abstract

The objectives of this research were: 1) to develop financial lessons through information technology media; 2) to find capability of financial lessons through information technology media; and 3) to study the learning outcomes of financial lessons through information technology media for grade 1 students. The population sample group for the research was 253 students who studied in grade 1 at Anubaan Chiang Mai School, Muang District, Chiang Mai in academic year 2018 in 8 different classrooms.

The procedures of this research were as follows; 1) the development of financial lessons through information technology media derived from surveyed reports and synthesized contents of financial knowledge appropriate for grade 1 students. The financial lessons on information technology media had been designed to have both a pre-test and post-test for collecting the data of the students' performance through information technology media; 2) The analysis of capability of financial lessons through information technology media to find the capability of the lessons; 3) The analysis of using the descriptive statistics data including means, percentage, and standard deviation to compare the difference of student's achievement scores for information technology media.

The results of the research revealed that:

1. Financial lessons via information technology media for grade 1 students were obtained.
2. The efficiency of financial lessons through information technology media, with the interpretation based on the mean of passing

the criteria at level 4.00 and above, indicated that the lessons performed at a good level.

3. The results of using the financial lessons via information technology media found that the students had gained higher financial knowledge scores after learning the lessons than before learning the lessons with statistical significance of 0.01.

Keywords : Financial lessons, Information technology, Financial Literacy

บทนำ

ทุกวันนี้ โลกเปลี่ยนแปลงเร็วมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านเทคโนโลยีที่ในยุคหนึ่งเราเรียกว่า “ยุคโลกาภิวัตน์” ที่หลายต่อหลายคนเริ่มรู้จักคอมพิวเตอร์ ที่ใช้สำหรับการติดต่อเชื่อมเศรษฐกิจ และการสื่อสารโทรคมนาคมทำให้โลกมีลักษณะ “ไร้พรมแดน” เป็นเหตุให้นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้เป็นเครื่องมือในรูปแบบของการบริการติดต่อสื่อสารเป็นตัวเชื่อมโลกทั้งใบให้เป็นโครงข่ายโยงแมงมุมที่รู้จักกันในนามเวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web, WWW) พื้นที่สำหรับเก็บข้อมูลข่าวสารที่เชื่อมต่อกันทางอินเทอร์เน็ตและที่สำคัญ คือ มีระบบโครงข่ายในรูปแบบของการสื่อสารประเภทโทรคมนาคมที่มีทั้งระบบมีสาย และไร้สายเป็นสัญญาณที่ใช้ดาวเทียมในการสื่อสารระบบต่าง ๆ ถูกพัฒนาขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกให้มนุษย์ดำรงอยู่บนโลกได้อย่างสมบูรณ์แบบ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาเทคโนโลยีทางการแพทย์ เทคโนโลยีทางการอาหารและยารักษาโรค เทคโนโลยีเพื่อการสร้างนวัตกรรมด้านที่อยู่อาศัยซึ่งอาจหมายรวมถึงอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่นักวิศวกรได้สร้างขึ้นเพื่อนำมาซึ่งความง่าย และรวดเร็วของการประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ให้กับมนุษย์ เช่น หุ่นยนต์ ยานยนต์ และอีกสิ่งหนึ่งที่ปัจจุบันมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการสื่อสารของมนุษย์ คือ โทรศัพท์มือถือ ที่เป็นเครื่องมือพกพาตลอดเวลา ซึ่งช่วงแรกเริ่มโทรศัพท์มือถือเป็นเพียงอุปกรณ์สื่อสารเพื่อใช้สำหรับการพูดคุย แต่เริ่มมี

บทบาทมากขึ้นจากการที่บุคคลกลุ่มหนึ่งเรียกตนเองว่า “นักธุรกิจ” นำมาใช้สำหรับการได้รับข้อความเพื่อเช็คราคาหุ้นผ่านโทรศัพท์มือถือ

นวัตกรรมใหม่ ๆ ทางเทคโนโลยีถูกพัฒนาเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สามารถใช้งานได้หลากหลาย และมีประสิทธิภาพ ดังรูปแบบที่เราเห็นกัน คือ โทรศัพท์มือถือ ไม่ได้เป็นเพียงแค่การโทรเข้าโทรออก แต่ยังสามารถถ่ายภาพ บันทึกภาพเคลื่อนไหว การมีแอปพลิเคชันสำหรับการติดต่อตลอดจนการทำธุรกรรมทางการเงิน ซึ่งปัจจุบันถูกนำมาบรรจุไว้ในโทรศัพท์มือถือทั้งสิ้น บุคคลต่าง ๆ ในสังคมทุกระดับชั้นมีเครื่องมือสื่อสารประเภทนี้ อาจแตกต่างกันเพียงยี่ห้อ รุ่น อย่างไรก็ดี จากที่กล่าวมาข้างต้นการเจริญเติบโตทางเทคโนโลยีที่ก้าวหน้านั้น ย่อมต้องอาศัยการเตรียมความพร้อมของบุคคลให้มีความรู้ก้าวหน้าทันสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน

แม้โลกจะปรากฏความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี แต่ยังคงพบว่า ค่าเฉลี่ยในด้านต่าง ๆ ของประชากรโลกยังไม่ได้ไปในทิศทางเดียวกันอย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศไทยของเรายังถูกระบุว่าเป็นประเทศ “กำลังพัฒนา” (สำนักงานประชาสัมพันธจังหวัดขอนแก่น, 2560) จนปัจจุบันประเทศไทยยังอยู่ในสถานะ “กำลังพัฒนา” เมื่อย้อนไปทบทวนแผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติฉบับที่ 11 ที่ได้เคยกำหนดวิสัยทัศน์ว่าภายในปี พ.ศ. 2561 คนไทยจะมีชีวิตที่มีคุณภาพ ภายใต้หลัก 3 ประการ โดยประการแรก คือ พัฒนาคุณภาพทางการศึกษา และมาตรฐานการเรียนรู้ ประการที่ 2 เพิ่มโอกาสทางการศึกษาและประการสุดท้าย คือ การส่งเสริมให้คนไทยมีนิสัยเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (สำนักนโยบายและแผนการอุดมศึกษา, 2552) และตามการประกาศของกระทรวงพาณิชย์ ในงาน “มองเศรษฐกิจโลกกับก้าวต่อไปเศรษฐกิจไทย” เมื่อวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2553 เนื้อหาสรุปความว่า “มีเตรียมผลักดันให้ประเทศไทยกลายเป็นประเทศพัฒนา ในปี พ.ศ. 2563 โดยจะสามารถเพิ่มรายได้ต่อหัวของประชาชนให้เพิ่มเป็น 3 เท่าของปัจจุบัน หรืออยู่ที่ 15,000 เหรียญสหรัฐ คิดเป็นเงินไทยที่ 490,000 บาทต่อปี ซึ่งจากมุมมองของนักเศรษฐศาสตร์ โดยผู้อำนวยการศูนย์พยากรณ์เศรษฐกิจและธุรกิจมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย แสดงความคิดเห็นสรุปได้ว่าประเทศไทยมีศักยภาพแต่ต้องมี

กรอบนโยบายที่ชัดเจนและมั่นคง รวมทั้งการดำเนินการตามแผนพัฒนาอย่างต่อเนื่องและจริงจัง และเมื่อเปรียบเทียบโครงสร้างระหว่างประเทศไทยกับประเทศมาเลเซียแนวโน้มที่ประเทศมาเลเซียจะขึ้นแท่นประเทศพัฒนาแล้วมีมากกว่าอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งสอดคล้องกับผลของการจัดอันดับด้านการศึกษา พบว่า คนไทยยังอยู่อันดับเกือบท้าย ๆ ของประเทศในแถบอาเซียน (ผู้จัดการรายวัน, 2560 : ออนไลน์)

นอกจากนี้ ในปีนี้ พ.ศ. 2560 รัฐบาลมีการประกาศให้ขึ้นทะเบียนคนจน พบว่ามีบุคคลที่จบการศึกษาระดับปริญญาเอกเข้าต่อแถวลงทะเบียนคนจนเพื่อขอรับสิทธิ เป็นที่น่าตกใจว่า บุคคลเหล่านี้มีเหตุผลของความจำเป็นใดจึงยอมเข้ามารับสิทธิ หากพิจารณาเบื้องต้นตามโอกาสทางการศึกษาที่ได้รับเมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น ๆ ที่ไม่มีแม้แต่โอกาสที่จะได้เข้าโรงเรียน ได้เรียนหนังสือในระดับสูง ได้มีโอกาสสอบชิงทุนเพื่อเรียนต่อในแต่ละระดับเช่นนี้ แต่บุคคลที่ถูกระบุว่าขาดโอกาสทางการศึกษา กลับมีงานทำ มีกินมีใช้ มีบ้านอยู่ มีรถขับ บางครอบครัวสามารถส่งเสียให้ลูกหลานได้อีกด้วย บางคนมีความสามารถในการประกอบธุรกิจของตนเองให้คงอยู่ยาวนานมากกว่า 30 - 40 ปี จากเหตุการณ์ดังกล่าว พบว่า บุคคลที่ได้รับการศึกษาระดับสูงยังมาขอรับสิทธิลงทะเบียนคนจน แสดงให้เห็นว่า ระดับการศึกษาที่สูงไม่ได้ยืนยันว่า การจัดการการเงินส่วนบุคคลจะประสบความสำเร็จเสมอไป จึงเป็นคำถามเพื่อหาคำตอบสำหรับคนรุ่นหลังว่า ปัจจัยใดที่มีผลต่อความสำเร็จในการจัดการการเงินส่วนบุคคลอันนำมาซึ่งความมั่นคงและมั่นคงทั้งด้านการเงินของครอบครัว

“เมื่อเราถามถึงความมั่งคั่ง ใครบ้างไม่อยากมี...” จากหนังสือของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ได้กล่าวถ้อยคำที่สำคัญและน่าสนใจไว้ว่า “บรรดาผู้ที่หวังจะรวยมี 3 กลุ่ม กลุ่มแรก คือ พวกชอบคิดอยากรวยแต่ทำแล้วไม่รวย กลุ่มที่สอง คือ พวกที่หวังรวยทางลัด ยอมทำทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินเงินทอง ทั้งฉ้อฉล หรือแม้แต่การลักขโมย และ กลุ่มสุดท้าย คือ พวกที่มีความหวัง และมีความพยายามเก็บออมและอดทน คนกลุ่มนี้มักจะประสบความสำเร็จและได้ตามสิ่งที่หวัง” บุคคลกลุ่มนี้ที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย ได้แก่ บิลเกตต์ วอร์เรน บัฟเฟตต์ สตีฟ จ๊อบ (ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย,

2546) หรือแม้แต่ในประเทศไทยบุคคลที่ถือว่าประสบความสำเร็จ และได้ตามสิ่งที่หวัง เช่น นายอิทธิพัทธ์ พิระเดชาพันธ์ ชื่อเล่น “ต๊อบ” นักธุรกิจชาวไทย ผู้ก่อตั้งบริษัท แก่แก่น้อย ฟู้ดแอนด์มาร์เก็ตติ้ง จำกัด ซึ่งผลิตสาหร่ายทะเลทอดกรอบ และขนมขบเคี้ยวภายใต้ตราสินค้า “แก่แก่น้อย” และเมื่อปี พ.ศ. 2555 จากการเสนอข่าวของหนังสือพิมพ์หลายฉบับ ทำให้หลายคนรู้จักบริษัท VRZO ของ สุรบถ หลีกภัย ชื่อเล่น “ปลื้ม” ที่เคยเปิดเผยรายได้วีอาร์ไอแบบก้าวกระโดดจาก 10 กว่าล้านมาเป็น 66 ล้านพวกเขามั่งคั่งได้อย่างไร เขามีวิธีการอย่างไร เขาเริ่มต้นอย่างไร

จากบุคคลตัวอย่างที่กล่าวมาข้างต้น ถูกจัดอยู่ในกลุ่มของบุคคลที่มีการจัดการระบบการเงินในเชิงธุรกิจ เป็นบุคคลที่มีการบริหารการเงินที่ดี โดยรัชนิกร วงศ์จันทร์ (2559) กล่าวว่า การบริหารการเงินที่ดีนั้น เปรียบเสมือน “คัมภีร์ชีวิต” โดยที่ “บุคคลใดมีการบริหารการเงินดี ย่อมทำให้บุคคลนั้นมีความมั่นคงทางการเงิน” อย่างไรก็ตามในแต่ละยุคแต่ละสมัยย่อมมีความแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของกรอบบรรทัดฐานการยอมรับต่าง ๆ ที่จะเป็พื้นฐานของการจัดการตนเองของบุคคล วิถีชีวิต รูปแบบการใช้ชีวิต เนื่องจากเรา พบว่า พฤติกรรมของการใช้เงินของบุคคลมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป ในปัจจุบันเราจะเห็นเงินในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น เช่น บัตรเครดิต บัตรเดบิต เงินที่เคยปรากฏในรูปของสัญลักษณ์ เช่น เหรียญ 1 บาท เหรียญ 5 บาท หรือในรูปของธนบัตร 10 บาท 20 บาท 50 บาท หรือธนบัตรสูงสุดของประเทศไทยที่ใช้ อยู่ คือ ธนบัตรฉบับละ 1,000 บาท อาจมีการปรับลดหรือเพิ่มมูลค่าไปตามยุคสมัย ประกอบกับปัจจุบันระบบการเงิน และตลาดการเงินมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว นำมาสู่การพัฒนากระบวนการให้บริการทางการเงิน ตลอดจนการมีนวัตกรรมทางการเงินในรูปแบบใหม่ ๆ โดยอาศัยเทคโนโลยีเข้ามาช่วย ให้การบริการทางการเงินมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการบริการทางการเงิน ที่รู้จักกันในนาม “Fintech” ดังที่ เจษฎา สุทธิศ นักกฎหมายฟินเทคแห่งประเทศไทย ได้ให้สัมภาษณ์ในหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ เมื่อวันที่ 4 เมษายน พ.ศ. 2560 โดยอธิบายคำว่า “Fintech คือ การผสมระหว่างคำว่า Finance กับคำว่า

Technology หรือการใช้เทคโนโลยีโดยเฉพาะระบบการสื่อสารออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในธุรกิจด้านการเงิน การธนาคาร และการลงทุน” ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้บริโภคจากแบบเดิมไปสู่สิ่งใหม่ซึ่งรวมไปถึง การเกิดขึ้นของธุรกิจซึ่งส่วนมากเป็นเรื่องของเทคโนโลยี ในการสร้างผลิตภัณฑ์ที่เป็นนวัตกรรมสำหรับผู้บริโภคที่สามารถทำการขยายได้ในวงกว้างปัจจุบันฟินเทคไทยมีจำนวนเพิ่มขึ้นเป็นเกือบ 100 บริษัท เมื่อเทียบกับช่วงปีที่ผ่านมาของปี พ.ศ. 2559 มีอยู่ประมาณ 40 บริษัทซึ่งถือว่าเพิ่มขึ้นเป็นเท่าตัว และคาดว่าในอนาคตจะเพิ่มขึ้นอีกเรื่อย ๆ และการขยายตัวนี้หลาย ๆ สถาบันการเงินไทยโดยเฉพาะธนาคารจะเป็นผู้นำการผลักดันการใช้ FinTech ในประเทศไทย โดยจะเป็นภาพของการจับมือกันระหว่างสถาบันการเงินและผู้ประกอบการ (เจษฎา สุทธิศ, 2560)

ดังนั้น สิ่งที่จะช่วยให้บุคคลในยุคฟินเทคมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการการเงินของตนเองจึงเป็นเรื่องที่ท้าทายมาก โดยเฉพาะพ่อแม่ผู้ปกครอง บุคลากรที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นครู อาจารย์ ที่จะสอนให้เด็ก และเยาวชนที่กำลังจะเติบโตไปเป็นประชากรในอนาคตที่มีคุณภาพ มีความรอบรู้ทั้งความฉลาดทางด้านวิชาการ และความฉลาดทางการเงินโดยเฉพาะการปลูกฝังทักษะชีวิตที่จำเป็นในการวางแผนการเงินส่วนบุคคลเพื่อให้เด็ก และเยาวชนเหล่านั้น มีความสามารถในการตัดสินใจทางการเงินได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม ในการวางรากฐานทางการเงินให้มั่นคงในอนาคตบนพื้นฐานของหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัววราชนกาลที่ 9 ในฐานะเด็กและเยาวชนไทยที่จะต้องเติบโตไปเป็นพลังของประเทศชาติ ช่วยพัฒนาประเทศชาติให้มีความเจริญก้าวหน้าทั้งทางด้านการศึกษาการเมือง การปกครอง โดยเฉพาะความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจที่เสมือนเป็นตัวขับเคลื่อนที่สำคัญ ซึ่งหลาย ๆ ท่านคงไม่ปฏิเสธว่า ในประเทศที่พัฒนาแล้ว เช่น ประเทศสิงคโปร์ ซึ่งถูกจัดอันดับว่าประชากรมีรายได้ต่อหัวสูงกว่าประเทศอื่น ๆ ในแถบเอเชีย สิงคโปร์จึงสามารถเป็นผู้นำด้านการศึกษา ประชากรใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักของประเทศ ใช้เงินเป็นสกุลดอลลาร์สิงคโปร์ ประชากรมีนิสัยที่เป็นระเบียบ และพบว่าในประเทศสิงคโปร์มีการ

ปลูกฝังทักษะทางการเงินหรือการให้ความรู้ด้านการจัดการการเงินส่วนบุคคลตั้งแต่วัยเด็ก ประเทศสิงคโปร์มีนโยบายการปลูกจิตสำนึกเกี่ยวกับการรักประเทศ บทบาทของการเป็นพลเมืองสิงคโปร์และการคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมก่อนส่วนตนในสถานศึกษาตั้งแต่ระดับประถม (ข่าวสารต่างประเทศ ไทยแลนด์ 4.0 โดยกระทรวงการต่างประเทศ, 2560)

สำหรับเด็กและเยาวชนของประเทศไทย อาจจะเปรียบเทียบไม่ได้กับประเทศที่กล่าวมา แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า เด็กและเยาวชนไทยไม่เก่ง ไม่ฉลาด สำหรับประเทศไทยเองมีเยาวชนที่เก่งและไม่แพ้ชาติใดในโลกหากได้รับการสอน การเลี้ยงดูที่มีการเอาใจใส่อย่างสม่ำเสมอ เช่น น้องเมย์ รัชนก อินทนนท์ ที่ได้รับการฝึกฝนจนสามารถเป็นนักกีฬาแบดมินตันหญิงชาวไทย อดีตนักแบดมินตันหญิงเดี่ยวมือหนึ่งของโลกเมื่อปี พ.ศ. 2559 และเป็นคนไทยคนแรกที่ดำรงตำแหน่งดังกล่าว โดยก่อนหน้านี้ในปี พ.ศ.2556 เธอได้คว้าแชมป์โลกและสร้างสถิติเป็นแชมป์โลกแบดมินตันอายุน้อยที่สุด (วิกิพีเดีย, 2560)

ปัญหาของประเทศไทยที่ยังไม่สามารถก้าวไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้วในปี พ.ศ. 2563 คงไม่ได้หมายความว่าประชากรของประเทศมีรายได้ต่อหัวต่ำ แต่อาจมีสาเหตุเพราะเด็กและเยาวชนไทยยังขาดความรู้และทักษะที่มีความจำเป็น รวมถึงพื้นฐานที่เกี่ยวข้องต่อการดำเนินชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การขาดทักษะทางการเงิน จากการรายงานผลการสำรวจทักษะทางการเงินของไทยปี พ.ศ.2556 ของธนาคารแห่งประเทศไทย (2556) พบว่า คนไทยมีคะแนนทักษะทางการเงินเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 58.5 ของคะแนนเต็ม 22 คะแนน ต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยของ 14 ประเทศ เมื่อศึกษาถึงองค์ประกอบด้านความรู้ทางการเงิน พบว่า คนไทยยังไม่เข้าใจอย่างถ่องแท้ในเรื่องการคำนวณดอกเบี้ยทบต้น นโยบายคุ้มครองเงินฝาก และมูลค่าของเงินตามกาลเวลา และนอกจากนี้ความรู้ที่สำคัญมากที่ตอบไม่ได้ คือ การคำนวณดอกเบี้ยของสินเชื่อ รวมไปถึงเรื่องการจัดทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย การเปรียบเทียบข้อมูลก่อนตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ จากผลการศึกษาได้นำมาซึ่งข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย เพื่อเพิ่มทักษะทางการเงินนั้นผู้ดำเนินนโยบายควรให้ความสำคัญกับการให้ความรู้ทางการเงินก่อนเป็นลำดับแรก เนื่องจากเป็นทักษะด้านที่คน

ไทยมีคะแนนต่ำที่สุด รวมทั้งผลการศึกษได้บ่งชี้ว่าการส่งเสริมด้านความรู้ทางการเงินจะสามารถช่วยปรับพฤติกรรมทางการเงินของประชาชนให้เพิ่มขึ้นได้

จากการศึกษาดังกล่าวจัดเป็นนโยบายเร่งด่วนที่ควรเพิ่มช่องทางให้เด็ก และเยาวชนไทยให้มีความรู้ทางการเงิน หรืออาจหมายถึงการทำให้เด็กและเยาวชนไทยมีความสามารถในการรู้จักหาเงิน (How to earn) การรู้จักออมเงิน (How to save) การรู้จักใช้เงิน (How to spend) เพื่อที่จะเป็นพื้นฐานในอนาคตสำหรับการรู้จักทำให้เงินงอกเงย (How to invest) การที่เด็กไทยจะมีความรู้ทางการเงินไปพร้อม ๆ กับการพัฒนาทักษะความฉลาดทางด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคม คณะผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้า และได้ศึกษาทบทวนหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ เกี่ยวกับการจัดทำตำราเพื่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับเนื้อหาทางการเงิน โดยพบว่า เนื้อหาของบทเรียนด้านการเงินส่วนใหญ่จะปรากฏเป็นกรณีตัวอย่างในบางวิชาเท่านั้น เช่น วิชาคณิตศาสตร์ มีแบบฝึกหัดเกี่ยวกับ การบวก ลบ คูณ หาร การหาเศษส่วน การชั่ง การตวง การวัด การเรียนรู้ค่าของเงิน ซึ่งเป็นหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการที่ทำการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยมีเนื้อหาไม่ครอบคลุมความรู้ทางการเงินที่นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ควรได้เรียนรู้ทักษะการคิดเชิงรูปธรรมก่อนเป็นพื้นฐานแรก เพื่อพัฒนาต่อยอดทักษะการคิดเชิงนามธรรมที่สูงขึ้น และจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนในสถานศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดเชียงใหม่ ปรากฏว่า ไม่มีการเรียนการสอนเกี่ยวกับบทเรียนทางการเงินโดยตรงในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และคณะผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าคู่มือของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย โดยเนื้อหาทางการเงินนั้นได้ถูกกำหนดเป็นการเรียนรู้แบบช่วงชั้น ได้แก่ ช่วงชั้นที่ 1 คือ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ช่วงชั้นที่ 2 คือ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ช่วงชั้นที่ 3 คือ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ช่วงชั้นที่ 4 คือ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ซึ่งไม่ได้ระบุอย่างชัดเจนว่าเนื้อหาดังกล่าวเหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียนในระดับชั้นใด และยังพบอีกว่า เนื้อหาบทเรียนทางการเงินดังกล่าวไม่ได้ถูกบังคับเรียนในเนื้อหาวิชาหลักของหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ (ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย, 2548)

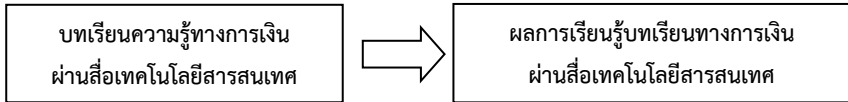
ทั้งนี้จากความสำคัญและที่มาของปัญหาในการทำวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยเชื่อว่าการเรียนรู้เรื่องสำคัญ ๆ ในชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องความรู้ทางการเงินเป็นเรื่องสำคัญต่อการดำเนินชีวิตทั้งต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ จึงควรจะเริ่มต้นปลูกฝังให้เยาวชนได้เรียนรู้ตั้งแต่เยาว์วัย ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ทางจิตวิทยาพัฒนาการเด็ก ที่ควรเริ่มเมื่ออายุ 7 ขวบหรือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีพัฒนาการทางด้านความคิด ความมีเหตุผลเชิงรูปธรรม อันได้แก่ ด้านภาษา ด้านการเปรียบเทียบ ด้านการมองความสัมพันธ์

ปัจจุบันบทเรียนทางการเงินที่สอดแทรกในเนื้อหาบางรายวิชาโดยทั่วไปเป็นเอกสารตำราเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 คณะผู้วิจัยจึงได้พัฒนาบทเรียนความรู้ทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อพัฒนาคุณภาพทางการศึกษา และมาตรฐานการเรียนรู้ รวมถึงเป็นการเพิ่มโอกาสทางการศึกษาโดยการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาปรับใช้สำหรับการให้ความรู้ทางการเงินโดยเริ่มต้นในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้บทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตประชากร

หน่วยวิเคราะห์เพื่อการศึกษา (Unit of Analysis) ครั้งนี้ คือ ประชากรนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ ประจำปีการศึกษา 2561 จำนวน 8 ห้องเรียน ได้แก่ ระดับชั้นประถมศึกษาที่ 1/1-1/8 จำนวนทั้งสิ้น 253 คน

ขอบเขตกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษา ได้แก่ ประชากรทั้งสิ้น คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ ประจำปีการศึกษา 2561 จำนวนทั้งสิ้น 253 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ คือ บทเรียนความรู้ทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

ตัวแปรตาม คือ ผลการเรียนรู้บทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

ระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

การเก็บข้อมูลใช้เวลาทั้งสิ้น 2 เดือน ระหว่างเดือนมกราคม ถึงเดือนกุมภาพันธ์

สถานที่ทำการทดลองและ/หรือเก็บข้อมูล

โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

วิธีดำเนินการวิจัยและพัฒนา

การวิจัยการพัฒนาบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่คณะผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนาบทเรียนความรู้ทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศได้ดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1.1 คณะผู้วิจัยลงพื้นที่สำรวจปัญหา โดยการสัมภาษณ์ผู้แทนครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 15 คน โดยคัดเลือกจากครูผู้สอนที่มีความชำนาญด้านการสอนสังคมประยุกต์ การเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิต การสอนคณิตศาสตร์ เพื่อการเชื่อมโยงกับการนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับหลักสูตรการเรียนการสอนสาระเศรษฐศาสตร์ (การจัดการการเงินส่วนบุคคล) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรื่องเงินทองของมีค่า ระดับประถมศึกษาช่วงชั้นที่ 1 (ป.1-3) ทั้งนี้ปัญหาที่พบ คือ มีการเรียนการสอนแบบเป็นช่วงชั้นเนื้อหาบทเรียนเป็นภาพรวมขาดความชัดเจนกับกลุ่มผู้เรียนตามระดับชั้น

1.2 คณะผู้วิจัยทำการสังเคราะห์เนื้อหาและออกแบบเนื้อหาความรู้ทางการเงินโดยมีการกำหนดเนื้อหาบทเรียนให้มีความเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 รวมทั้งสิ้น 4 บทเรียน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 บทเรียนความรู้ทางการเงิน

หัวข้อ/รายละเอียด	วัตถุประสงค์เฉพาะบท	กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
บทนำ	ทำความเข้าใจกับสื่อการเรียนรู้ การสอน และบทเรียน	แนะนำการใช้สื่อการเรียนรู้ และบทเรียน
บทที่ 1 การรู้จักหาเงิน 1.1 รู้จักอาชีพ - อาชีพที่สุจริตต่างๆ - ลักษณะพิเศษที่โดดเด่นของอาชีพ - รู้จักสถานที่ในการประกอบอาชีพแต่ละอาชีพ 1.2 รู้จักเงินชนิดต่างๆ - เหรียญ - ธนบัตร	เพื่อให้นักเรียน 1. รู้ถึงที่มาของรายได้จากการประกอบอาชีพสุจริตต่าง 2. รู้จักลักษณะพิเศษที่โดดเด่นของอาชีพและรู้ถึงสถานที่ในการทำงาน 3. รู้จักลักษณะและบอกความแตกต่างของเงินเหรียญและธนบัตรได้ 4. รู้จักค่าของเหรียญ ธนบัตร และสามารถเปรียบเทียบค่าของเงินมากกว่าหรือน้อยกว่าได้	กิจกรรมการเรียนรู้ 1. เรียนรู้อาชีพและรู้จักลักษณะพิเศษที่โดดเด่นของอาชีพจากรูปภาพอาชีพ 2. เรียนรู้สถานที่ในการประกอบอาชีพแต่ละอาชีพจากรูปภาพสถานที่ในการทำงาน 3. ฟังออกเสียงอาชีพ ลักษณะเด่นของอาชีพและสถานที่ในการทำงาน 4. เรียนรู้ลักษณะของเหรียญและธนบัตรจากรูปภาพ 5. เรียนรู้ค่าเงินจากราคาของเหรียญและธนบัตรแต่ละชนิดจากรูปภาพ 6. เรียนรู้ค่าเงินโดยการเรียงลำดับจากรูปภาพเงินราคาน้อยไปมาก หรือจากรูปภาพเงินราคามากไปน้อย 7. เรียนรู้ค่าเงินโดยการแลกเงินได้อย่างถูกต้องจากรูปภาพ 8. ฟังออกเสียงเรียกชื่อเหรียญและธนบัตรแต่ละชนิดตามราคาจากรูปภาพ 9. ทดสอบการเรียนรู้โดยการฝึกทายอาชีพต่างๆจากรูปภาพอาชีพ 10. ทดสอบการเรียนรู้โดยการฝึกจับคู่รูปภาพเหรียญและธนบัตรทางซ้ายกับรูปภาพทางขวาให้ถูกต้อง 11. ทดสอบการเรียนรู้โดยการฝึกเรียงลำดับรูปภาพเหรียญและธนบัตรจากราคาน้อยไปหา มากหรือจากราคามากไปหาน้อย

หัวข้อ/รายละเอียด	วัตถุประสงค์เฉพาะบท	กิจกรรมการเรียนรู้และการสอนและสื่อที่ใช้
		12. ทดสอบการเรียนรู้โดยการฝึกแลกเงินจากรูปภาพเหรียญและธนบัตร สื่อการเรียนรู้ - บทเรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ
บทที่ 2 การรู้จักออมเงิน 2.1 ทำไมต้องออมเงิน - ออมเงินเพื่ออะไร 2.2 ออมเงินไว้ที่ไหน - เก็บออมเงินไว้ที่ไหน	เพื่อให้นักเรียน 1. รู้วัตถุประสงค์ในการออมเงินเพื่อความจำเป็นและความต้องการในการดำเนินชีวิตรวมถึงเพื่อการออมเงินเพื่อแบ่งปันแก่ผู้อื่นและสังคม 2. รู้วิธีเก็บรักษาเงินให้ปลอดภัย	กิจกรรมการเรียนรู้ 1. เรียนรู้วัตถุประสงค์การออมเงินจากรูปภาพ - คำกริยาพยาบาล - ซื้อสินค้าและบริการที่ใช้ในการดำรงชีวิต - แบ่งปันผู้อื่นหรือสังคม 2. เรียนรู้วิธีการเก็บออมเงินให้ปลอดภัยจากรูปภาพ - เก็บออมไว้ในกระปุกออมสิน - เก็บออมไว้ที่คุณพ่อคุณแม่หรือคุณครู - เก็บออมไว้ที่สหกรณ์โรงเรียน - เก็บออมไว้ที่ธนาคาร 3. ทดสอบการเรียนรู้โดยการฝึกออมเงินให้ปลอดภัยจากรูปภาพ โดยตั้งคำถามว่าถ้ามีเงินจะนำเงินไปเก็บออมไว้ที่ไหน 4. ทดสอบการเรียนรู้ออมเงินไปทำไมจากรูปภาพโดยตั้งคำถามว่าถ้ามีเงินจะนำเงินไปทำอะไร สื่อการเรียนรู้ - บทเรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ
บทที่ 4 การรู้จักทำใจเงินกองเงย (ขยายผล) 4.1 การหมุนเวียนของเงิน - การหมุนเวียนของเงิน จากอาชีพหนึ่งสู่อาชีพหนึ่ง	เพื่อให้นักเรียน 1. รู้ถึงการหมุนเวียนของเงินจากอาชีพหนึ่งไปสู่อาชีพหนึ่ง 2. รู้ถึงประโยชน์ของการหมุนเวียนของเงิน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของระบบเศรษฐกิจโดยรวม	กิจกรรมการเรียนรู้ 1. เรียนรู้การเชื่อมโยงระหว่างรูปภาพอาชีพแต่ละอาชีพที่มีความจำเป็นต้องพึ่งพาอาศัยกัน โดยมีเงินเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนเกิดการหมุนเวียนค่าใช้จ่ายของอาชีพหนึ่ง หมุนเวียนเป็นรายได้ของอาชีพหนึ่ง เช่น รูปภาพคุณครูไปรักษาโรคกับคุณหมอ

หัวข้อ/รายละเอียด	วัตถุประสงค์เฉพาะบท	กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
4.2 ประโยชน์ของการหมุนเวียนของเงิน - การขยายดอกผลในรูปของรายได้ของอาชีพนึงไปสู่อีกอาชีพหนึ่ง		1. รายจ่ายค่าใช้บริการในการรักษาโรคของคุณครูเป็นรายได้ของคุณหมอ 2. ทดสอบการเรียนรู้โดยให้เชื่อมโยงระหว่างรูปภาพอาชีพแต่ละอาชีพที่มีความจำเป็นต้องพึ่งพาอาศัยกัน 3. สรุปให้เห็นถึงการหมุนเวียนระหว่างรายได้และรายจ่าย เป็นการขยายผล เมื่อทุกคนมีรายได้จากการประกอบอาชีพ รู้จักเก็บออม และสามารถใช้จ่ายเงินอย่างชาญฉลาด ก็จะมีเงินเหลือเพื่อที่จะนำไปขยายดอกผลในรูปแบบอื่นต่อไป

จากนั้นได้ทำการออกแบบบทเรียนพร้อมกับการสร้างข้อคำถาม แบบทดสอบความรู้ทางการเงินสำหรับก่อนและหลังเรียน และการจัดทำโครงร่างของบทเรียนให้มีความสอดคล้องกับระบบของสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับการวิจัยในครั้งนี้หาค่าความเที่ยงตรงของบทเรียน และข้อคำถามแบบทดสอบความรู้ทางการเงิน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา จำนวน 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการเงิน จำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาจำนวน 1 ท่าน รวมทั้งสิ้น จำนวน 5 ท่าน คัดเลือกจากผู้ที่มีความประสบการณ์ในแต่ละด้านอย่างน้อย 25 ปี หลังจากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแล้วได้นำมาปรับปรุงแก้ไขตามที่ได้รับข้อเสนอแนะ ขั้นที่สอง คณะผู้วิจัยทำการออกแบบสื่อเพื่อพัฒนาระบบบทเรียนทางการเงิน

ระยะที่ 2 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนความรู้ทางการเงิน

คณะผู้วิจัย ดำเนินการหาประสิทธิภาพของบทเรียนทางการเงิน โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

2.1 การพัฒนาสื่อบทเรียนความรู้ทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศการพัฒนาสื่อบทเรียนความรู้ทางการเงินผ่านเว็บแอปพลิเคชัน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- สร้างฐานข้อมูลระบบ ได้แก่ ข้อมูลอาจารย์ ผู้ดูแลระบบ ข้อมูลนักเรียน แยกตามชั้นเรียน ข้อมูลคะแนนวัดความรู้ของนักเรียน ข้อมูลแบบทดสอบวัดระดับความรู้ โดยใช้ระบบจัดการฐานข้อมูลมายเอสคิวแอล

- ออกแบบสื่อบทเรียนในรูปแบบเว็บแอปพลิเคชันโดยใช้ภาษาพีเอชพี (PHP) โดยที่โปรแกรมคอมพิวเตอร์มีความสามารถในการจัดการข้อมูลผู้ใช้งาน จัดการเนื้อหาบทเรียน จัดการการเรียน จัดการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

และคณะผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศบทเรียนทางการเงิน โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา จำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการเงิน จำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาจำนวน 2 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศจำนวน 1 ท่าน รวมทั้งสิ้น จำนวน 5 ท่าน คัดเลือกจากผู้ที่มีประสบการณ์ในแต่ละด้านอย่างน้อย 25 ปี ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงประสิทธิภาพของแบบประเมิน จากนั้นนำแบบประเมินประสิทธิภาพบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปให้คณะผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านทำการประเมินประสิทธิภาพบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ บรรยายข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มของประชากร การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน บทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้เรียนก่อน และหลังเรียน

ระยะที่ 3 ศึกษาผลการเรียนรู้ทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอน ดังนี้

3.1 ชื่อนำสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการเงินไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ห้องเรียน เพื่อทดสอบ และประเมินผลประสิทธิภาพของเครื่องมือก่อนการเก็บข้อมูลของกลุ่มประชากรจริง

3.2 ขั้นตอนการนำสื่อเทคโนโลยีทางการเงินไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามขั้นตอนต่อไปนี้

- ทำหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลไปยังโรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่
- เมื่อได้รับอนุญาตจากสถานศึกษา คณะผู้วิจัย และผู้ช่วยวิจัยประสานกับ

คุณครูฝ่ายวิชาการ และคุณครูประจำชั้นที่รับผิดชอบ ร่วมกันจัดตารางเรียนโดยได้รับอนุญาตให้เข้าเก็บข้อมูลระหว่างเดือนมกราคมถึงเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562

3.3 ขั้นตอนการวัดและประเมินผล

- ทำการประเมินผลความรู้ก่อนเรียน และหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบความรู้ทางการเงินของแต่ละบทเรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ อธิบายลักษณะแบบทดสอบว่าเป็นแบบตัวเลือก 2 ตัวเลือกที่นำเสนอในแบบรูปภาพ และมีเสียงประกอบภาพ โดยแบบทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นชุดเดียวกัน รวมทั้งสิ้น 4 บท ดังนี้ โดยบทที่ 1 การรู้จักหาเงิน แบ่งเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้ 1) การรู้จักอาชีพ: แบบทดสอบการรู้จักอาชีพ จำนวน 20 ข้อ 2) การรู้จักสถานที่ประกอบอาชีพ : แบบทดสอบสถานที่ประกอบอาชีพ จำนวน 20 ข้อ และ 3) การรู้จักเงินชนิดต่าง ๆ : แบบทดสอบธนบัตรและเหรียญ จำนวน 10 ข้อ บทที่ 2 การรู้จักออมเงิน : การออมเงินในกระปุก มีจำนวน 15 ข้อ บทที่ 3 การรู้จักใช้เงิน : เงินซื้ออะไรได้บ้าง/เงินช่วยเหลือใครได้บ้าง จำนวน 20 ข้อ บทที่ 4 การรู้จักทำให้เงินงอกเงย : การหมุนเวียนของเงิน จำนวน 20 ข้อ

ผลการพัฒนาบทเรียนทางการเงิน

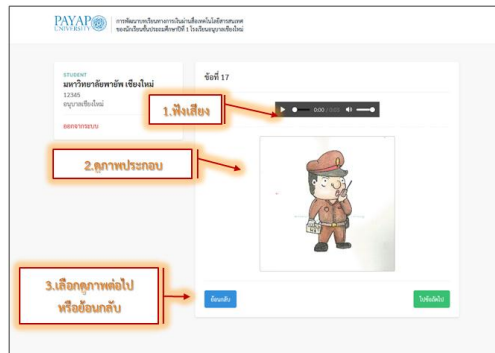
1. ได้บทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผ่านโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์

ภาพที่ 2 แสดงตัวอย่างการเข้าสู่ระบบ

ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างการทำงาน โดยจะแสดงข้อมูลของนักเรียน และเนื้อหาบทเรียนทั้งหมด



ภาพที่ 4 แสดงตัวอย่าง “แบบทดสอบก่อนเรียน”



ภาพที่ 5 แสดงตัวอย่าง “บทเรียน”

1. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพพบการเรียนรู้ทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านเกี่ยวกับประสิทธิภาพพบการเรียนรู้ทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ จำแนกตามประสิทธิภาพของสื่อแต่ละด้าน

ตัวแปร	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล (ระดับ)
1. ด้านประโยชน์ใช้สอย	4.20	0.86	ดี
2. ด้านความน่าเชื่อถือ	4.65	0.41	ดีมาก
3. ด้านการใช้งาน	4.53	0.69	ดีมาก
4. ด้านประสิทธิภาพ	4.53	0.50	ดีมาก
5. ด้านการบำรุงรักษา	4.65	0.48	ดีมาก
6. ด้านการโอนย้ายระบบ	4.60	0.54	ดีมาก

ตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยของประสิทธิภาพพบการเรียนรู้ทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้เชี่ยวชาญในด้านความน่าเชื่อถือและด้านการบำรุงรักษามีค่าเฉลี่ยในระดับดีมากเป็นอันดับแรก มีคะแนนเท่ากับ 4.65 รองลงมาเป็นด้านการโอนย้ายระบบมีคะแนนเฉลี่ยระดับดีมากเท่ากับ 4.60 สำหรับด้านการใช้งานและด้านประสิทธิภาพนั้นมีค่าเฉลี่ยระดับดีมากเท่ากับ 4.53 และด้านประโยชน์ใช้สอยระดับดีเป็นอันดับสุดท้ายมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ซึ่งเมื่อแปลค่าสถิติแล้ว พบว่า ประสิทธิภาพพบการเรียนรู้ทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศนั้น มีคะแนนด้านความน่าเชื่อถือ ด้านการบำรุงรักษา ด้านการโอนย้ายระบบ ด้านการใช้งาน และด้านประสิทธิภาพในระดับดีมาก และด้านประโยชน์ใช้สอย มีคะแนนในระดับดี

2. ผลการวิเคราะห์การเรียนรู้บทเรียนทางการเงินของนักเรียน

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน บทเรียนทางการเงินของนักเรียนจำแนกตามบทเรียน

บทเรียน	คะแนนเต็ม (คะแนน)	ค่าเฉลี่ยของคะแนน		กลุ่มประชากร		แปลผล	
		ก่อน	หลัง	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ก่อน		หลัง
1. การรู้จักอาชีพ	20	17.51	19.13	4.02	2.43	เพิ่มขึ้น	
2. สถานที่ประกอบอาชีพ	10	9.28	9.90	1.91	0.85	เพิ่มขึ้น	
3. รู้จักเงินชนิดต่าง ๆ	10	8.92	9.66	1.87	0.87	เพิ่มขึ้น	
4. การออมเงินในกระปุก	15	13.57	14.53	3.08	1.62	เพิ่มขึ้น	
5. เงินใช้อะไรได้บ้าง	20	17.81	19.08	4.22	2.53	เพิ่มขึ้น	
6. การหมุนเวียนของเงิน	20	17.91	19.23	4.35	2.69	เพิ่มขึ้น	

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อน และหลังเรียนบทเรียนทางการเงินของนักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงที่เพิ่มขึ้นทุกบทเรียน ซึ่งประกอบด้วยบทเรียนการรู้จักอาชีพคะแนนเต็ม 20 คะแนน ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.51 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 19.13 บทเรียนเรื่องสถานที่ประกอบอาชีพ คะแนนเต็ม 10 คะแนน ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.28 คะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 9.90 ในส่วนของบทเรียนการรู้จักเงินชนิดต่าง ๆ มีคะแนนเต็ม 10 คะแนน ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.92 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.66 บทเรียนการออมเงินในกระปุกคะแนน

เต็ม 15 คะแนน มีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 13.57 คะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 14.53 บทเรียนเงินใช้อะไรได้บ้าง คะแนนเต็ม 20 คะแนน มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 17.81 คะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 19.08 และบทเรียนการหมุนเวียนของเงิน คะแนนเต็ม 20 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 17.91 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 19.23

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เวลาที่ใช้ขณะทำบทเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนบทเรียนทางการเงินของนักเรียนจำแนกตามบทเรียน

ตัวแปร	ค่าเฉลี่ยเวลาที่ใช้		กลุ่มประชากร		แปลผล
	(วินาที)		ค่าส่วนเบี่ยงเบน		
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
1. การรู้จักอาชีพ	393.82	169.73	137.09	54.14	ลดลง
2. สถานที่ประกอบอาชีพ	125.61	81.62	105.74	30.81	ลดลง
อาชีพ					
3. รู้จักเงินชนิดต่างๆ	107.41	77.55	52.76	50.52	ลดลง
4. การออมเงินในกระปุก	146.59	121.61	50.52	48.80	ลดลง
เงิน					
5. เงินใช้อะไรได้บ้าง	202.60	138.32	79.49	62.74	ลดลง
6. การหมุนเวียนของเงิน	171.83	142.15	58.67	47.59	ลดลง

จากตาราง 4 พบว่า เวลาที่ใช้ขณะทำบทเรียนทางการเงินก่อนเรียน และหลังเรียนลดลงทุกบทเรียน ซึ่งประกอบไปด้วย บทเรียนการรู้จักอาชีพ ก่อนเรียนใช้เวลาทำ

แบบทดสอบเฉลี่ยเท่ากับ 393.82 วินาที หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของเวลาเท่ากับ 169.73 วินาที บทเรียนสถานที่ประกอบอาชีพ ก่อนเรียนใช้เวลาเฉลี่ยเท่ากับ 125.61 วินาที หลังเรียนใช้เวลาเฉลี่ยเท่ากับ 81.62 วินาทีสำหรับบทเรียนรู้จักเงินชนิดต่าง ๆ ใช้เวลาเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 107.41 วินาทีหลังเรียนใช้เวลาเฉลี่ยลดลงเท่ากับ 77.55 วินาที บทเรียนการออมเงินในกระปุก เวลาที่ใช้เฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 146.59 วินาทีหลังเรียนใช้เวลาเฉลี่ยเท่ากับ 121.61 บทเรียนเงินใช้อะไรได้บ้าง ก่อนเรียนใช้เวลาเฉลี่ยเท่ากับ 202.60 วินาที หลังเรียนใช้เวลาเฉลี่ยเท่ากับ 138.32 และบทเรียนการหมุนเวียนของเงิน ก่อนเรียนใช้เวลาเฉลี่ยเท่ากับ 171.83 วินาที หลังเรียนใช้เวลาเฉลี่ยเท่ากับ 142.15 วินาที

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ครั้งนี้ คณะผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าสนใจที่สอดคล้องกับการค้นพบทางวิชาการและงานวิจัยอื่น ๆ โดยจำแนกประเด็นตามหลักของการพัฒนาบทเรียนความรู้ทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ และวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน

1. การพัฒนาบทเรียนความรู้ทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

จากการศึกษา พบว่า ประสิทธิภาพของการพัฒนาบทเรียนความรู้ทางการเงินเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ทางการเงิน มีประสิทธิภาพเป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงฤทัย ล่องอำไพ (2561) ที่ได้ทำการศึกษาประสิทธิภาพของการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่อง ข้อมูล และการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การประเมินประสิทธิภาพของการสร้างบทเรียนนั้นต้องตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และความเหมาะสมของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยกำหนดให้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.5 ขึ้นไป ในส่วนทางด้านการใช้งานนั้นสอดคล้องกับงานวิจัย

ของ ภัตสุริย์ ชีพสมนต์และคณะ (2561) ที่ได้ทำการศึกษาสื่อการสอนบนเว็บ เรื่อง เทคนิคการสร้างภาพทางด้านเวชศาสตร์นิวเคลียร์ จากงานวิจัย พบว่า การพัฒนาสื่อให้มีประสิทธิภาพเพื่อการสอนนั้น การมีภาพ ตัวอักษร และความสวยงามของเว็บไซต์มีความเหมาะสมส่งผลต่อความพึงพอใจ โดยพบว่า คะแนนทดสอบเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างหลังการเรียนรู้จากสื่อการสอนสูงกว่าคะแนนก่อนการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.001 ซึ่งการพัฒนาสื่อการสอนบนเว็บนี้สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นนั่นเอง แม้แต่ทางกลุ่มงานด้านเภสัชกรรมของคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยสารคาม โดยงานวิจัยของวีระพล ภิมาลย์ และคณะ (2555) ได้ศึกษาผลการใช้สื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทางเภสัชวิทยาในบทเรียนโรคหอบหืด ในส่วนของการประเมินคุณภาพสื่อ พบว่า ส่วนใหญ่னிติพึงพอใจในระดับมากถึงมากที่สุด เกี่ยวกับรูปภาพมีความสอดคล้องกับเนื้อหา ภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ในส่วนของเนื้อหามีความชัดเจน เข้าใจง่าย มีการใช้ภาษาที่กระชับ เหมาะสม ระยะเวลาในการชมสื่อ เสียง และกราฟฟิก มีการดำเนินเรื่องที่ต่อเนื่อง และการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อช่วยให้มีทักษะในการแก้ปัญหามากขึ้น ในส่วนของประโยชน์ใช้สอยของการใช้พัฒนาบทเรียนผ่านสื่อสารสนเทศนั้น สอดคล้องกับการวิจัยของ ภัทราพร พรหมคำตันและคณะ (2561) ที่ได้พัฒนาแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาอังกฤษเสมือนจริงบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์พบว่า แอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นนี้มีประโยชน์ในการนำไปประยุกต์ใช้สำหรับเป็นสื่อการเรียนการสอนเพื่อให้เข้าใจง่ายโดยการมีภาพประกอบคำบรรยาย ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และจินตนาการใหม่ ๆ เกิดขึ้น โดยงานวิจัยนี้ยังพบอีกว่า มีความพึงพอใจในระดับดีมาก ของการมีการใช้งานที่ง่ายต่อการติดตั้ง และความเข้าใจในการใช้งาน การมีรูปแบบของภาพลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นสีส่นภายในแอปพลิเคชัน การจัดองค์ประกอบ การจัดการรูปแบบมีผลต่อความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ถึงมากที่สุด โดยการพัฒนาชุดคำศัพท์นี้ทำให้ผู้ใช้งานเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความสนุกสนาน และเรียนรู้คำศัพท์ที่

เป็นภาพเคลื่อนไหว สามารถฟังเสียงอ่านคำศัพท์ ใช้บัตรภาพเสมือนจริง ซึ่งมีความน่าสนใจต่อการเรียนรู้มาก ช่วยพัฒนาความคิดและจินตนาการ

2. ผลของการเรียนรู้บทเรียนทางการเงินของนักเรียน

การเรียนรู้บทเรียนทางการเงินของนักเรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ครั้งนี้ คณะผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าสนใจที่สอดคล้องกับการค้นทางวิชาการ และงานวิจัยอื่น ๆ ซึ่งพอจะอภิปรายได้ดังนี้

การเรียนรู้ของนักเรียนมีผลของคะแนนการเรียนรู้เพิ่มขึ้นทุกบทเรียนทางการเงิน คือ บทเรียน : การรู้จักอาชีพ บทเรียน : สถานที่ประกอบอาชีพ บทเรียน : รู้จักเงินชนิดต่าง ๆ บทเรียน : การออมเงินในกระเป๋า บทเรียน : เงินใช้อะไรได้บ้าง บทเรียน : การหมุนเวียนของเงิน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการใช้บทเรียนทางการเงินผ่านสื่อสารสนเทศสามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีการวัดและการประเมินผลไปพร้อม ๆ กัน นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบทเรียนที่มีเสียงตามภาพที่เป็นภาพนิ่ง มีเสียงประกอบภาพเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาของบทเรียน โดยในการเรียนรู้มีรูปแบบของการนำเสนอเนื้อหาการเข้าไปทบทวนบทเรียน การทำแบบฝึกหัดเพื่อการประเมินการเรียนรู้การสอนทั้งก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดผลการเรียนรู้ นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถเข้าศึกษาบทเรียนแต่ละบทเรียนตามที่ตนเองต้องการ เป็นการช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ที่พึงพาตนเอง โดยครูเป็นเพียงผู้ชี้แนะในการให้คำแนะนำวิธีการเข้าสู่บทเรียนเท่านั้น ซึ่งคณะผู้วิจัยเห็นว่า สอดคล้องกับวิธีการเรียนสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการพัฒนากระบวนการคิดที่จะมีการบูรณาการ (Integrating) สอดคล้องกับงานวิจัยงานวิจัยเรื่องการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง 1 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของ กันยวรรณ กิ่งวาที (2561 : 1343-1351) ที่พบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะมีประสิทธิภาพในการช่วยสอน จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต้องเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยผลของงานวิจัยนี้ พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 83.92 และในงานวิจัยดังกล่าวยังมีการศึกษาเปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนพบว่า มีคะแนนหลังการเรียนสูงกว่าคะแนน

ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เช่นเดียวกับงานวิจัยของ จิรียา คุณสืบพงษ์พันธ์ (2561 : 1395-1360) ที่ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น พบว่า นักเรียนที่เรียน ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีค่าเฉลี่ยเป็นร้อยละ 90.15 และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ นักเรียนยังสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีการโต้ตอบและได้ผลป้อนกลับ (Feedback) ประเมินและตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนเองในแต่ละครั้งด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ ญัฐพล สิทธิพรธมโยธา (2561 : 1403-1412) ที่ได้ศึกษาความพึงพอใจต่อ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องโสตประสาททางดนตรีสากลของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยบทเรียนเป็นลักษณะสื่อผสม อันได้แก่ ข้อความ เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว กราฟฟิก โดยพบว่า การใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวนำเสนอบทเรียนสามารถ ตอบสนองการเรียนรู้เป็นรายบุคคลได้ดี (Individualization) และมีข้อมูลย้อนกลับให้ ผู้เรียนนั้นได้ทราบผลทันที ส่งผลให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมดอยู่ในระดับดีมากขึ้นไปนอกจากนี้แม้แต่กลุ่ม สาระวิชาประวัติศาสตร์ ยังได้สนใจที่จะออกแบบพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์เพื่อ การสอน โดยนิภาภรณ์ ชัชวาลย์ (2561 : 1323-1332) ที่ได้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอน เรื่องภูมิปัญญาไทยสมัยสุโขทัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า หลังเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับดีมาก คิดเป็น ร้อยละ 85.55 เช่นเดียวกับทัตพิชา ทับทิมอ่อน (2561 : 1352-1359) ที่ได้ทดลองสร้าง บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ขนบธรรมเนียมประเพณีไทยของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากผลการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าสนใจ คือ นักเรียนสามารถ เรียนรู้บทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศได้ด้วยตนเอง และควรสนับสนุน

ให้นักเรียนมีโอกาสเข้าถึงบทเรียนต่าง ๆ ในรูปแบบออนไลน์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

คณะผู้วิจัยได้พัฒนาบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศครั้งนี้ เห็นว่าจะเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กล่าวคือ ผลของการเรียนบทเรียนทางการเงินนี้ทำให้นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นจึงเป็นจุดเริ่มต้นสำหรับการพัฒนาบทเรียนทางการเงินมาช่วยให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐานทางการเงิน ซึ่งถือว่ามีความสำคัญมากต่อการดำรงชีวิต เพราะเงินเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยน หากนักเรียนมีพื้นฐานที่ดีทางการเงิน ย่อมส่งผลดีต่อการวางแผนและการตัดสินใจทางการเงินส่วนบุคคลในอนาคต

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาบทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศนี้ให้ครบทุกระดับ ทั้งระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา
2. ควรมีการส่งเสริมและสนับสนุนให้ผลิตสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศบทเรียนทางการเงินเผยแพร่บนระบบออนไลน์แบบ free online เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึง และเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. ควรมีการทดลองใช้บทเรียนทางการเงินผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตชานเมืองหรือเขตชนบทว่าจะมีผลต่อการเรียนรู้เช่นเดียวกับผลการวิจัยครั้งนี้หรือไม่

เอกสารอ้างอิง

- กันยวรรณ กิ่งวาที และเบญจรัตน์ ราชฉวาง. (2561). การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง 1 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีพระทุม* (น. 1343-1351).
- ข่าวสารจากต่างประเทศไทยแลนด์ 4.0 จากกระทรวงการต่างประเทศ. (2560). *การขับเคลื่อนนวัตกรรมในต่างประเทศ : แนวทางการพัฒนาด้านการศึกษาของสิงคโปร์*. <http://www.mfa.go.th/thailand4/th/news/6909/77112>.
- จิรียา คุณสืบพงษ์พันธ์ และเบญจรัตน์ ราชฉวาง. (2561). การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาการคอมพิวเตอร์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีพระทุม* (น.1395-1402).
- เจษฎา สุทธิศ. (2560). *FINTECH คืออะไร*. <http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/640829>
- ณัฐพล สิทธิพรณโยธา และอุทัยวรรณ สายพัฒนา. (2561). การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง โสตประสาททางดนตรีสากล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีพระทุม* (น. 1403-1412).
- ดวงฤทัย ล่องอำไพ และประสาน ประวัติรุ่งเรือง. (2561). การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่องข้อมูลและการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีพระทุม* (น.1385-1394).
- ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย. (2546). *ความมั่งคั่งใครบ้างไม่ยากมี*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). ฝ่ายสื่อสารสัมพันธ์ ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย.

- ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย. (2548). *เงินทองของมีค่า คู่มือผู้สอน*. ฝ่ายสื่อสิ่งพิมพ์ ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย.
- หัตถพิชา ทับทิมอ่อน และ ประสาน ประวิติรุ่งเรือง. (2561). การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องขนบธรรมเนียมประเพณีไทยของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีประทุม* (น.1352-1351.)
- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2556). *รายงานผลการสำรวจทักษะทางการเงินของไทยปี 2556*. ศูนย์คุ้มครองผู้ใช้บริการทางการเงิน ธนาคารแห่งประเทศไทย.
- นิภาภรณ์ ชัชวาล และเบญจรัตน์ ราชฉวาง. (2561). การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง ภูมิปัญญาไทยสมัยสุโขทัย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีประทุม* (น. 1323-1332).
- ผู้จัดการรายวัน. (2560). *เมื่อไทยกลายเป็นประเทศพัฒนาแล้ว*. <http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9530000047921>
- ภัทรพร พรหมคำตัน รัฐพงศ์ ภูริโสสม สุทัศน์ เผ่าต้อย และณัฐดนัย บุญเขียว. (2561). *การพัฒนาแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาอังกฤษเสมือนจริงบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์*. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีประทุม* (น. 2266-2275).
- ภัสสุรีย์ ชีพสมนต์ ยุทธพล วิเชียรอินทร์ และนัททิ อินา. (2561). สื่อการสอนบนเว็บ เรื่องเทคนิคการสร้างภาพทางด้านเวชศาสตร์นิวเคลียร์. *Journal of Community Development Research (Humanities and Social Sciences)*, 11(4), 86-91.
- รัชนิกร วงศ์จันทร์. (2559). *การบริหารการเงินส่วนบุคคล*. พิมพ์ครั้งที่ 4. บริษัท บุญศิริการพิมพ์ จำกัด.
- วิกิพีเดีย. (2560). *รัชนก อินทนนท์*. https://th.wikipedia.org/wiki/รัชนก_อินทนนท์

- วีระพล ภิมาลย์ อภิชาติ อเนกเวียง วิลาสินี หิรัญพานิช ซาโตะ และเบญจมาศ คุณณี. (2555). การประเมินและพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรายวิชา เกสัชวิทยาเรื่องโรคหิด. *ไทยเภสัชศาสตร์และวิทยาการสุขภาพ*, 7(1), 16-21.
- สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดขอนแก่น. (2560). *ประวัติจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ อดีต นายกรัฐมนตรี*. <http://oknation.nationtv.tv/blog/su/2007/07/27/entry-2>
- สำนักนโยบายและแผนการอุดมศึกษา. (2552). *กรอบแนวทางในการปฏิรูปการศึกษาใน ทศวรรษที่ 2 (พ.ศ.2552-2561)*. กระทรวงศึกษาธิการ.