แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป

English Self-Learning Platform in Visual Arts for Undergraduate Students at College of Fine Arts

Received: September 27, 2025
Revised: November 21, 2025
Accepted: November 26, 2025

อรวรรณ โพธิ์ขี*
Orawan Phokhee

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป 2) ประเมินประสิทธิภาพของแพลตฟอร์มฯ ตามเกณฑ์ 80/80 และ 3) วัดผลความพึงพอใจของผู้ใช้งานผ่าน แพลตฟอร์มฯ เพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 และ 2 ประจำปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง แบบประเมินคุณภาพ แบบทดสอบประจำบทเรียน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติเพื่อการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยใช้สูตร E1/E2

ผลการศึกษา พบว่า 1) แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง มีคุณภาพและเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ในการเรียนรู้, 2) ประสิทธิภาพของแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้เท่ากับ 80.05/83.45 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อแพลตฟอร์มในภาพรวมอยู่ในระดับ “พึงพอใจมาก” (ค่าเฉลี่ย 4.40, S.D. = 0.69)

คำสำคัญ : แพลตฟอร์ม/ บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์/ เรียนรู้ด้วยตัวเอง

*อาจารย์ประจำภาควิชาศึกษาทั่วไป วิทยาลัยช่างศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
Lecturer, Department of General Education, College of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts, Thailand
Corresponding Author E-mail Address: ultratoey.phokhee@gmail.com

Abstract

The purposes of this research were 1) to create English Self-Learning Platform in Visual Arts for Undergraduate students at College of Fine Arts, 2) to determine the efficiency of English Self-Learning Platform in Visual Arts for Undergraduate students at College of Fine Arts, and 3) to study the students' satisfaction towards English Self-Learning Platform in Visual Arts for Undergraduate students at College of Fine Arts. The sample group of this research was consisted of 40 students who studied in the first- and second-year of undergraduate, College of Fine Arts, in the academic year 2025. The research instruments included English Self-Learning Platform in Visual Arts for Undergraduate students at College of Fine Arts, quality assessment form, lesson test, achievement Test, and satisfaction assessment form. The data were analyzed using percentage, mean, and standard deviation.

The research revealed that 1) English Self-Learning Platform was appropriated for use in learning, 2) English Self-Learning Platform had passed the standard criterion with efficiency level of 80.05/83.45, and 3) students' satisfaction towards English Self-Learning Platform was at a high level with the mean score of 4.40.

Keywords : Platform/ Online Learning English for Fine Arts Lessons/ Self-Learning

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงของสังคมของโลกในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครอง สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม รวมไปถึงด้านการจัดการศึกษาที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งรูปแบบการจัดการเรียนการสอนและทักษะที่เน้นให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนมีศักยภาพก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ตามแนวคิดของเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills) ที่ได้ถูกพัฒนาขึ้น โดยภาคส่วนนอกวงการศึกษา ประกอบด้วย บริษัทเอกชนชั้นนำขนาดใหญ่ของโลก เช่น บริษัทแอปเปิ้ล บริษัทไมโครซอฟ บริษัทวอล์ดิสนีย์ องค์กรวิชาชีพระดับประเทศ และสำนักงานด้านการศึกษาของรัฐได้พัฒนาวิสัยทัศน์และกรอบแนวคิดเพื่อความสำเร็จของผู้เรียนในระบบเศรษฐกิจโลกใหม่ (www.21stcenturyskills.org) โดยกำหนดผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน (Student outcomes) ซึ่งหมายถึงทักษะที่ผู้เรียนควรมี อันได้แก่ ทักษะความรู้ตามสาระแกนหลัก ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศและเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและการทำงาน รวมถึงการกำหนดระบบส่งเสริมสนับสนุนสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งหมายถึงครูหรือผู้สอนในสถานศึกษาที่ต้องปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะของผู้เรียนและก้าวทันโลกในศตวรรษที่ 21 ไปพร้อมกัน

ภาษา เทคโนโลยี เป็นทักษะที่ถูกกำหนดไว้ในผลลัพธ์ที่ควรเกิดแก่ผู้เรียน (Student outcomes) ภาษาอังกฤษนับว่าเป็นเครื่องมือในการสื่อสารในโลกปัจจุบันและยังเป็นหนึ่งในภาษาสากลของโลกที่มีความจำเป็นในชีวิตประจำวัน ทั้งในแง่ของการติดต่อสื่อสาร การศึกษาและแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การเผยแพร่และแลกเปลี่ยนข้อมูลรวมทั้งแลกเปลี่ยนเรียนรู้วัฒนธรรมกับนานาประเทศทั่วโลก (Dolati and Mikaili, 2011) การพัฒนาศักยภาพของประชากรของแต่ละประเทศด้านการใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารจึงเป็นอีกเรื่องที่ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญมาโดยตลอด ดังจะเห็นได้จากการจัดการศึกษาของชาติที่กำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษในทุกระดับชั้น เพื่อให้ประชาชนคนไทยสามารถสื่อสารกับนานาประเทศผ่านการใช้ภาษาอังกฤษ โดยครอบคลุมทั้ง 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน อารีรักษ์ มีแจ้ง และสิริพร ปาณาวงษ์ (Meejeang and Panawong, 2010)

ในการจัดการเรียนการสอน เทคโนโลยีถูกนำมาใช้ในวงการการศึกษาอย่างแพร่หลายในช่วงวิกฤตการณ์โรคระบาด COVID-19 เนื่องจากผู้เรียนและผู้สอนไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กันในห้องเรียนได้ จึงต้องอาศัยเทคโนโลยีเข้ามาช่วยเพื่อให้การเรียนการสอนยังคงดำเนินต่อไปได้ แพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์ (Online Learning Platform) เป็นอีกหนึ่งเทคโนโลยีที่ถูกนำมาให้ในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นระบบบริการออนไลน์ที่เอื้อให้ผู้เรียน ผู้สอน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา สามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูล เครื่องมือ และทรัพยากรต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้การเรียนรู้มิได้จำกัดอยู่ในระบบห้องเรียนแบบเดิม ๆ มีการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการและพัฒนาการเรียนการสอน รวมทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากสื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) อีกด้วย ซึ่ง แพลตฟอร์ม เพื่อการศึกษาที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันมีจำนวนมาก ยกตัวอย่างเช่น Khan Academy, MOOC, Google Classroom และอื่น ๆ (OKMD, 2017) ซึ่งเป็นอีกหนึ่งส่วนสำคัญในการกระจายโอกาสทางการศึกษา ทำให้คนทั่วโลกสามารถเข้าถึงการศึกษาได้โดยผ่านระบบออนไลน์และสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง

วิทยาลัยช่างศิลป เป็นสถาบันการศึกษาภายใต้สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์กระทรวงวัฒนธรรมที่มุ่งเน้นการจัดการศึกษาด้านศิลปะและทักษะแกนหลักทางวิชาการ ภาษาอังกฤษเป็นทักษะหนึ่งที่ถูกบรรจุลงในหลักสูตรของทางวิทยาลัยที่มีบูรณาการภาษาอังกฤษเข้ากับความรู้ด้านศิลปะทั้งในเรื่องเนื้อหาและการบรรยายในห้องเรียน แต่ก็ยังคงมีนักศึกษาจำนวนไม่น้อยที่ไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการอธิบายผลงาน กระบวนการ หรือสืบค้นข้อมูลงานวิจัยทางด้านศิลปะด้วยภาษาอังกฤษได้ เนื่องจากนักศึกษาส่วนใหญ่ยังขาดความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์สำนวน และ การใช้โครงสร้างประโยคภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง แม้ที่ผ่านมามีการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษทัศนศิลป์เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เรียนรู้คำศัพท์ สำนวน และการใช้โครงสร้างก็ตาม แต่ในการจัดการเรียนการสอนในโครงสร้างในห้องเรียนอาจยังไม่เพียงพอ เนื่องจากมีอุปสรรคที่ทำให้นักศึกษาไม่สามารถเรียนรู้ได้เต็มที่ทั้งเรื่องเวลาที่จำกัด กิจกรรมโครงการเสริมหลักสูตรของทางวิทยาลัยที่อาจทับซ้อนเวลาเรียนและกิจกรรมอื่น ๆ ของผู้สอนและผู้เรียนเอง ทำให้กระทบต่อเวลาเรียนในห้องเรียน

ด้วยเหตุจากปัญหาและแนวคิดข้างต้นเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการศึกษาข้างต้นนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะจัดทำ แพลตฟอร์ม เพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง

สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป รวมถึงเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสื่อและนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนและปรับปรุงสื่อการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้าง แพลตฟอร์ม เพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลปะ

2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของ แพลตฟอร์ม เพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป ตามเกณฑ์ 80/80

3. เพื่อวัดผลความพึงพอใจของผู้ใช้งานผ่าน แพลตฟอร์ม เพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 และ 2 ของวิทยาลัยช่างศิลป ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 79 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 40 คน ประกอบด้วย

- นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม ชั้นปีที่ 1 จำนวน 10 คน
- นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาศิลปกรรม ชั้นปีที่ 2 จำนวน 10 คน
- นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ (ต่อเนื่อง) ชั้นปีที่ 1 จำนวน 10 คน
- นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ (ต่อเนื่อง) ชั้นปีที่ 2 จำนวน 10 คน

ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีจับฉลาก (Lottery) เนื่องจากผู้เรียนมีระดับความรู้พื้นฐานที่ไม่แตกต่างกัน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 5 เครื่องมือ ได้แก่ 1) แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป 2) แบบประเมินคุณภาพของ แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป 3) แบบทดสอบประจำบทเรียนจำนวน 5 บท บทละ 10 ข้อ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ 5) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป เครื่องมือมีวิธการพัฒนาและตรวจคุณภาพ ดังนี้

2.1 แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป มีการศึกษาและวิเคราะห์ เนื้อหาของบทเรียนรวมถึงรูปแบบ ลักษณะของแพลตฟอร์มที่จะนำมาใช้เพื่อนำมาออกแบบและสร้างแพลตฟอร์มก่อนนำแพลตฟอร์มที่ได้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบคุณภาพด้วยค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งผลจากการตรวจสอบคุณภาพ พบว่าค่า IOC มีค่า 0.67-1.00 แปลผลได้ว่า เนื้อหาของแพลตฟอร์มมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

2.2 แบบประเมินคุณภาพของแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเองสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป มีการศึกษาหลักและวิธีการสร้างแบบประเมินคุณภาพ โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยมีประเด็นที่ใช้ในการประเมินคุณภาพของ แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านภาษา ด้านกราฟฟิกและการออกแบบ และด้านประสิทธิภาพและความคงทนโดยภาพรวมก่อนนำแบบประเมินที่ได้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

2.3 แบบทดสอบประจำบทเรียนจำนวน 5 บท บทละ 10 ข้อ มีการศึกษาหลักการและวิธีสร้างแบบทดสอบ วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนของ 5 บทเรียน และสร้างบทสอบ บทละ 10 ข้อ นำแบบทดสอบที่ได้ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่าค่า IOC มีค่า 0.67-1.00 แปลผลได้ว่า ข้อคำถามในแบบทดสอบประจำบทมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ จากนั้นนำข้อสอบไปทดลอง (try out) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายข้อ (Item Analysis) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ขึ้นไป ค่าอำนาจจำแนก (r) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่นที่ 0.7

2.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ มีการศึกษาหลักการและวิธีสร้างแบบทดสอบ วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนของ 5 บทเรียน และสร้างบทเรียนจำนวน 70 ข้อ นำแบบทดสอบที่ได้ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่าค่า IOC มีค่า 0.67-1.00 แปลผลได้ว่า ข้อคำถามในแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ จากนั้นนำข้อสอบไปทดลอง (try out) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายข้อ (Item Analysis) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ขึ้นไป ค่าอำนาจจำแนก (r) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่นที่ 0.7 จำนวน 50 ข้อ

2.5 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อ แพลตฟอร์ม เพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเองสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป มีการศึกษา ค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องและวิเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษาเพื่อกำหนดโครงสร้างและขอบเขตของคำถามของแบบประเมินความพึงพอใจและสร้างแบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วนการประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) จำนวน 15 ข้อ จากนั้นนำแบบประเมินที่ได้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่าค่า IOC มีค่า 0.67-1.00 แปลผลได้ว่า ข้อคำถามในแบบสอบถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ให้นักศึกษาเข้าใช้งานแพลตฟอร์ม เพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป อย่างอิสระ โดยกำหนดระยะเวลา เป็นเวลา 1 เดือน เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาด้วยตนเอง ซึ่งในแพลตฟอร์มประกอบไปด้วยบทเรียน บททดสอบแต่ละบท แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบประเมินความพึงพอใจ เมื่อครบกำหนดเวลา ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และสรุปผล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์หาคุณภาพและประสิทธิภาพของ แพลตฟอร์ม เพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง และความพึงพอใจของผู้เรียน ซึ่งใช้สถิติ คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าประสิทธิภาพของแพลตฟอร์ม เพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเองสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลปตามเกณฑ์ 80/80 (E1/E2) ของชัยยงค์ พรหมวงศ์ (Phromwong, 1980)

ผลการวิจัย

1. ผลการประเมินคุณภาพ แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพแพลตฟอร์ม เพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC)

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้ประเมิน					แปลผล
		1	2	3	∑R	IOC	
ด้านเนื้อหา							
1	เนื้อหามีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2	เนื้อหาของบทเรียนให้ความรู้ชัดเจน	0	+1	+1	2	0.67	สอดคล้อง
3	เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน	0	+1	+1	2	0.67	สอดคล้อง
4	จำนวนข้อสอบครอบคลุมเนื้อหาและมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
5	การจัดลำดับขั้นการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ด้านภาษา							
6	ภาษาที่ใช้สื่อความหมายและเข้าใจได้ง่าย	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
7	ภาษามีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	0	+1	+1	2	0.67	สอดคล้อง
8	ภาษาที่ใช้ถูกต้อง ชัดเจน ทั้งคำศัพท์และไวยากรณ์	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ด้านกราฟิกและการออกแบบ							
9	รูปแบบ ขนาด สีตัวอักษร มีความเหมาะสม อ่านง่าย ชัดเจน	+1	0	+1	2	0.67	สอดคล้อง
10	การออกแบบหน้าจอมีความเหมาะสม สวยงาม น่าสนใจ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้ประเมิน					แปลผล
		1	2	3	∑R	IOC	
11	ภาพประกอบสามารถสื่อความหมาย สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
12	การใช้สีของแฟลตฟอร์มมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
13	การออกแบบแฟลตฟอร์มบ่งบอกถึงความเป็นเอกลักษณ์	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
14	การจัดวางตำแหน่งองค์ประกอบของแฟลตฟอร์ม	+1	0	+1	2	0.67	สอดคล้อง
ด้านประสิทธิภาพและความคงทน							
15	กระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
16	เครื่องมือที่ใช้ในการสนับสนุนการเรียนรู้ เช่น Social Network, web board	0	+1	+1	2	0.67	สอดคล้อง
17	การเข้าถึงแฟลตฟอร์ม มีความสะดวกเหมาะสม	0	+1	+1	2	0.67	สอดคล้อง
18	ความสามารถในการเชื่อมโยงเอกสารถูกต้อง เหมาะสม	+1	0	+1	2	0.67	สอดคล้อง
19	ความเหมาะสมของแหล่งสนับสนุนการเรียน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
20	มีความทันสมัย แปลกใหม่	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ทุกข้อ อยู่ในระดับ “สอดคล้อง” แสดงว่าแพลตฟอร์มที่สร้างขึ้นมีคุณภาพและเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ในการเรียนรู้

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของ แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป ตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยการทำแบบทดสอบประจำบทเรียนจำนวน 5 บท

คะแนน	บทที่ 1	บทที่ 2	บทที่ 3	บทที่ 4	บทที่ 5	คะแนนเฉลี่ยรวม
คะแนนเฉลี่ยการทำแบบทดสอบประจำบท	7.775	7.95	7.95	8.075	8.275	40.03

ผลคะแนนเฉลี่ยรวมของการทำแบบทดสอบประจำบทจำนวน 5 บท เท่ากับ 40.03

ตารางที่ 3 ค่าประสิทธิภาพของแพลตฟอร์ม เพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป

คะแนน	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ
80 ตัวแรก (E1) คะแนนการทำแบบทดสอบประจำบทเรียนจำนวน 5 บท	50	40.03	80.05
80 ตัวหลัง (E2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์	50	41.73	83.45

ผลการประเมินประสิทธิภาพ ค่า E1 (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) เท่ากับ 80.05 และค่า E2 (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์) เท่ากับ 83.45 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (80/80) แสดงว่าแพลตฟอร์มที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน

3. การประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานผ่าน แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจเกี่ยวกับแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษ ทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

รายการ	($\bar{x}$)	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในแต่ละบทเรียน	4.45	0.64	พึงพอใจมาก
2. การจัดลำดับเนื้อหามีความต่อเนื่องและเข้าใจง่าย	4.48	0.64	พึงพอใจมาก
3. ความชัดเจนและความถูกต้องของเนื้อหา	4.25	0.84	พึงพอใจมาก
4. เนื้อหาและบททดสอบมีความสอดคล้องกัน	4.48	0.64	พึงพอใจมาก
5. เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้เรียนและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้	4.53	0.72	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านการนำเสนอ			
6. รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของแพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ	4.30	0.76	พึงพอใจมาก
7. การเรียงลำดับเมนูมีความเหมาะสม ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.33	0.73	พึงพอใจมาก
8. มีการควบคุมลำดับในการเรียนอย่างเหมาะสมและสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลภายในบทเรียน	4.20	0.76	พึงพอใจมาก
9. กราฟิกและสีสันในการออกแบบบทเรียนมีความเหมาะสม	4.18	0.84	พึงพอใจมาก
ด้านทัศนคติ			
10. แพลตฟอร์มฯ มีความน่าสนใจและจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.35	0.66	พึงพอใจมาก

รายการ	($\bar{x}$)	S.D.	แปลผล
11. แพลตฟอร์มฯ ทำให้ผู้เรียนได้ทั้งความรู้และเพลิดเพลินกับการเรียนภาษาอังกฤษ	4.35	0.70	พึงพอใจมาก
12. การเรียนผ่านแพลตฟอร์มทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น	4.50	0.68	พึงพอใจมากที่สุด
13. หลังจากเรียนผ่านแพลตฟอร์มผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษด้านทัศนศิลป์เพิ่มขึ้น	4.43	0.68	พึงพอใจมาก
14. การเรียนผ่านแพลตฟอร์มทำให้ผู้เรียนมีอิสระด้านเวลาในการเรียนรู้	4.68	0.57	พึงพอใจมากที่สุด
15. ผู้เรียนมีความพอใจต่อการใช้แพลตฟอร์มในการเรียนภาษาอังกฤษ	4.45	0.55	พึงพอใจมาก
รวมเฉลี่ย	**4.40**	**0.69**	**พึงพอใจมาก**

ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อแพลตฟอร์มในภาพรวมอยู่ในระดับ “พึงพอใจมาก” (ค่าเฉลี่ย 4.40, S.D. = 0.69) โดยมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านการเรียนรู้ที่มีอิสระด้านเวลา ($\bar{x}$ = 4.68, S.D. = 0.57) และการเรียนที่สะดวกรวดเร็ว $\bar{x}$ = 4.50, S.D. = 0.68)

อภิปรายผล

1. การสร้างแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านทัศนศิลป์ ผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพของแพลตฟอร์มด้วยค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 แสดงให้เห็นว่าแพลตฟอร์มที่ถูกออกแบบขึ้นนั้น มีความถูกต้อง เหมาะสม และครอบคลุมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ ทั้งนี้เพราะแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านทัศนศิลป์ได้ถูกออกแบบขึ้นบน Google site เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงและใช้งานได้ง่าย เป็นบทเรียนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่และทุกเวลาด้วยตัวผู้เรียนเอง มีการระบุขั้นตอนและชี้แจงวิธีการเข้าใช้แพลตฟอร์มที่ชัดเจน ผู้เรียนสามารถเลือกเข้าเรียนในบทเรียนที่จัดเตรียมไว้บนแพลตฟอร์ม โดยเริ่มเรียนจากบทใดก่อนก็ได้ตามที่ผู้เรียนสนใจก่อนหลัง พร้อมทั้งจะมีการประเมินตนเองทั้งก่อนและหลังการเข้าเรียนในแต่ละบท ภายในบทเรียนแต่ละบทนั้นได้ถูกออกแบบขึ้นโดยคำนึงถึงการจัดลำดับเนื้อหาและกิจกรรมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแต่ละบทเรียน ใช้ภาษาที่สั้น กระชับ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย มีการตกแต่งด้วยกราฟิก เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและกระตุ้นความสนใจในการเรียนซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Mayer (2009) เกี่ยวกับการออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงมัลติมีเดียที่ควรมีความชัดเจน กระชับ และนำเสนอในรูปแบบที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างเป็นระบบ และในการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลควรเน้นความยืดหยุ่นและความเหมาะสมของสื่อ (Silander, 2015; Nuora and Välisaari, 2019) โดยแพลตฟอร์มที่สร้างขึ้นสามารถตอบสนองต่อวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และการนำเสนอที่เหมาะสมกับผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับ ระพิน ชูชื่น (Chuchuen, 2021) ที่ชี้ว่าการออกแบบเนื้อหาให้ตรงกับบริบทผู้เรียนจะช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจ

2. ประสิทธิภาพของแพลตฟอร์มผลการวิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพ (E1 = 80.05, E2 = 83.45) สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ซึ่งบ่งชี้ว่าแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ด้วยตนเองสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยช่างศิลป ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เนื่องจากการนำแพลตฟอร์มภาษาอังกฤษเพื่อการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษทางด้านทัศนศิลป์ มาใช้ร่วมในการจัดการเรียนการสอนในครั้งนี้ ช่วยลดปัญหาการที่ผู้เรียนและผู้สอนถูกดึงออกนอกห้องเรียนด้วยกิจกรรมอื่น ๆ ของหลักสูตร ผู้เรียนสามารถเข้าเรียนผ่านแพลตฟอร์มได้ทุกที่ทุกเวลาด้วยตัวของผู้เรียนเองโดยมีกรอบเวลาในการศึกษาที่ชัดเจน ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในเนื้อหาที่สนใจตามลำดับก่อนหลังและเรียนรู้ในช่วงเวลาที่ผู้เรียนพร้อมซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Means et al. (2010) ที่ยืนยันว่าการเรียนผ่านระบบออนไลน์ที่ออกแบบอย่างมีคุณภาพสามารถสร้างผลลัพธ์ทางการเรียนที่เทียบเท่าหรือสูงกว่าการเรียนแบบดั้งเดิมนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิด Self-directed Learning (Garrison, 1997) ที่ชี้ว่าการที่ผู้เรียนมีอิสระในการกำหนดเป้าหมายและควบคุมกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง มักจะประสบความสำเร็จมากขึ้น ซึ่งแพลตฟอร์มที่สร้างขึ้นได้เอื้อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เวลาและความพร้อมของตนเอง

3. ความพึงพอใจของผู้เรียน ความพึงพอใจของผู้เรียนที่อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.40, S.D. = 0.69) โดยเฉพาะด้านการเรียนรู้ที่มีอิสระด้านเวลา ($\bar{x}$ = 4.68) และความสะดวก รวดเร็ว ($\bar{x}$ = 4.50) ทั้งนี้เพราะแพลตฟอร์มนี้ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจเรียน เนื่องจากสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่จำกัดชั่วโมงเรียน ผู้เรียนจึงรู้สึกมีอิสระและสามารถจัดตารางเรียนให้เหมาะกับตนเอง ผู้เรียนสามารถเข้าใช้บริการได้ด้วยโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้เรียนมีอยู่ทำให้สะดวกในการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิด การเรียนรู้ตลอดชีวิตในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนต้องการความยืดหยุ่นและความสะดวกในการเรียนรู้ว่าผู้เรียนจะพึงพอใจมากขึ้นหากสามารถควบคุมรูปแบบและเวลาในการเรียนรู้ได้ และยังสนับสนุนผลการวิจัยของ Wang and Vásquez (2012) ที่พบว่าการใช้เครื่องมือดิจิทัลซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดในประเด็นที่สนใจ สามารถสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมการเรียนรู้ได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1. ผู้สอนสามารถนำแพลตฟอร์มนี้ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับทัศนศิลป์ หรือใช้เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ควบคู่กับการสอนในชั้นเรียน

2. ควรเพิ่มเติมสื่อเสียงและวิดีโอเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการออกเสียงคำศัพท์เฉพาะทางด้านทัศนศิลป์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้

3. ควรปรับและขยายเนื้อหาให้ครอบคลุมสาขาวิชาศิลปะที่หลากหลายมากขึ้นตามข้อเสนอแนะของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้มากขึ้นและหลากหลาย เช่น นักศึกษาจากสถาบันอื่น เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างด้านผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจ

2. ควรศึกษาผลการเรียนรู้ในระยะยาวเพื่อประเมินผลต่อความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษจริงในบริบทวิชาชีพ

3. ควรพัฒนารูปแบบแพลตฟอร์มที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) หรือระบบ Adaptive Learning เพื่อปรับให้เหมาะสมกับผู้เรียนรายบุคคลมากขึ้น

Reference

Chuchuen, R. (2021). Developing Writing Skill for students in Grade 6 at Demonstration School in Chonburi with Online Diary. *HRD Journal, 12*(1), 92–107. https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ HRDJ/article/view/248735

Dolati, I., and Mikaili, P. (2011). Effects of Instructional Games on Facilitating of Students' Vocabulary Learning. *Australian Journal of Basic and Applied Science, 5*(11), 1218-1224

Meejaeng, A., and Panawong, S. (2 0 1 0). *The Development of a Training Course Based on Problem-based Learning for Second Key Stage English Teachers.* Department of Western Languages, Naresuan University. https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_DOI=10.14457/ NU.res.2010.101

Phromwong, C. (1980). *Educational Innovation and Technology for Teaching.* Thai Watana Panich. (in Thai)

Garrison, D. R. (1997). Self-Directed Learning: Toward a Comprehensive Model. *Adult Education Quarterly, 48*(1), 18-33. https://doi.org/10.1177/074171369704800l0

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning.* Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., and Jones, K. (2010). *Evaluation of Evidence-based Practices in Online Learning: A Meta-Analysis and Review of Online Learning Studies*. U.S. Department of Education. https://www.ed.gov/sites/ed/files/rschstat/eval/tech/evidence-based-practices/finalreport.pdf

Wang, S., and Vásquez, C. (2012). Web 2.0 and Second Language Learning: What does the Research Tell Us?. *CALICO Journal, 29*(3), 412–430. https://doi.org/10.11139/cj.29.3.412-430