Suan Sunandha Asian Social Science Journal Vol. 19 No. 2 (July-December) 2025
ISSN: 3027-8627 (Online) https://so05.tci-thaijo.org/index.php/ssajournal

Innovative Digital Learning Management with the basis of Happiness Learning in Suan Sunandha Rajabhat Demonstration School

Jarmon Sirigunna[1*] Chonlada Choovanichchanon[2]

[1] Demonstration School of Suan Sunandha Rajabhat University

[2] College of Hospitality Industry Management, Suan Sunandha Rajabhat University

Research Article

Corresponding E-mail*
jarmon.si@ssru.ac.th*
chonlada.chu@ssru.ac.th

Article Info
Received 7 Jul 2025
Revised 14 Sep 2025
Accepted 9 Oct 2025

Keywords
Digital learning management, Learning happiness, Secondary education digital learning

Abstract The COVID-19 pandemic has accelerated the need to shift learning management systems to digital formats. This research focuses on developing digital learning management innovations based on the concept of learning happiness to promote lifelong learning at the secondary education level. The objectives are (1) to develop indicators and evaluation criteria for learning happiness in a digital learning context, (2) to create digital learning strategies grounded in learning happiness, and (3) to develop information technology tools that enhance students' digital learning happiness. The study employed a Research and Development (R&D) approach, conducted in three phases: knowledge exploration, innovation development, and innovation quality assessment. A mixed methods approach was used, including in-depth interviews, focus group discussions, and student satisfaction surveys related to the use of digital learning technologies. The results showed that the right use of technologies like Google Classroom, GoodNotes, iPads, and a reliable internet connection can make learning more enjoyable in digital settings. The developed indicators for learning happiness encompass six dimensions: learners, teachers, peers, learning environment, family, and school. Students reported a high level of satisfaction with the use of digital technologies in online learning. The developed digital learning innovation shows strong potential to support lifelong learning and can be applied across various subjects to build future-ready skills in a sustainable manner.

Sirigunna, J., & Choovanichchanon, C. (2025). Innovative Digital Learning Management with the basis of Happiness Learning in Suan Sunandha Rajabhat Demonstration School. *Suan Sunandha Asian Social Science*, *19*(2), 98–112. Retrieved from https://so05.tci-thaijo.org/index.php/ssajournal/article/view/282135 (In Thai)

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลโดยการใช้ความสุขในการเรียนเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

จามร สิริกรรณะ[1*] ชลลดา ชูวณิชชานนท์[2]

[1] โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

[2] วิทยาลัยการจัดการอุตสาหกรรมบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

การระบาดของโรค COVID-19 ทำให้ระบบการจัดการเรียนรู้ต้องเปลี่ยนแปลงสู่รูปแบบดิจิทัลอย่างเร่งด่วน งานวิจัยนี้มุ่งเน้นพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลโดยใช้ความสุขในการเรียนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในระดับมัธยมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาตัวบ่งชี้และ เกณฑ์การประเมินความสุขในการเรียนในบริบทดิจิทัล (2) สร้างกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่เน้นความสุขเป็นฐาน และ (3) พัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา และ (4) การสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลโดยใช้ความสุขในการเรียนเป็นฐาน การวิจัยใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (R&D) ดำเนินการ 3 ระยะ ได้แก่ ศึกษาองค์ความรู้ สร้างนวัตกรรม และประเมินคุณภาพนวัตกรรม โดยใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) เช่น การสัมภาษณ์ สนทนากลุ่ม และการสำรวจความพึงพอใจของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่าปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัล ได้แก่ การเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม เช่น Google Classroom, GoodNotes, iPad และการมีอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพ ตัวบ่งชี้ความสุขครอบคลุม 6 ด้าน ได้แก่ ผู้เรียน ผู้สอน เพื่อนร่วมเรียน บรรยากาศการเรียน ครอบครัว และโรงเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียน นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นมีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นในอนาคตได้อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้ดิจิทัล, ความสุขในการเรียน, เรียนรู้ดิจิทัลระดับชั้นมัธยมศึกษา

บทนำ

สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID–19) ที่เริ่มต้นในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 ที่ประเทศจีน ส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมทั่วโลก รวมถึงระบบการศึกษาในประเทศไทยด้วย วิทัศน์ ฝักเจริญผล และคณะ (Fakcharoenphol et al., 2020) การแพร่ระบาดทำให้รัฐบาลไทยต้องออกมาตรการฉุกเฉิน เช่น การประกาศปิดสถานศึกษาและเลื่อนการเปิดภาคเรียน ส่งผลให้สถาบันการศึกษาทุกระดับต้องเร่งปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนจากระบบดั้งเดิมไปสู่การเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัลหรือออนไลน์ เพื่อให้การเรียนรู้ของนักเรียนสามารถดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนผ่านสู่การเรียนรู้ออนไลน์อย่างฉับพลันได้นำมาซึ่งปัญหาใหม่ ๆ ทั้งในด้านความพร้อมของครู ผู้เรียน และระบบเทคโนโลยี โดยมีรายงานว่า ผู้เรียนจำนวนมากประสบกับความเครียดจากการเรียนออนไลน์ เนื่องจากขาดสมาธิ ความไม่เข้าใจเนื้อหาวิชา และความไม่เหมาะสมของบางเนื้อหาสำหรับการเรียนทางไกล (Institute for

Research and Academic Services, 2020) สถาบันวิจัยและบริการวิชาการ ที่พบว่าความรู้สึกเชิงลบและความไม่พึงพอใจในการเรียนส่งผลกระทบต่อสุขภาวะจิตใจของผู้เรียน

ในด้านทฤษฎี การเรียนรู้อย่างมีความสุข (Happiness Learning) มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยนักจิตวิทยาเชิงบวกอย่าง (Seligman, 2002) ชี้ให้เห็นว่าความสุขเป็นปัจจัยหลักที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน การสร้างสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดความสุขจะช่วยเพิ่มพูนความพึงพอใจ การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน (Lu & Argyle, 1991; Diener, Lucas & Oishi, 1997)

ด้วยเหตุนี้ คณะผู้วิจัยในสังกัดของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ซึ่งมีพันธกิจในการผลิตบัณฑิตทางด้านครุศาสตร์ และดำเนินการวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ ได้พัฒนาชุดโครงการวิจัยที่มุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลโดยใช้ความสุขในการเรียนเป็นฐาน เพื่อรองรับยุทธศาสตร์ อววน. พ.ศ. 2563–2570 ในด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation, 2020) โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาตัวชี้วัดความสุขในการเรียน สร้างกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความสุข และพัฒนาเทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสุขของผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษา การบูรณาการเทคโนโลยีในการเรียนการสอนมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อความสุข เช่น การใช้แอปพลิเคชันออนไลน์ เครื่องมือดิจิทัล และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตคุณภาพสูง (Hills & Argyle, 2002) การวิจัยจึงมีความสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมที่ตอบสนองต่อบริบทของการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล พร้อมทั้งส่งเสริมความสุข และสุขภาวะทางการศึกษาอย่างแท้จริง

แนวคิดเรื่อง "ความสุขในการเรียน" (Happiness Learning) ชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพเมื่อสามารถเรียนในรูปแบบที่ตนเองถนัดและมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน (Grasha, 1996) นอกจากนี้ การสร้างบรรยากาศที่ผู้เรียนได้รับการยอมรับอย่างเต็มที่และเนื้อหาการเรียนที่น่าสนใจมีผลโดยตรงต่อระดับความสุขในการเรียน สุธาแก้ว บุญพอ, กริก ศักดิ์สุภาพ และสุนีย์ เหมะประสิทธิ์ (Bunpho Saksuparb, & Haemaprasith, 2022)

จากผลการศึกษาของ (Diener, Lucas, & Oishi, 1997) ความสุขในการเรียนเป็นองค์ประกอบสำคัญของสุขภาวะเชิงอัตวิสัย (Subjective Well-Being) ซึ่งเป็นตัวทำนายสำคัญของความสำเร็จทางการศึกษาในระยะยาว นอกจากนี้ การใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่ทันสมัย เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้รับการพิสูจน์ว่าช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและระดับความพึงพอใจในการเรียน พิพัฒน์ อัฒพุธ, ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ และดิเรก ธีระภูธร (Auttaput, Sittiwong, & Teeraputon, 2017)

การวิจัยเรื่อง "นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลโดยการใช้ความสุขในการเรียนเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา" จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างองค์ความรู้ใหม่เพื่อยกระดับการศึกษาไทยในยุคหลังโควิด-19 และส่งเสริมการพัฒนาทักษะชีวิตและการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้และเกณฑ์การประเมินความสุขในการเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล
2. เพื่อสร้างกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่สอดคล้องกับการใช้ความสุขในการเรียนเป็นฐาน
3. เพื่อพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศที่ส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
4. เพื่อสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลโดยการใช้ความสุขในการเรียนเป็นฐาน

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นที่การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลโดยใช้ความสุขในการเรียนเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) การรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย 2 ประเภท ได้แก่

1. การรวบรวมข้อมูล การรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย 2 ประเภท ได้แก่

1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data)

ข้อมูลปฐมภูมิรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่างผ่านกระบวนการดังนี้

1.1.1 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview):

ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้บริหาร ครูผู้สอน และนักเรียน เพื่อสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับความสุขในการเรียนในรูปแบบการเรียนรู้ดิจิทัล เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ค่า IOC (Item-Objective Congruence)

1.1.1.1 การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion): จัดการสนทนากลุ่มในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคต่อความสุขในการเรียนในระบบดิจิทัล

1.1.1.2 แบบสอบถาม (Questionnaire):ใช้แบบสอบถามที่พัฒนาขึ้นจากการศึกษาทฤษฎีความสุข (Diener, Lucas & Oishi,1997; Seligman, 2002) และแบบสอบถามความสุขของออกซฟอร์ด (Oxford Happiness Questionnaire: OHQ) ที่ผ่านการแปลผลและปรับปรุงให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนไทย (Hills & Argyle, 2002; Rachsong, Preechasuchart, Singhasem, Phonboon, & Boonthong, 2019) อาภากร ราชสงฆ์, กาญจนวัลย์ ปรีชาสุชาติ, ภูริทัต สิงหเสม, สุภาพร ผลบุญ และณัฐพล บุญทอง เพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณเกี่ยวกับระดับความสุขในการเรียน และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)

ข้อมูลทุติยภูมิได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ ได้แก่

1.2.1 ทฤษฎีความสุขของ (Seligma, 2002) งานวิจัยเกี่ยวกับความสุขในการเรียน

1.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล

1.2.3 นโยบายการศึกษาตามยุทธศาสตร์ อว. พ.ศ. 2563–2570 (Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation, 2020)

ข้อมูลเหล่านี้ถูกรวบรวมจากหนังสือ ตำรา บทความวิชาการ รายงานการวิจัย วารสารวิชาการ และแหล่งข้อมูลออนไลน์ที่น่าเชื่อถือ เพื่อสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับบริบทการศึกษาไทยในยุคดิจิทัล

1.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูล กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยนี้ประกอบด้วยการวิเคราะห์ทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ดังนี้

1.2.2.1การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

1.2.2.1.1 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่มได้รับการวิเคราะห์ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

1.2.2.1.2 กระบวนการวิเคราะห์เริ่มจากการถอดเทปบันทึกเสียง จากนั้นทำการระบุหน่วยความหมาย (Meaning Units) และจัดกลุ่มข้อมูลตามประเด็นสำคัญเกี่ยวกับความสุขในการเรียนและปัจจัยที่ส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างมีความสุข (Graneheim & Lundman, 2004)

1.2.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

1.2.2.2.1 ข้อมูลจากแบบสอบถามถูกวิเคราะห์โดยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) เช่น ค่าความถี่ (Frequency), ร้อยละ (Percentage), ค่าเฉลี่ย ($\overline{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อสรุปลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง และระดับความสุขในการเรียน

1.2.2.2.2 นอกจากนี้ยังใช้การวิเคราะห์ความเชื่อมโยง (Correlation Analysis) และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านเทคโนโลยีการเรียนรู้ดิจิทัลกับระดับความสุขในการเรียน (Field, 2018)

ผลการวิจัย

จากการศึกษาความต้องการในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลโดยใช้ความสุขในการเรียนเป็นฐานในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา พบว่านักเรียนมีความต้องการเครื่องมือและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองความต้องการพื้นฐานในด้านการมีส่วนร่วม (Engagement), ความสำเร็จส่วนบุคคล (Achievement), และการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม (Social Connection) ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น Google Classroom, GoodNotes, Line Application และอุปกรณ์ iPad หรือคอมพิวเตอร์

องค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัลที่ได้พัฒนาขึ้นจากการศึกษานี้ประกอบด้วย 6 ด้าน ได้แก่ ผู้เรียน, ผู้สอน, เพื่อนร่วมเรียน, บรรยากาศในการเรียน, ครอบครัว, และโรงเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (Seligman ,2002) ที่เสนอว่าองค์ประกอบของความสุขในการเรียนควรมีทั้งด้านบุคลิกภาพภายในและสิ่งแวดล้อมภายนอก

การวิจัยเพื่อพัฒนากลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ด้วยวิธีการวิจัยแบบผสมผสาน Mixed Method โดยดำเนินการศึกษาเชิงคุณภาพ ด้วยการใช้เทคนิค คือ การสัมภาษณ์กลุ่ม (focus group) รวมทั้งการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (In-depth interview) และวิธีเชิงปริมาณด้วยการประเมินความสุขใน

การเรียนรู้ดิจิทัลในการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล จากกลุ่มอาจารย์ทั้ง 8 กลุ่ม สาระการเรียนรู้สามารถสรุปได้ดังนี้คือ

ประเด็นที่ 1 เทคโนโลยีทางด้านซอฟต์แวร์ อาจารย์ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นตรงกันว่าเทคโนโลยีในด้านซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการสอนจะให้ความสำคัญกับแอปพลิเคชันกูเกิ้ลคลาสรูม (Google Classroom) ควบคู่ไปกับแอปพลิเคชันไลน์ (LINE Application) โดยแอปพลิเคชันกูเกิ้ลคลาสรูมนี้ อาจารย์สามารถที่จะแชร์สื่อการสอนภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของตัวเองในขณะที่ทำการสอนได้ โดยเฉพาะอาจารย์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษาฯ และศิลปะ สามารถที่จะดาวน์โหลดโปรแกรมกู๊ดโน้ต (GoodNotes) เพื่อเขียนอธิบายวิธีการ วิธีทำลงในเอกสารที่เตรียมไว้ได้เลย ในขณะที่แอปพลิเคชันไลน์อาจารย์สามารถแจ้งข้อมูลนัดหมายการเรียน การส่งงาน ตลอดจนนักเรียนก็สามารถแจ้งข้อมูลย้อนกลับในกรณีที่ ระบบส่งสัญญาณเสียงจากกรณีที่นักเรียนไม่ได้ยินเสียงอาจารย์ในขณะที่ทำการสอน ฯลฯ นอกจากนั้นแล้ว การสร้างห้องเรียนของนักเรียนในกูเกิ้ลคลาสรูมนี้ ทำให้อาจารย์ผู้สอนเข้าสอนตาม 34 คาบสอนที่ได้รับมอบหมายจากทางโรงเรียนได้เลย ซึ่งแตกต่างจากบางโปรแกรมที่ให้นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องของอาจารย์ตามคาบเรียนโดยที่นักเรียนจะต้องกรอก Username และ Password ใหม่ทุกครั้งที่เข้าเรียนในวิชานั้นๆ

ประเด็นที่ 2 เทคโนโลยีทางด้านฮาร์ดแวร์ เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะกับสถานการณ์ COVID-19 นี้ อาจารย์ผู้สอนทุกท่านให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีทางด้านฮาร์ดแวร์เป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเป็นสื่อกลางระหว่างอาจารย์กับนักเรียน อีกทั้งยังเป็นอุปกรณ์เบื้องต้นที่ทำให้อาจารย์ได้ออกแบบและทำสื่อการสอนที่เป็นประโยชน์และส่งเสริมต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในยุคดิจิทัล อย่างเช่น คอมพิวเตอร์ (Computer) ไอแพด (Ipad) และสมาร์ทโฟน ตลอดจนอำนวยความสะดวกต่างๆ ต่อการเรียนการสอน ทำให้การเรียนการสอนของอาจารย์มีความสะดวกสบายมากขึ้น จากการสัมภาษณ์อาจารย์ให้ความเห็นว่าในขณะอยู่ในที่พักการใช้งานจากคอมพิวเตอร์ก็จะใช้สำหรับเตรียมสื่อการสอนและการสอนปกติได้ง่ายเพราะมีความชำนาญในการใช้คอมพิวเตอร์อยู่ก่อนแล้ว อีกทั้งยังประหยัดในการจัดซื้ออุปกรณ์ใหม่ แต่หากต้องออกไปทำภาระกิจนอกที่พักอาศัยและมีชั่วโมงสอนก็จะใช้ไอแพดทำการสอนได้ โดยภาพรวมจากการสัมภาษณ์พบว่า ไอแพด ได้รับความนิยมมากสุดเพราะเป็นอุปกรณ์ที่พกพาสะดวก มีแอปพลิเคชันในการจัดการเรียนการสอนได้หลากหลาย อาจารย์สามารถเขียนและอธิบายให้นักเรียนเห็นในขณะที่ทำการสอนได้ ในขณะเดียวกันอาจารย์หลายท่านยังให้ข้อมูลเพิ่มเติมที่ตรงกันอีกว่า หากมีอุปกรณ์ที่ทันสมัย แล้วเนื้อหาภายในสื่อการสอนที่เก่าไม่ใหม่ต่อยุคปัจจุบัน การสอนที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจและมีความสุขในการเรียนก็เป็นไปได้ยากเช่นกัน ดังนั้นก็ต้องมีการปรับปรุงเนื้อหาการสอน วิธีการสอนให้ทันสมัยใหม่อยู่เสมอ

ประเด็นที่ 3 เทคโนโลยีทางด้านสัญญาณโทรคมนาคมจากการสัมภาษณ์ อาจารย์ผู้สอนส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับระดับความเร็วของสัญญาณอินเทอร์เน็ต โดยการซื้อแพ็กเกจที่ระดับราคาค่อนข้างสูง โดยให้เหตุผลว่า ถ้าความเร็วของสัญญาณอินเทอร์เน็ตดี การดาวน์โหลดข้อมูลที่ใช้ในการสอนก็ทำได้เร็ว และยังทำให้การสอนไม่เกิดความล่าช้า (Delay) ในเรื่องการขาดหายของสัญญาณในขณะทำการสอน หากซื้อแพกเก็จที่ราคาไม่มากนัก ก็จะทำให้เกิดการ Delay ของสัญญาณในขณะที่สอน ยกตัวอย่างเช่น นักเรียนเห็นสื่อการสอน

แต่ไม่ได้ยินเสียงพูดของอาจารย์ อย่างไรก็ดี ยังมีบางเครือข่ายของค่ายต่างๆ ที่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตให้เล่นฟรี ซึ่งสามารถช่วยได้เช่นเดียวกัน

ในการดำเนินการวิจัยเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่ส่งเสริมความสุขในการเรียน ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบแนวทางการวิจัยและได้ดำเนินการตรงตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา เพื่อพัฒนาแนวทางการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่ส่งเสริมความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา สามารถสรุปผลการวิจัย ดังนี้

ความพึงพอใจต่อการมีส่วนร่วมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ จากการสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่เข้าร่วมเรียนออนไลน์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยสำรวจความพึงพอใจแง่มุม 3 ด้าน ได้แก่ ความพึงพอใจด้านเทคโนโลยีฮาร์ดแวร์ ความพึงพอใจด้านเทคโนโลยีซอฟต์แวร์ และความพึงพอใจด้านเทคโนโลยีระบบเครือข่าย

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจของผู้เรียนด้านเทคโนโลยีฮาร์ดแวร์

รายการ	$\overline{X}$	*S.D.*	การแปลผล
1. นักเรียนสามารถเลือกใช้อุปกรณ์ที่หลากหลายในการเข้าร่วมเรียนออนไลน์	3.87	1.02	มีความพึงพอใจมาก
2. นักเรียนมีชำนาญในการใช้อุปกรณ์เพื่อเข้าร่วมเรียนออนไลน์	4.07	0.85	มีความพึงพอใจมาก
3. นักเรียนคิดว่าความแตกต่างของอุปกรณ์ที่ใช้ไม่มีผลต่อการเรียนออนไลน์	3.10	1.04	มีความพึงพอใจปานกลาง
4. นักเรียนคิดว่าอุปกรณ์ที่นักเรียนใช้เรียนออนไลน์อยู่ในปัจจุบันมีความเหมาะสมต่อการเรียนออนไลน์	3.97	0.98	มีความพึงพอใจมาก
5. นักเรียนคิดว่ากิจกรรมการจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนนำมาใช้เหมาะสมกับอุปกรณ์ที่นักเรียนใช้เรียนออนไลน์	3.93	0.93	มีความพึงพอใจมาก
6. นักเรียนคิดว่าระดับความสามารถในการใช้อุปกรณ์ไม่เป็นปัญหาต่อการเรียนออนไลน์	3.63	0.84	มีความพึงพอใจมาก

จากตารางที่ 1 แสดงถึงระดับความพึงพอใจของผู้เรียนออนไลน์ด้านการใช้เทคโนโลยีด้านฮาร์ดแวร์ ซึ่งนักเรียนให้ความคิดเห็นว่านักเรียนมีความชำนาญในการใช้อุปกรณ์เพื่อเข้าร่วมเรียนออนไลน์ $\overline{X}$= 4.07 คือมีความพึงพอใจระดับมาก รองลงมาคือนักเรียนมีความพึงพอใจต่ออุปกรณ์ที่นักเรียนใช้เรียนออนไลน์อยู่ในปัจจุบันว่ามีความเหมาะสมต่อการเรียนออนไลน์ $\overline{X}$= 3.97 คือมีความพึงพอใจระดับมาก รวมไปถึงนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการจัดการ $\overline{X}$= 3.93 คือมีความพึงพอใจระดับมาก อีกทั้งปัจจัยทางด้านการเลือกใช้อุปกรณ์ที่หลากหลายในการเข้าร่วมเรียนออนไลน์ นักเรียนก็ให้ความคิดเห็นว่ามีความพึงพอใจในระดับมาก $\overline{X}$= 3.87

ในด้านความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการมีส่วนร่วมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ด้านการใช้เทคโนโลยีซอฟต์แวร์ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของผู้เรียนด้านเทคโนโลยีซอฟต์แวร์

รายการ	$\overline{X}$	*S.D.*	การแปลผล
1. ความเร็วของสัญญาณอินเทอร์เน็ตมีผลต่อความสนใจในการเรียนออนไลน์	3.90	0.98	มีความพึงพอใจมาก
2. นักเรียนสามารถเข้าถึงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อยู่ตลอดเวลาในช่วงการเรียนออนไลน์	3.47	0.99	มีความพึงพอใจปานกลาง
3. นักเรียนมีความพร้อมในด้านของการจัดซื้อแพ็คเกจอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมต่อการเรียนออนไลน์	3.43	1.05	มีความพึงพอใจปานกลาง
4. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	3.53	1.12	มีความพึงพอใจมาก

จากตารางที่ 3 แสดงถึงระดับความพึงพอใจของผู้เรียนในด้านการใช้เทคโนโลยีระบบเครือข่าย ปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับความพึงพอใจของผู้เรียนมากที่สุดคือ ความเร็วของสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนคิดว่ามีผลต่อความสนใจในการเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมาก $\overline{X}$= 3.90 ปัจจัยรองลงมาคือ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก $\overline{X}$= 3.53 ซึ่งเป็นผลดีในด้านการใช้งานระบบการเรียนออนไลน์

ในด้านความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการมีส่วนร่วมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ด้านการใช้เทคโนโลยีระบบเครือข่าย ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของผู้เรียนด้านเทคโนโลยีระบบเครือข่าย

รายการ	$\overline{X}$	*S.D.*	การแปลผล
1. โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่ผู้สอนใช้จัดการเรียนการสอนเหมาะสม	4.00	0.89	มีความพึงพอใจมาก
2. โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่ผู้สอนใช้จัดการเรียนการสอนรองรับกับทุกอุปกรณ์	3.87	0.92	มีความพึงพอใจมาก
3. นักเรียนมีความชำนาญในการใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่ผู้สอนใช้จัดการเรียนการสอน	3.80	1.01	มีความพึงพอใจมาก
4. การใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันในการทำกิจกรรมทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น	3.20	1.25	มีความพึงพอใจปานกลาง
5. ทักษะในการใช้งานโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันมีผลต่อความสนใจในการเรียนออนไลน์ของนักเรียน	3.63	1.05	มีความพึงพอใจมาก

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีซอฟต์แวร์ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่ผู้สอนใช้จัดการเรียนการสอนว่าเหมาะสมต่อการเรียนออนไลน์อยู่ระดับพึงพอใจมาก $\overline{X}$= 4.00 ความพึงพอใจรองลงมาคือด้านความชำนาญในการใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่ผู้สอนใช้จัดการเรียนการสอน โดยนักเรียนมีความชำนาญในการใช้โปรแกรมที่สอนนำมาใช้ในระดับมาก $\overline{X}$= 3.80 รวมไปถึงนักเรียนแสดงความคิดเห็นว่า

ทักษะในการใช้งานโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันมีผลต่อความสนใจในการเรียนออนไลน์ของนักเรียนอยู่ในระดับมาก $\overline{X}$= 3.63

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการรวบรวมข้อมูล โดยใช้เทคนิคเดลฟายจำนวน 3 รอบ ในการพัฒนาตัวบ่งชี้ความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัลสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ การพัฒนาตัวบ่งชี้ความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัล เกณฑ์การตรวจสอบ เกณฑ์การประเมิน โดยใช้เทคนิคเดลฟาย พบว่า ตัวบ่งชี้ความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัลที่ได้รับฉันทามติคือ

ตัวบ่งชี้ในด้านที่ 1 ผู้เรียนที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบย่อย 1) คุณลักษณะของผู้เรียน 2) ความพร้อมในการเรียนดิจิทัล 3) ความสัมพันธ์กับเพื่อน 4) แรงจูงใจในการเรียนรู้ดิจิทัล 5) ความต้องการที่จะเรียนรู้ดิจิทัล

ตัวบ่งชี้ด้านที่ 2 ผู้สอน 1) วิธีการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล 2) ความพร้อมของครู 3) ความรู้ความสามารถของครู 4) กิจกรรมในการเรียนการสอนดิจิทัล 5) บุคลิกลักษณะของครูผ่านการจัดการเรียนการสอนดิจิทัล 6) พฤติกรรมการจัดการการเรียนรู้ของครู 7) การชักจูงใจและการให้แรงเสริมในการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล

ตัวบ่งชี้ด้านที่ 3 กระบวนการ 1) การทำงานร่วมกัน 2) แรงจูงใจจากเพื่อในการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล

ตัวบ่งชี้ด้านที่ 4 บรรยากาศในการเรียนรู้ 1) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน 2) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน

ตัวบ่งชี้ด้านที่ 5 ครอบครัว 1) ความร่วมมือในการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัลของผู้ปกครอง 2) ความเข้าใจในการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล

ตัวบ่งชี้ด้านที่ 6 โรงเรียน 1) ความเข้าใจต่อการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล 2) ความพร้อมในการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล 3) ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์

ทั้ง 6 ตัวบ่งชี้มีความเหมาะสมและเป็นไปได้ที่จะปฏิบัติตาม เกณฑ์การตรวจสอบ มีความเหมาะสมและเป็นไปได้ที่จะใช้ตรวจสอบแต่ละตัวบ่งชี้ และเกณฑ์การประเมินแต่ละองค์ประกอบ มีความเหมาะสม

จากตัวบ่งชี้ทั้ง 6 ด้านที่ส่งผลต่อความสุขของนักเรียนในการจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของผู้สอนที่จะเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัล หรือการสร้างบรรยากาศให้ชั้นเรียนให้มีความเหมาะสมโดยคำนึงถึงความสุข ความพร้อม และความสามารถของผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนนั้นสามารถนำมาใช้ได้หลายรูปแบบ สอดคล้องกับงานวิจัยของ (Auttaput, Sittiwong, & Teeraputon, 2017) ที่ได้ทำการศึกษาผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระดับมากที่สุด แต่ทั้งนี้ในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลนั้นก็มีปัจจัยในหลายด้านทั้งปัจจัยด้านผู้สอนในเรื่องของความชำนาญในการใช้เครื่องมือดิจิทัล หรือความพร้อมของผู้เรียนในการจัดเตรียมอุปกรณ์ดิจิทัล สอดคล้องกับงานวิจัยของกฤษณา พาสว่าง, อธิป เกตุสิริ และชวนคิด มะเสนะ (Pasawang, Ketsiri & Masena, 2022) ที่ได้กล่าวถึงสภาพการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการบริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 29

โดยผลการวิจัยพบว่า สภาพการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีผลต่อการบริหารจัดการการเรียนการสอนเพราะบางสถานศึกษาขาดบุคลากรที่มีความรู้ในการใช้เทคโนโลยีสนเทศ จึงควรมีการอบรมเสริมสร้างความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้กับบุคลากรเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ของผู้ได้เป็นอย่างมาก ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศไม่ใช่เป็นปัจจัยที่ผู้เรียนเพียงอย่างเดียว ยังรวมถึงปัจจัยที่ตัวผู้สอนด้วย ซึ่งสอดคล้องกับสุรพงษ์ แสงสีมุข (Saengseemok, 2021) ได้กล่าวถึงแนวทางการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบริหารสถานศึกษาของกลุ่มโรงเรียนช่องแคบ-คีรีราษฎร์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 2 ไว้ว่า ด้านการวางแผนโรงเรียนควรมีการวางแผนในการจัดระบบเทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะสม ด้านการปฏิบัติการสอนของครูผู้สอนนั้น ผู้สอนต้องมีความรู้ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะกับรายวิชา และต้องมีการปรับปรุงอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือเครื่องมือดิจิทัลให้มีความพร้อมสำหรับการใช้งานอยู่เสมอ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์เชิงลึก พบประเด็นสำคัญดังนี้

1. ระดับความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัลของนักเรียน

ผลการวิเคราะห์สถิติพรรณนาแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีระดับความสุขในการเรียนโดยรวมอยู่ในระดับสูง ($\overline{X}$= 4.23, *S.D.*= 0.61)

2. ความพึงพอใจต่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้

นักเรียนมีความพึงพอใจสูงต่อเทคโนโลยีที่ใช้ เช่น Google Classroom และ GoodNotes ($\overline{X}$= 4.35, *S.D.*= 0.58) โดยเน้นว่าความเร็วของสัญญาณอินเทอร์เน็ตและความสามารถในการเข้าถึงเนื้อหาคือปัจจัยสำคัญต่อความสุขในการเรียนรู้ (Lu & Argyle, 1991)

3. การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัล

จากการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ พบว่า "การสนับสนุนจากผู้สอน" (β = .46, $p < .01$) และ "การมีส่วนร่วมของเพื่อน" (β = .39, $p < .01$) เป็นตัวทำนายสำคัญของระดับความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ว่า "การใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ดิจิทัลที่เน้นความสุขจะส่งผลให้ระดับความสุขในการเรียนเพิ่มขึ้น" ได้รับการยืนยันจากผลการศึกษานี้ สมมติฐานที่ว่า "การนำเทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมมาใช้จะสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและมีความสุข" ได้รับการสนับสนุนอย่างมีนัยสำคัญ สอดคล้องกับงานศึกษาของสิริกุล กิตติมงคลชัย และชุติมา สุรเศรษฐ (Kittimongkolchai & Suraseth, 2021) เกี่ยวกับแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบแล้วสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ระบุองค์ประกอบหลัก ได้แก่ ความสัมพันธ์เชิงบวก อารมณ์เชิงบวกในการเรียนรู้ การควบคุมตนเอง/การไหลลื่น และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับกลไกการมีส่วนร่วม นอกจากนี้ยังได้รับการสนับสนุนจาก แนวทางปฏิบัติสำหรับ “โรงเรียนมัธยมศึกษาสุขสันต์” (Pansrithong & Leksansern, 2020) ที่ผลการวิจัยมุ่งเน้นที่ความสัมพันธ์ กิจกรรม และสภาพแวดล้อมเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและความพึงพอใจของนักเรียน

ข้อค้นพบที่น่าสนใจคือ การมีเครื่องมือเทคโนโลยีที่เข้าถึงได้ง่ายและมีคุณภาพสูง เช่น iPad และแอปพลิเคชันการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความสุขในการเรียน ซึ่งสนับสนุนผลการศึกษาของ (Kornpitack & Sawmong, 2022) ที่กล่าวถึงความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมปลาย ถูกทำนายโดยความคาดหวังด้านผลสัมฤทธิ์และคุณภาพของระบบ

การพัฒนาตัวบ่งชี้ความสุข 6 ด้านในงานวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดสุขภาวะองค์รวม (Holistic Well-Being) ที่กล่าวถึงในงานของ (Seligman, 2002) ซึ่งระบุว่าความสุขไม่เพียงขึ้นอยู่กับตัวบุคคลเท่านั้น แต่ยังขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมทางสังคมและการสนับสนุนจากผู้อื่นด้วย

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลโดยใช้ความสุขในการเรียนเป็นฐานในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. พัฒนาตัวบ่งชี้และเกณฑ์การประเมินความสุขในการเรียนรู้ดิจิทัลได้ 6 ด้าน ได้แก่ ผู้เรียน ผู้สอน เพื่อนร่วมเรียน บรรยากาศในการเรียน ครอบครัว และโรงเรียน ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดสุขภาวะองค์รวมของ (Seligman, 2002)

2. กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลที่ใช้ความสุขเป็นฐาน ประกอบด้วยการส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ที่สร้างสรรค์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน การใช้สื่อเทคโนโลยีที่เหมาะสม และการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อให้เกิดความสุข

3. พัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ดิจิทัล เช่น Google Classroom, GoodNotes และ Line Application ซึ่งนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับสูง ($\overline{X}$ = 4.35, $S.D.$ = 0.58)

4. ผลการทดสอบสมมติฐานยืนยันว่ากลยุทธ์การเรียนรู้ดิจิทัลที่เน้นความสุข และการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมส่งผลให้ระดับความสุขในการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ผลการวิจัยสนับสนุนแนวคิดของ (Diener Lucas & Oishi, 1997) ที่ระบุว่าความสุขมีผลต่อความสำเร็จในการเรียนและสุขภาวะทางอารมณ์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ งานวิจัยยังสอดคล้องกับ (Gutman & Feinstein, 2008) ที่พบว่าปัจจัยสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน โดยเฉพาะการสนับสนุนจากครู มีผลสำคัญต่อความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน

ในส่วนของเทคโนโลยีการเรียนรู้ดิจิทัล ผลการวิจัยสอดคล้องกับงานของ (Uusitalo-Malmivaara, 2014) ที่เน้นว่าการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพช่วยส่งเสริมความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองและระดับความสุขในโรงเรียน ทั้งนี้ยังพบว่า ความเร็วของสัญญาณอินเทอร์เน็ตและความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญยิ่งในการส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ออนไลน์ให้มีความสุข สอดคล้องกับผลการศึกษาของจีรทัช ใจจริ, ธนิต โตอดิเทพย์, ภารดี อนันต์นาวี และเจริญวิชญ์ สมพงษ์ธรรม (Jaijing, Toadithep, Anannawee, & Sompongtam, 2020) ที่เน้นความสำคัญของเครื่องมือสนับสนุนที่มีคุณภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การพัฒนาตัวบ่งชี้ความสุข 6 ด้านในงานวิจัยนี้สะท้อนถึงความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับองค์ประกอบที่สนับสนุนการเรียนรู้ที่มีความสุข ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากทฤษฎีสุขภาวะโดยรวม (Seligman, 2002) ที่ชี้ให้เห็นว่าความสุขเกิดจากการผสมผสานระหว่างความสามารถภายในและปัจจัยภายนอก โดยสอดคล้องกับ

การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสุขเชื่อมโยงกับความพึงพอใจ การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นในโรงเรียนมัธยมศึกษาของไทย ในกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมปลาย ความสุขในการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญตามระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พัชรินทร์ คัสเตศรี (Katsatasri, 2023) และการศึกษาระดับภูมิภาคของโรงเรียนมัธยมศึกษาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทยพบว่า บุคลากรที่ให้การสนับสนุน ความสัมพันธ์ในครอบครัวที่เข้มแข็ง และสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยของโรงเรียน เป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดความเป็นอยู่ที่ดีทางการศึกษาของนักเรียน ซึ่งโดยทั่วไปแล้วเป็นปัจจัยที่ผลักดันการมีส่วนร่วม (Meekaew, Weeranakin, Chamaratana, Promphakping & Bhiasiri, 2024) นอกจากนี้ในช่วงการระบาดของโควิด-19 มีการศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมปลายไทยถูกทำนายโดยความคาดหวังด้านผลสัมฤทธิ์และคุณภาพของระบบ ซึ่งเน้นย้ำว่าสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ส่งผลต่อความพึงพอใจอย่างไร (Kornpitack & Sawmong, 2022) แบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบแล้วสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ระบุองค์ประกอบหลัก ได้แก่ ความสัมพันธ์เชิงบวก อารมณ์เชิงบวกในการเรียนรู้ การควบคุมตนเอง/การไหลลื่น และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับกลไกการมีส่วนร่วม (Kittimongkolchai & Suraseth, 2021) แนวทางปฏิบัติสำหรับ “โรงเรียนมัธยมศึกษาสุขสันต์” มุ่งเน้นที่ความสัมพันธ์ กิจกรรม และสภาพแวดล้อมเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและความพึงพอใจของนักเรียน (Pansrithong & Leksansern, 2020) งานวิจัยข้างต้น สนับสนุนข้อค้นพบของการวิจัย กล่าวคือในการสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลโดยใช้ความสุขในการเรียนเป็นฐานนอกจากระบบเทคโนโลยีและสารสนเทศที่ดีแล้ว ควรให้ความสำคัญเกี่ยวกับบริบทของสิ่งแวดล้อมในการเรียน โดยเฉพาะการสนับสนุนจากผู้สอน" และ "การมีส่วนร่วมของเพื่อน" ในห้องเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1. สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีนโยบายส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลที่เน้นความสุข เช่น การพัฒนาหลักสูตรที่ผสมผสานเทคโนโลยีกับกิจกรรมที่สร้างความสุขจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

1.2 การพัฒนาระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงให้ครอบคลุมในโรงเรียนทุกระดับ เพื่อสร้างความเสมอภาคในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

2.1 ครูควรได้รับการพัฒนาทักษะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลที่สนับสนุนความสุข เช่น การใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2. โรงเรียนควรสนับสนุนให้มีการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีสำหรับนักเรียนและผู้ปกครอง เพื่อเสริมความเข้าใจและการใช้งานเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ

3. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

3.1 ควรขยายการศึกษาวิจัยไปยังกลุ่มตัวอย่างที่มีความหลากหลายมากขึ้น ทั้งในระดับประถมศึกษา อุดมศึกษา และในพื้นที่ชนบท

3.2 ควรศึกษาผลกระทบของการเรียนรู้ดิจิทัลที่ใช้ความสุขเป็นฐานในระยะยาวต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาและสุขภาวะจิตใจของนักเรียน

References

Auttaput, P., Sittiwong, T., & Teeraputon, D. (2017). *The effects of using social network and active learning in the design and production of computer graphics course for undergraduate students*. *Journal of Education Naresuan University, 19*(2), 145–154. Retrieved from https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/89745 (In Thai)

Bunpho, S., Saksuparb, K., & Haemaprasith, S. (2022). *Development of an active learning activity package to promote science learning happiness and creativity*. *Silpakorn University Journal of Education Research, 14*(2), 290–308. Retrieved from https://so05.tci-thaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/view/259654/175992 (In Thai)

Centre for Research on the Wider Benefits of Learning. (Gutman, L. M., & Feinstein, L.) (2008). *Children's well-being in primary school: Pupil and school effects*.

Diener, E., Lucas, R. E., & Oishi, S. (1997). *Subjective well-being and the science of happiness: Cross-cultural perspectives*. The MIT Press.

Fakcharoenphol, W., Chaowatthanakun, K., Varasunun, P., Nugultham, K., Laohammanee, K., Suwannaphichat, S., & Suwan, S. (2020). *Readiness to implement online learning management under the COVID-19 pandemics*. *Journal of Education and Human Development Sciences, 4*(1), 44–61. Retrieved from https://kuojs.lib.ku.ac.th/index.php/jehds/article/view/3528 (In Thai)

Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). SAGE Publications.

Graneheim, U. H., & Lundman, B. (2004). *Qualitative content analysis in nursing research: Concepts, procedures and measures to achieve trustworthiness*. *Nurse Education Today, 24*(2), 105–112. https://doi.org/10.1016/j.nedt.2003.10.001

Grasha, A. F. (1996). *Teaching with style: A practical guide to enhancing learning by understanding teaching and learning styles*. Alliance Publishers.

Hills, P., & Argyle, M. (2002). *The Oxford Happiness Questionnaire: A compact scale for the measurement of psychological well-being*. *Personality and Individual Differences, 33*(7), 1073–1082. https://doi.org/10.1016/S0191-8869(01)00213-6

Institute for Research and Academic Services. (2020). *Report on the impact of COVID-19 on learning management in Thailand*. Bangkok: Assumption University. (In Thai)

Jaijing, J., Toadithep, T., Anannawee, P., & Sompongtam, C. (2020). *Factors affecting happiness in learning of freshman students in the Faculty of Humanities and Social Sciences, Burapha*

University. *Academic Journal of Humanities & Social Sciences Burapha University, 28*(1), 29–47. Retrieved from https://so06.tci-thaijo.org/index.php/husojournal/article/view/198232 (In Thai)

Katsatasri, P. (2023). *Happiness in learning of high school students at a university demonstration school, University of Phayao*. *Suan Sunandha Academic & Research Review, 17*(2), 43–55. Retrieved from https://so05.tci-thaijo.org/index.php/ssajournal/article/view/266874 (In Thai)

Kittimongkolchai, S., & Suraseth, C. (2021). *Development of happiness learning scales of lower secondary school students in Bangkok Metropolis*. *Journal of Research Methodology, 34*(2), 109–132. Retrieved from https://doi.nrct.go.th/admin/doc/doc_591700.pdf (In Thai)

Kornpitack, P., & Sawmong, S. (2022). *Empirical analysis of factors influencing student satisfaction with online learning systems during the COVID-19 pandemic in Thailand*. *Heliyon, 8*(3), e09183. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09183

Lu, L., & Argyle, M. (1991). *Happiness and cooperation*. *Personality and Individual Differences, 12*(10), 1019–1030. https://doi.org/10.1016/0191-8869(91)90032-7

Meekaew, N., Weeranakin, P., Chamaratana, T., Promphakping, B., & Bhiasiri, S. (2024). *Navigating schools through the pandemic crisis: A study on the determinants influencing the well-being of secondary students in Northeast Thailand*. *Education Sciences, 14*(7), 766. https://doi.org/10.3390/educsci14070766

Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation. (2020). *Higher Education, Science, Research and Innovation Policy and Strategy 2020–2027 and Science, Research and Innovation Plan 2020–2022*. Bangkok: Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation. (In Thai)

Pansrithong, N., & Leksansern, A. (2020). *The guidelines for implementing happy secondary school in Thailand*. *Psychology and Education, 57*(7), 537–541. https://doi.org/10.17762/pae.v57i7.84

Pasawang, K., Ketsiri, A., & Masena, C. (2022). *Conditions of using information technology and communication in the administration of secondary school under the Office of the Secondary Education Service Area 29*. *Academic Journal of Sisaket Rajabhat University, 16*(2), 153–170. Retrieved from https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sskrujournal/article/view/252349 (In Thai)

Rachsong, A., Preechasuchart, K., Singhasem, P., Phonboon, S., & Boonthong, N. (2019). *Happy learning of adolescent students in Songkhla province*. *Journal of Educational Research, Thaksin University, 13*(2), 45–62. Retrieved from https://so02.tci-thaijo.org/index.php/eduthu/article/view/222876 (In Thai)

Saengseemok, S. (2021). *Guidelines for using information technology for school administration of school groups Chongkab-keereerach under the Tak Primary Education Service Area Office 2*. *Journal of MCU Nakhondhat, 8*(11), 181–194. Retrieved from https://so03.tci-thaijo.org/index.php/JMND/article/view/256934 (In Thai)

Seligman, M. E. P. (2002). *Authentic happiness: Using the new positive psychology to realize your potential for lasting fulfillment*. Free Press.

Uusitalo-Malmivaara, L. (2014). *Happiness and depression in the transition to secondary school: The role of supportive school environment*. *Educational Psychology, 34*(5), 556–575.

Wongsi, N. (2009). *Development of a happiness measurement scale for secondary school students* (master's thesis). Srinakharinwirot University. (In Thai)