

JISSD

**JOURNAL OF INTEGRATION
SOCIAL SCIENCES AND
DEVELOPMENT**

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2564

Vol. 1 No. 1 January - June 2021

ISSN : 2985-2137 (Online)



Journal of Integration Social Sciences and Development ปีที่ 1 ฉบับที่ 1

JISSD

ISSN: 2985-2137 (Online)

Journal of Integration Social Sciences and Development Vol. 1 No. 1

Journal of Integration Social Sciences and Development

สำนักงาน รดาเทรนนิง แอนด์ ดิเวลลอปเม้นท์

307/5 หมู่ 9 ตำบลศิลา อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น 40000

โทร 093-3635858, E-mail: ajisd2435@gmail.com

เจ้าของ: สำนักงาน รดาเทรนนิ่ง แอนด์ ดีเวลลอปเม้นท์ 307/5 หมู่ 9 ตำบลศิลา อำเภอเมืองขอนแก่น
จังหวัดขอนแก่น 40000

บรรณาธิการ:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิรดา แพ่งไทย วิทยาลัยพิษณุบัณฑิต

ผู้ช่วยบรรณาธิการ:

อาจารย์ วิยะดา วรรณพันธ์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอุดรธานี

กองบรรณาธิการ:

รองศาสตราจารย์ ดร.พิชัยรัฐ หมื่นด้วง	วิทยาลัยพิษณุบัณฑิต
รองศาสตราจารย์ ศรุตฯ ชัยสุวรรณ	สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยุทธ ศิริสุทธิ	มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราพร ไทยมา	มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดุขฎิ สี่วังคำ	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรภัทร เริ่มศรี	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุพรรณบุรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สัมพันธ์ ถิ่นเวียงทอง	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณธิดา ยลวิลาศ	มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
ดร.สภัทรศักดิ์ คำสามารถ	มหาวิทยาลัยธนบุรี

กำหนดออกเผยแพร่วารสาร:

Journal of Integration Social Sciences and Development มีกำหนดการเผยแพร่ปีละ 2 ฉบับ
ดังนี้

- ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน
- ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม

Journal of Integration Social Sciences and Development

การส่งบทความพิจารณาตีพิมพ์:

ผู้เขียนเตรียมต้นฉบับบทความตามเกณฑ์เงื่อนไขของวารสารและส่งในระบบที่เว็บไซต์วารสาร <https://so15.tci-thaijo.org/index.php/JISSD/index> เปิดรับพิจารณาบทความเพื่อตีพิมพ์ตลอดทั้งปี

จุดมุ่งหมายและขอบเขต (Aim and Scope)

Journal of Integration Social Sciences and Development ISSN : 2985-2137 (Online) มีจุดมุ่งหมายเพื่อเผยแพร่บทความวิจัย และบทความวิชาการ ในสาขาที่เกี่ยวข้องด้านสังคมศาสตร์ ได้แก่ สาขา รัฐศาสตร์ สาขารัฐประศาสนศาสตร์ สาขาการจัดการ สาขาศึกษาศาสตร์ และรวมถึงสหวิทยาการเชิงประยุกต์ ด้านสังคมศาสตร์ ปีละ 2 ฉบับ โดยทุกบทความที่ตีพิมพ์เผยแพร่ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ทั้งนี้จะมีรูปแบบที่ผู้พิจารณาบทความไม่ทราบชื่อผู้นิพนธ์บทความและผู้นิพนธ์บทความไม่ทราบชื่อผู้พิจารณาบทความเช่นเดียวกัน (Double-Blind Peer Review) เปิดรับบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

ประเภทของผลงานที่ตีพิมพ์ในวารสาร

- 1) บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่นำเสนอการค้นคว้าวิจัย เกี่ยวกับด้านสังคมศาสตร์ และรวมถึงสหวิทยาการเชิงประยุกต์ด้านสังคมศาสตร์
- 2) บทความวิชาการ (Academic Article) เป็นบทความวิเคราะห์ วิจัยหรือเสนอแนวคิดใหม่

บทบรรณาธิการแถลง

Journal of Integration Social Sciences and Development ฉบับนี้เป็นฉบับปฐมฤกษ์ ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2564) ทั้งนี้ทางกองบรรณาธิการยินดีเป็นสื่อกลาง สำหรับนักวิจัย นักวิชาการ นิสิต นักศึกษาทุกท่าน ที่ประสงค์จะตีพิมพ์เผยแพร่บทความของท่าน ซึ่งจะต้องผ่านการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิในแต่ละสาขาวิชาทางด้านสังคมศาสตร์อย่างเข้มข้น จำนวน 3 ท่าน จึงกล่าวได้ว่า บทความที่ทางวารสารได้เผยแพร่ไปนั้น มีมาตรฐานทางวิชาการ

ดิฉันในฐานะบรรณาธิการวารสาร จึงขอขอบคุณท่านผู้มีส่วนในการสร้างงานวิชาการเหล่านี้ นับตั้งแต่เจ้าของผลงาน ผู้ทรงคุณวุฒิ และคณะกองบรรณาธิการ วารสารนี้ยังคงเป็นแหล่งรองรับผลงานดีๆ ที่สร้างสรรค์เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาในประเด็นที่เกี่ยวข้องทางวิชาการแก่นักวิชาการ และประชาชนผู้สนใจโดยทั่วไป เพื่อเป็นประโยชน์แก่แวดวงวิชาการต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิรดา แพงไทย

บรรณาธิการ Journal of Integration Social Sciences and Development

สารบัญ

บทความวิจัย

- การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน 1-8
โดยใช้บทฝึกการสนทนา ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก
วรรณภา แสงขจร, ประไพศรี คงตระกูล, ฉัตรณภรณ์ นาคสังข์,
สุภัทรศักดิ์ คำสามารถ, สุริวัลย์ ลิ้มพิพัฒนกุล
- การพัฒนา Application MLS Chumphon ให้เอื้อต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน 9-20
ของ สกร.อำเภอเมืองชุมพร
ประยงค์ ชันทอง, ประไพศรี คงตระกูล, ขนิษฐา พรหมนุช, วาสุรัตน์ เต็มสังข์,
วิไลวรรณ โมราศิลป์, ศิริวรรณ นาคทองรูป, อลิษา คงจุด, สุภัทรศักดิ์ คำสามารถ
- การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์ 21-30
ธวัชชัย อีสโร, ประไพศรี คงตระกูล, นุชนาฎ ราชณูวงศ์, สุริวัลย์ ลิ้มพิพัฒนกุล
- การใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม 31-38
เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม
ปัทมาพร พรหมเสนา, ประไพศรี คงตระกูล, วรรณิษา บัวเมือง, สุริวัลย์ ลิ้มพิพัฒนกุล
- ผลการใช้แบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษา สกร.อำเภอสวี 39-46
รังสิต พรหมวัง, ประไพศรี คงตระกูล, เกศรา ชูพงษ์, สุริวัลย์ ลิ้มพิพัฒนกุล

DEVELOPMENT OF SPEAKING SKILLS FOR EVERYDAY LIFE
USING CONVERSATION EXERCISES JUNIOR HIGH SCHOOL LEVEL THUNG TAKO
DISTRICT LEARNING ENCOURAGEMENT CENTER

Wanna Saengkajorn¹ Prapaisri Kongtragool² Chadnaporn Narksang^{1*}

Supattarasak Khumsamart³ and Sureewan Limpipattanakul⁴

¹Thung Tako District Learning Encouragement Center, Thailand

²Chumphon Provincial Office of Encouragement, Thailand

³Roi Et Provincial Office of Learning Encouragement, Thailand

⁴Independent Researcher, Thailand

*Corresponding author. E-mail: Chadnaporn.n30@gmail.com

ABSTRACT

This research the aim is to develop English speaking skills for everyday communication. Using conversation practice to create conversation practice in speaking English for junior high school students. of the Thung Tako District Learning Promotion Center and study the satisfaction of students and staff of the Thung Tako District Learning Promotion Center to continue training the population was determined by Purposive Sampling, numbering 56 people. The research tool was Test to measure English speaking skills and the satisfaction assessment form. Data were analyzed using mean percentage and s2atandard deviation. The research results found that Activity-based conversation practice consists of 5 units: Greetings, Introducing Oneself and Others, asking for and Giving Directions, Invitation, Telephone Communication. Students who receive training using conversation exercises There has been a significant improvement in English speaking skills. From a pre-training score of 56.47% to a post-training score of 78.90% and there was still a high level of overall satisfaction with the training.

Keywords: Development, Conversation Practice, Speaking Skills

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยใช้บทฝึกการสนทนา ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก

วรรณภา แสงขจร^{1*} ประไพศรี คงตระกูล² ฉัตรณภรณ์ นาคสังข์^{1*} สุภัทรศักดิ์ คำสามารถ³ และ สุริวัลย์ ลิ้มพิพัฒน์กุล⁴

¹ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก ประเทศไทย

²สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัดชุมพร ประเทศไทย

³สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัดร้อยเอ็ด ประเทศไทย

⁴นักวิจัยอิสระ ประเทศไทย

*Corresponding author. E-mail: Chadnaporn.n30@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยใช้บทฝึกการสนทนา เพื่อสร้างบทฝึกการสนทนาด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก และศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาและบุคลากร ของศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโกต่อการฝึกกำหนดกลุ่มประชากรโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 56 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบทดสอบวัดทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษ และแบบประเมินความพึงพอใจวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยร้อยละและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า บทฝึกการสนทนาด้วยกิจกรรมประกอบด้วย 5 บทคือ Greetings, Introducing Oneself and Others, Asking for and Giving Directions, Invitation, Telephone Communication นักศึกษาที่เข้ารับการฝึกอบรมโดยใช้บทฝึกการสนทนา มีการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ จากคะแนนก่อนฝึกร้อยละ 56.47 เป็นคะแนนหลังฝึกร้อยละ 78.90 และยังมีความพึงพอใจต่อการฝึกอบรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การพัฒนา, บทฝึกการสนทนา, ทักษะการพูด

© 2021 JISSD: Journal of Integration Social Sciences and Development

บทนำ

ภาษาอังกฤษมีความสำคัญยิ่งในสังคมโลกปัจจุบันเพราะว่าภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่สำคัญต่อการติดต่อสื่อสาร เช่น ด้านการศึกษา ด้านการแสวงหาความรู้ ด้านการประกอบอาชีพ ด้านการสร้างความเข้าใจต่อประเพณีวัฒนธรรม ด้านการค้าขาย และธุรกิจ รวมไปถึงด้านการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มประชาคมอาเซียน และต่างประเทศทั่วโลก เมื่อมีความหลากหลายและแตกต่างทางประเพณีวัฒนธรรม ย่อมตระหนักถึงการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจ ภาษาที่เป็นสื่อกลางเพื่อแสดงความเข้าใจต่อกันนั่นก็คือภาษาอังกฤษ เพราะทั่วโลกจะใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากล และเป็นภาษาในการติดต่อสื่อสารกับประเทศที่ไม่ได้พูดภาษาเดียว จะเห็นได้ว่าการที่จะสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจ จำเป็นต้องสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ ที่ไม่ใช่เพียงแค่ภาษาไทยเท่านั้น

การพูดภาษาอังกฤษมิใช่เพียงความสามารถทางการออกเสียงให้ถูกต้องตามโครงสร้างทางไวยากรณ์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงการสื่อสารถ้อยคำไปยังผู้รับสารให้รับรู้ความรู้สึกนึกคิด สาระข่าวสาร การใช้น้ำเสียงหรือกิริยาอาการ ผู้พูดต้องมีทักษะความรู้ด้านการออกเสียง คำศัพท์ กฎการใช้ทางไวยากรณ์ เข้าใจวัฒนธรรมทางภาษา และผู้พูดต้องมีทักษะการใช้กลวิธีการพูด

เพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ William Litterwood⁴ (Ur, P., (1998) ได้อธิบายว่า การพูดหมายถึงการแลกเปลี่ยนข่าวสารต่างๆ ระหว่างบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป โดยมีผู้พูดและผู้ฟัง ผู้พูดจำเป็นต้องพูดให้ผู้ฟังเข้าใจความหมายที่ผู้พูดต้องการจะสื่อ ดังนั้นจึงต้องพูดให้ถูกต้องตามหลักภาษา

นอกจากนี้ นูแนน (Nunan, 1991) ยังกล่าวถึงทักษะการพูดไว้ว่าทักษะการพูดเป็นทักษะที่บ่งบอกถึงความสำเร็จในการเรียนรู้ภาษาได้อย่างชัดเจน ทักษะการพูดเป็นทักษะที่ซับซ้อนและค่อนข้างยากสำหรับผู้เริ่มเรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ จึงยังเป็นปัญหาแก่ผู้เรียน ดังที่กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ระบุว่า แม่เด็กไทยจะได้รับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษมาเป็นเวลานานแต่ไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง สาเหตุอาจจะเป็นเพราะการเรียนการสอนที่ผิดวิธี คือเน้นการสอนโครงสร้างกฎเกณฑ์ทางภาษามากกว่าการสอนใช้ภาษาในการสื่อสาร จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดอาการเงินอาย กลัว ถูกหัวเราะ หรือเยาะเย้ยว่าพูดไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ หรือสำเนียงไม่ตรงเจ้าของภาษา อีกสาเหตุหนึ่งคือผู้เรียนยังไม่มีแรงจูงใจในการเรียนที่มากพอ จึงมีผลต่อการพัฒนาความสามารถด้านภาษาอังกฤษของคนไทยที่จำกัดในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น สำหรับประเทศไทยวิชาภาษาอังกฤษได้กำหนดให้จัดการเรียนการสอนในลักษณะภาษาต่างประเทศ นักศึกษาแทบไม่มีโอกาสได้พูดหรือใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน นอกจากเวลาเรียนภาษาอังกฤษในห้องเรียนเท่านั้น ทั้งนี้ปัญหาดังกล่าว ชูมิน (Shumin, 1997) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการสอนว่า การพูดภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่ยากยิ่งสำหรับผู้เรียน ผู้เรียนมักพูดภาษาอังกฤษได้ไม่ดี ขาดความคล่องแคล่วในการใช้โครงสร้างภาษา และสำนวนต่างๆ เนื่องจากผู้เรียนไม่ได้อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่มีการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ตลอดจนการขาดความเข้าใจในสภาพความเป็นจริงทางวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

จากปัญหาที่เกิดขึ้น สอดคล้องกับปัญหาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (รหัสวิชา พต 21001) ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ของสถานศึกษา จากการสังเกตการเรียนการสอนของนักศึกษาที่ผ่านมามีปัญหาว่าผู้เรียนไม่สามารถพูดโต้ตอบสื่อสารได้ สถานศึกษาจึงได้คิดวิธีการสอนโดยใช้บทฝึกการสนทนา แก้ไขปัญหาการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำกิจกรรมการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้บทฝึกการสนทนาภาษาอังกฤษมาทดลองกับนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชา ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (รหัสวิชา พต 21001) ซึ่งจัดอยู่ในแผนการลงทะเบียนเรียน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก พัฒนาศักยภาพด้านสื่อสารในการพูดภาษาอังกฤษ ให้นักศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างบทฝึกการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของนักศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก
2. เพื่อศึกษาผลการใช้บทฝึกการสนทนาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในการพัฒนาความสามารถด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และบุคลากรศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เทคนิคการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังเรียน (One - group pretest- posttest design) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก ที่ลงทะเบียนในรายวิชา ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (รหัสวิชา พต 21001) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 56 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 บทฝึกการสนทนาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน มีทั้งหมด 5 บท ได้แก่ การทักทายและการแนะนำตนเอง (Greeting and Introducing) การให้และการสอบถามข้อมูลส่วนตัว (Sharing Personal Data) การถามทางและการบอกทิศทาง (Asking and giving directions) การเชิญการตอบ รับคำเชิญ และการปฏิเสธคำเชิญ (Invitation, accepting invitation and refusing invitation) การสนทนาทางโทรศัพท์ (Telephone communication) โดยแต่ละบทใช้เวลาฝึก 2 ชั่วโมง

2.2 แบบทดสอบวัดทักษะด้าน การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันก่อนและหลัง โดยประเมิน การออกเสียง ความคล่องแคล่วในการพูด และ ความถูกต้องของ การพูด โดยมีหลักเกณฑ์ให้คะแนนแบ่งออกเป็น 4 ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ น้อย

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทฝึกการสนทนา

3. สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (รหัสวิชา พต 21001) มีการพัฒนาทักษะด้านการพูดเพื่อการสื่อสารที่ดีขึ้น

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน เก็บรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโกที่ลงทะเบียนในรายวิชา ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (รหัสวิชา พต 21001) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ดังนี้

4.1 ศึกษาแนวทางการสร้างบทฝึกการสนทนา เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันที่มีความเหมาะสมและสามารถใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

4.2 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

4.2.1 บทฝึกการสนทนา จำนวน 5 บทๆ ละ 2 ชั่วโมง รวมเป็น 10 ชั่วโมง

4.2.2 แบบทดสอบวัดทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการอบรม

4.2.3 แบบประเมินความพึงพอใจต่อบทฝึกการสนทนา

4.3 ดำเนินการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันโดยใช้บทฝึกการสนทนา จำนวน 5 บท โดยมีขั้นตอนดังนี้

4.3.1 คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากนักศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 56 คน

4.3.2 ทำการทดสอบวัดทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนการฝึกอบรม โดยใช้บทฝึกการสนทนา

4.3.3 ดำเนินการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันโดยใช้บทฝึกการสนทนาตามกิจกรรมและระยะเวลาที่กำหนด โดยครูผู้สอนเป็นผู้ดำเนินการ

4.3.4 ประเมินทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลังจากการใช้บทฝึกการสนทนาโดยใช้แบบทดสอบหลังการฝึก หลังจากนั้นนำข้อมูลจากแบบทดสอบหลังการฝึก มาวิเคราะห์เพื่อแปรผล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 เปรียบเทียบทักษะด้านการพูดก่อนและหลังการใช้บทฝึกการสนทนาของนักศึกษา โดยนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบก่อนและหลัง มาหาค่าเฉลี่ยและวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนน

5.2 วิเคราะห์ค่าความพึงพอใจ โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ยแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ของ Likert และแปลค่าความหมายของค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

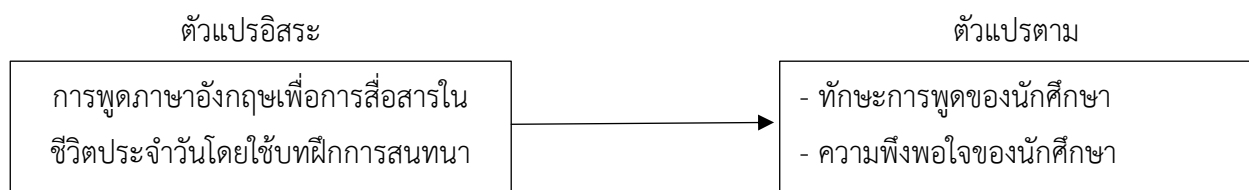
ระดับค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ระดับค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ระดับค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการสร้างบทฝึกการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของนักศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนและหลังการฝึกอบรมการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักศึกษา สรุปผลได้ว่านักศึกษามีการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษดีขึ้นโดยพิจารณาคะแนนหลังการอบรมที่เพิ่มขึ้นจากเดิม จาก เดิม 506 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 56.47 เพิ่มขึ้น 707 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 78.90 และคิดเป็นค่าเฉลี่ยของคะแนนการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้บทฝึกการสนทนาก่อนและหลังการอบรม $t\text{-test} = 9.26^{**}$ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

2. ผลการใช้บทฝึกการสนทนาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในการพัฒนาความสามารถด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก

ผลการใช้บทฝึกการสนทนาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในการพัฒนาความสามารถด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก ได้บทฝึกการสนทนาการ

พัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ซึ่งมีผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบต่างๆ จากผู้เชี่ยวชาญ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.12

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และบุคลากรศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก

นักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และบุคลากรศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก มีความพึงพอใจในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยใช้บทฝึกการสนทนาภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักศึกษาสามารถนำชุดบทฝึกการสนทนาไปประกอบการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้อย่างต่อเนื่อง บทฝึกการสนทนาสามารถทำให้นักศึกษามีทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษ นักศึกษาสามารถพูดภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น หลังจากเข้ารับการอบรมโดยใช้บทฝึกการสนทนา บทสนทนาช่วยให้นักศึกษาได้คิดและฝึกพูดภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้นนักศึกษาเกิดทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษ และความรู้ที่ได้รับสามารถนำไปปรับใช้ในการใช้ในชีวิตประจำวันได้ซึ่งมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด สำหรับประเด็นอื่นๆ นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมาก

อภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้ได้นำบทฝึกการสนทนามาพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน มาทดลองใช้กับนักศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอทุ่งตะโก เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ทั้งก่อนและหลัง และความพึงพอใจโดยใช้บทฝึกการสนทนาผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผลดังนี้

1. บทฝึกการสนทนาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันด้วยสร้างขึ้นมาหลายกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ใช้ภาษาอังกฤษในเหตุการณ์ต่างๆ ที่ใช้ได้ในชีวิตประจำวันโดยกำหนดกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกสนทนา เป็นภาษาอังกฤษจำนวน 5 กิจกรรม ได้แก่ การทักทายอย่างเป็นทางการ (Greetings) การแนะนำตนเองและผู้อื่น (Introducing oneself and others) การถามทางและการบอกทิศทาง (Asking for and giving directions) การเชิญ การตอบรับคำเชิญ และการปฏิเสธคำเชิญ (Invitation, accepting invitation and refusing invitation) และการสนทนาทางโทรศัพท์ (Telephone communication) ในแต่ละกิจกรรมจะเปิดโอกาสให้ผู้เข้าอบรมได้ฝึกสนทนาเป็นภาษาอังกฤษกับเพื่อนในกลุ่มซึ่งพบว่ากิจกรรมที่หลากหลายที่เน้นการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ทำให้นักศึกษามีการพัฒนาที่ดีขึ้นตามลำดับสอดคล้องกับงานวิจัยของ กมลวรรณ โดมศรีฟ้า (2551) พบว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมที่เน้นการสื่อสารและมีความหลากหลาย ทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารดีขึ้นส่งผลให้เกิดพัฒนาการด้านความสามารถในการพูดดังจะเห็นได้จากความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดสอบอย่างมีนัยสำคัญที่.01

2. จากผลการทดลองการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยใช้บทฝึกการสนทนาพบว่าผู้เข้ารับการอบรมมีการพัฒนาทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หลังการฝึกอบรมในภาพรวมดีขึ้นทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกเสียง (Pronunciation) มีค่าเฉลี่ยก่อนฝึกสูงสุด 2.58 เป็น 3.37 หลังฝึกการเลือกใช้ศัพท์ที่เหมาะสมและถูกต้อง (Vocabulary) มีค่าเฉลี่ยก่อนฝึก 2.41 เป็น 3.16 หลังฝึกความคล่องแคล่ว (Fluency) มีค่าเฉลี่ยก่อนฝึก 1.94 เป็น 3.18 หลังฝึกและความถูกต้องของไวยากรณ์ (Grammar) มีค่าเฉลี่ยก่อนฝึก 2.07 เป็น 3.18 หลังฝึกซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ เกศรา กฤษณะโลม (2541) พบว่า บทบาทสมมติมีผลทำให้ความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนเพิ่มสูงขึ้นมีความมั่นใจ และเห็นว่าบทบาทสมมติเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์น่าสนใจ สนุกเพลิดเพลินนำไปสู่การพัฒนาทางภาษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะทางการพูด

3. ความพึงพอใจการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยใช้บทฝึกการสนทนาที่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เป็นเพราะบทฝึกการสนทนาสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้อย่างต่อเนื่อง สามารถทำให้นักศึกษามีทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษดีขึ้น ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุริรัตน์ ตุ่นคำ (2557) พบว่า ผู้เรียนพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บทบาทสมมุติอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุดเนื่องจากผู้เรียนมีโอกาสเลือกวิธีการแก้ปัญหา และวิธีการแสดงออกอย่างอิสระ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงและสอดคล้องกับสุดาพร ตงศิริ (2559) พบว่า การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการเปลี่ยนการเรียนการสอนเป็นการนำเสนอบทบาทสมมุติมีความพึงพอใจในระดับมาก เป็นแนวทางที่เหมาะสมต่อการนำไปใช้ในการเรียนการสอน

สรุปผลการวิจัย

กล่าวโดยสรุปได้ว่าการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยใช้บทฝึกการสนทนาช่วยให้นักศึกษามีทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้นอันเป็นผลจากบทฝึกการสนทนาการสื่อสารที่หลากหลาย ทำให้นักศึกษาได้ฝึกพูดสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษที่สามารถใช้ได้ในชีวิตประจำวันซึ่งบทฝึกการสนทนาดังกล่าว มีเนื้อหาและรูปแบบที่เข้าใจง่าย เกี่ยวข้องกับการใช้ในชีวิตประจำวันได้จริงมีตัวอย่างบทสนทนาเป็นภาษาอังกฤษพื้นฐาน คำศัพท์ที่คุ้นเคย และเป็นตัวอย่างนำไปปรับใช้กับชีวิตประจำวันได้จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมและกระตุ้นให้นักศึกษามีความต้องการฝึกการพูดภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้นส่งผลให้นักศึกษาเกิดความพึงพอใจต่อการใช้บทฝึกการสนทนาหลังการฝึกเสร็จสิ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

- 1.1 บทฝึกการสนทนาที่ใช้เป็นภาษาอังกฤษ ควรใช้เนื้อหาที่มีความหลากหลาย และให้นักศึกษาได้คิดและนำเสนอรูปแบบของกิจกรรมเพิ่มเติมจากตัวอย่างที่ใช้ฝึก
- 1.2 การจัดกิจกรรมในการฝึก อาจเพิ่มสื่อภาษาอังกฤษที่ช่วยในการฝึกพูดนอกเหนือจากบทสนทนา เช่น เพลงภาษาอังกฤษ การ์ตูนภาษาอังกฤษ หรือภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ
- 1.3 ควรมีการพัฒนาบทฝึกการสนทนาให้มีมาตรฐานตามแนวทางการสร้างบทฝึกการสนทนา เพื่อให้นักศึกษานำไปใช้สื่อสารได้ในชีวิตประจำวัน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 ควรเพิ่มการพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ ได้แก่การฟังการอ่าน การเขียนภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันเพื่อให้นักศึกษาได้พัฒนาความรู้และทักษะได้อย่างสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นเช่นการศึกษาเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมการอ่านและเล่าเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ จากชีวิตประจำวัน การศึกษาเกี่ยวกับการใช้หลักสูตรการสอนที่เน้นการสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะด้านการพูด
- 2.2 ควรมีการศึกษาวิจัยถึงการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ด้วยวิธีการสอนไวยากรณ์และการแปลโดยสังเกตพฤติกรรมความต้องการต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษา
- 2.3 ควรศึกษาทางด้านปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของนักศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานักศึกษาทุกระดับชั้น

2.4 ควรศึกษาการใช้กิจกรรมการพูดเพื่อการสื่อสาร หรือพัฒนาทักษะการพูดและการฟังภาษาอังกฤษโดยใช้เกมส์ เป็นสื่อเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักศึกษาให้มากยิ่งขึ้น

2.5 ควรศึกษาเกี่ยวกับวิธีการพัฒนาทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษ ในรูปแบบที่แตกต่างกันและประเมินข้อดีข้อเสีย ของการใช้วิธีการพัฒนาดังกล่าว

เอกสารอ้างอิง

กมลวรรณ โดมศรีฟ้า. (2551). การศึกษาการใช้กิจกรรมการพูดเพื่อการสื่อสารในการพัฒนา ความสามารถด้านการพูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

เกศรา กฤษณะโสม. (2541). ผลของการสอนโดยใช้บทบาทสมมติที่มีต่อทัศนคติ ผลสัมฤทธิ์ และความเชื่อมั่นของนักเรียนใน การพูดภาษาอังกฤษ. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล).

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

สุดาพร ตงศิริ. (2559). ความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนวิชา จป 111 ด้วยวิธีนำเสนอบทบาทสมมุติหน้าชั้นเรียน. เชียงใหม่: คณะเทคโนโลยีการประมงและทรัพยากรทางน้ำ มหาวิทยาลัยแม่โจ้.

Nunan, D. (1991). Communicative tasks and the language curriculum. TESOL quarterly, 25(2), 279-295.

Shumin, K. (1997). Factors to Consider: Developing Adult EFL Students' Speaking Abilities. English Teaching Forum, 35(3), 8.

Ur, P. (1998). A Course in Language Teaching Trainee. Cambridge: Cambridge University Press.

DEVELOPING THE MLS CHUMPHON APPLICATION TO FACILITATE BASIC EDUCATION LEARNERS OF THE MUEANG CHUMPHON DISTRICT LEARNING ENCOURAGEMENT CENTER

Prayong Kuntong^{1*} Prapaisri Kongtragool² Khanitha Promnuch¹ Wasurat Temsang¹
Wilaiwan Morasin¹ Siriwan Narkthongroop¹ Alisa Kongjud¹ and Supattarasak Khumsamart³

¹Mueang Chumphon District Learning Encouragement Center, Thailand

²Chumphon Provincial Office of Learning Encouragement, Thailand

³Roi Et Provincial Office of Learning Encouragement, Thailand

*Corresponding author. E-mail: nujinny28@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop the MLS Chumphon Application that benefits basic education learners. To test the use of the MLS Chumphon Application and to study the satisfaction level of users of the MLS Chumphon Application in 6 areas as follows: 1) about development 2) application concepts 3) application development concepts 4) mobile concepts Application (Mobile Application) 5) related research and 6) research concept framework The population used in the research includes MLS Chumphon application developers, sub-district NFE teachers, and basic education students of the Mueang Chumphon District Learning Promotion Center, academic year 2021, totaling 15 8 people. The instrument used in the research is a questionnaire. Estimated at 5 levels. Statistics used in data analysis include percentage, mean, and standard deviation. The research results found that the development of applications for information management, Application MLS Chumphon, will help support and facilitate basic education learners to be able to graduate according to the curriculum structure and the proportion of graduates will be higher.

Keywords: Application Development, Student Support, Fundamental Education

การพัฒนา Application MLS Chumphon ให้เอื้อต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของ สกร.อำเภอเมืองชุมพร

ประยงค์ ชันทอง^{1*} ประไพศรี คงตระกูล² ขนิษฐา พรหมนุช¹ วาสุรัตน์ เต็มสังข์¹ วิไลวรรณ โมราศิลป์¹

ศิริวรรณ นาคทองรูป¹ อลิษา คงจูด และ สุภัทรรักษ์ดี คำสามารถ³

¹ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอเมืองชุมพร ประเทศไทย

²สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัดชุมพร ประเทศไทย

³สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัดร้อยเอ็ด ประเทศไทย

*Corresponding author. E-mail: nujinny28@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา Application MLS Chumphon ที่เอื้อประโยชน์ต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อทดลองใช้ Application MLS Chumphon และเพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้ใช้ Application MLS Chumphon ใน 6 ด้าน ดังนี้ ประกอบด้วย 1) เกี่ยวกับการพัฒนา 2) แนวคิดเกี่ยวกับ Application 3) แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนา Application 4) แนวคิดเกี่ยวกับโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) 5) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และ 6) กรอบแนวคิดในการวิจัย ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักพัฒนา Application MLS Chumphon ครู กศน.ตำบล และนักศึกษาผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐานของศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอเมืองชุมพร ปีการศึกษา 2564 จำนวน 297 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการข้อมูลสารสนเทศ Application MLS Chumphon ดังกล่าวจะเป็นตัวช่วยสนับสนุนและอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐานสามารถที่จะจบการศึกษาได้ตามโครงสร้างหลักสูตร และ สัดส่วนในการจบการศึกษามีสูงขึ้น

คำสำคัญ : การพัฒนาแอปพลิเคชัน, การเอื้อต่อผู้เรียน, การศึกษาขั้นพื้นฐาน

© 2021 JISSD: Journal of Integration Social Sciences and Development

บทนำ

เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเรื่องที่มีความจำเป็นมีบทบาทและส่งผลกระทบต่อชีวิตและสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อม ในทุกๆ ด้าน เนื่องจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และระบบสารสนเทศจะช่วยเพิ่มศักยภาพในการศึกษาหาความรู้ ความสามารถ และมีทักษะในการควบคุมและนำมาใช้ในชีวิตให้ได้ โดยเฉพาะสังคมยุคดิจิทัลที่ต้องการความรวดเร็ว ความถูกต้องแม่นยำ ในการใช้สารสนเทศ ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล รวมถึงมีความสามารถในการเพิ่มประสิทธิภาพและสมรรถภาพในเกือบ ทุกๆ กิจกรรม โดยก่อให้เกิดการลงทุนหรือค่าใช้จ่าย การเพิ่มคุณภาพของงานการสร้างกระบวนการหรือกรรมวิธีใหม่ๆ และการสร้างผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ๆ ขึ้นในวงการการศึกษาเป็นวงการที่ได้รับประโยชน์อย่างมากมาหลายรูปแบบจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร อันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ (กิดานันท์ มลิทอง, 2548), (ชุตินา ปาลวิสุทธิ, วรุณี มั่นสุขผล, 2563)

ข้อเท็จจริงที่เราสนใจไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของต่างๆ และเหตุการณ์ซึ่งมีการ เก็บรวบรวมเอาไว้ ข้อมูลสามารถหาจากแหล่งต่างๆ เช่น โทรศัพท์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร คอมพิวเตอร์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น สภาพแวดล้อม และธรรมชาติข้อมูลที่ได้ ผ่านการประมวลผลด้วยวิธีการที่เหมาะสมและถูกต้อง จนได้รูปแบบผลลัพธ์ ตรงตามความต้องการของผู้ใช้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้และอยู่ในช่วงเวลาที่ต้องการ เรียกว่า สารสนเทศ (Information) ระบบสารสนเทศ เป็นระบบสนับสนุนการบริหารงาน การจัดการ การปฏิบัติการของบุคคล ไม่ว่าจะเป็นระดับบุคคลระดับกลุ่ม หรือระดับองค์กรซึ่งระบบสารสนเทศประกอบด้วยฮาร์ดแวร์ หมายถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ รวมทั้งอุปกรณ์สื่อสารสำหรับเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ เข้าเป็นเครือข่าย ซอฟต์แวร์ คือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นชุดคำสั่งให้ฮาร์ดแวร์เพื่อประมวลผลให้ได้ผลลัพธ์ตามมา ความต้องการของการใช้งาน ข้อมูล บุคลากร ขั้นตอนการปฏิบัติงาน (คสมสันต์ ประจำจิตร, 2562)

จากการประเมินผลการปฏิบัติงานของครู กศน.ตำบล ตัวชี้วัดที่ 5 ร้อยละของผู้จบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานครบตามโครงสร้างหลักสูตร 4 ภาคเรียน มีอัตราการจบเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 50 เป็นผลมาจากผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของ สกร. อำเภอเมืองชุมพร โดยส่วนใหญ่ ยังขาดการรับรู้ข้อมูลสารสนเทศส่วนบุคคลในด้านต่างๆ ที่เป็นปัจจุบันที่สามารถตรวจสอบได้เองตลอดเวลา เนื่องจากขาดช่องทางการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศด้วยตนเอง หรือช่องทางที่มีอยู่ยังเข้าใช้งานได้ยากและมีข้อมูลที่ไม่ครอบคลุม ครบถ้วน สมบูรณ์ จึงส่งผลให้ผู้เรียนเสียโอกาสทางการศึกษา เช่น การทำกิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต การลงทะเบียนเรียนไม่ครบ การจบการศึกษาช้า ไม่ตรงตามโครงสร้างหลักสูตร

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอเมืองชุมพร จึงได้ดำเนินการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการข้อมูลสารสนเทศ Application MLS : Muang Learning System เพื่อจัดการข้อมูลสารสนเทศ ต่างๆ สำหรับผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐานให้สามารถเข้าถึง รับรู้และใช้งาน ตลอดจนเป็นคลังข้อมูลส่วนบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึง ข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ตลอดจนระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนในด้านต่างๆ อย่างครอบคลุมซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จาก Application MLS Chumphon ในการสืบค้นข้อมูลส่วนบุคคล ของตนเอง ได้ทุกที่ทุกเวลา รวมไปถึงผู้เรียนได้รับประโยชน์ในด้านการวางแผนทางการเรียน การลงทะเบียนเรียน การทำกิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต (กพช.) ตลอดจนการวางแผนการจบหลักสูตรได้ตามโครงสร้างหลักสูตร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนา Application MLS Chumphon ที่เอื้อประโยชน์ต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของ สกร.อำเภอเมืองชุมพร
2. เพื่อทดลองใช้ Application MLS Chumphon
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้ใช้ Application MLS Chumphon

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย 3 ระยะ ดังนี้

1. ระยะที่ 1 การพัฒนา Application MLS Chumphon โดยการแต่งตั้งคณะกรรมการและดำเนินงานตามลำดับขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สืบหาปัญหาและความต้องการ

- สืบหาปัญหาต่างๆ จากผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน ครู กศน.ตำบล และนักวิชาการศึกษา ในการใช้งานและการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศ สกร.อำเภอเมืองชุมพร

- สำรวจความต้องการของ ผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน ครู กศน.ตำบล และนักวิชาการศึกษา ในการใช้งาน และการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศ สกร.อำเภอเมืองชุมพร (โดย นักพัฒนา Application MLS Chumphon จำนวน 5 คน)
- คณะทำงานร่วมประชุมสรุปผลปัญหาต่างๆ เพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนา Application MLS Chumphon ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบ Application
- ระดมความคิดเห็นกำหนดหัวข้อและข้อมูลต่างๆที่ใช้ในการจัดทำ Application MLS Chumphon โดยแยกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ให้บริการ และ ส่วนที่ผู้พัฒนา และกำหนดมาตรการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล
- ออกแบบรูปแบบไอคอนรูปตามหัวข้อ และ ข้อมูลสารสนเทศที่แสดงใน Application MLS Chumphon และจัดทำเป็นไฟล์ PNG เพื่อให้รองรับการใช้งานของระบบ (โดยนักพัฒนา Application MLS Chumphon จำนวน 5 คน)
- ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนา Application
 - พัฒนา Application ตามลักษณะที่ได้มีการออกแบบ โดยการใช้โปรแกรมการสร้าง Application www.glideapps.com และการประยุกต์ใช้จาก Google sheet, Google drive, Google forms เพื่อจัดเก็บข้อมูลสารสนเทศ
 - การตกแต่ง และ วางตำแหน่งรูปแบบ หน้าหลัก และธีมเพื่อความสวยงาม
 - ผู้พัฒนาเก็บรวบรวมข้อมูลสารสนเทศ ที่แสดงใน Application MLS Chumphon โดยขอความอนุเคราะห์ข้อมูลจาก ผู้รับผิดชอบงานต่างๆ และ ครู กศน.ตำบล
 - ทดสอบระบบขั้นต้น โดยผู้พัฒนา เพื่อนำไปสู่การทดลองใช้
- ขั้นตอนที่ 4 ตรวจสอบและประเมินผล
 - ทดลองการใช้งานในกลุ่มนักพัฒนา ลักษณะต่างๆ ได้แก่ การเข้าใช้งานลิงค์ต่างๆ ความเร็วในการเข้าใช้งานรูปแบบการติดตั้ง การแสดงข้อมูล ปัญหาที่พบเจอในไอคอนและเมนูต่างๆ
- ขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุงและแก้ไข
 - นำปัญหาต่างๆ ในการทดลองการใช้งาน มาแก้ไข และปรับปรุงให้สามารถใช้งานได้มีประสิทธิภาพ
 - รายงานผล และ ขยายผลสู่กลุ่มเป้าหมายอื่น
 - ประเมินความพึงพอใจ

2. ระยะที่ 2 ทดลองใช้ Application MLS Chumphon กับกลุ่มเป้าหมาย

นักพัฒนาระบบจำนวน 5 คน ครู กศน.ตำบล จำนวน 4 คน ผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ลงทะเบียนเรียน ในภาคเรียนที่ 1/2566 ของ ศกร.ตำบลหาดพันไกร ตำบลทุ่งคา ตำบลถ้ำสิงห์ ตำบลท่ายาง และตำบลท่าตะเภา จำนวน 288 คน ระยะเวลาในการทดลองใช้ภายใน 1 ภาคเรียน คือ ภาคเรียนที่ 1/2564 เดือน พฤษภาคม 2564 ถึงเดือน กันยายน 2564 โดยให้กลุ่มเป้าหมายทดลองเข้าไปใช้งานลิงค์ต่างๆ และผู้พัฒนาจะดำเนินการเก็บรวบรวมสถิติการใช้งานระบบต่างๆ เพื่อใช้ในการสรุปผลการวิจัย (เครื่องมือ คือ Application MLS Chumphon)

3. ระยะที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ Application MLS Chumphon

โดยใช้เครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้งาน Application MLS Chumphon ของเมนูต่างๆที่อยู่ภายใน Application การเข้าใช้งานยุ่งยากหรือไม่ เมื่อเข้าใช้งานพร้อมๆ กัน ระบบปฏิบัติการใช้งานได้ปกติหรือมีความติดขัดอย่างไรบ้าง เป็นต้น (เครื่องมือ คือ แบบสำรวจความพึงพอใจ)

3.1 ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ประชากร ที่ศึกษาครั้งนี้ได้แก่ บุคลากร สกร.อำเภอเมืองชุมพร จำนวน 27 คน ผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน สกร. อำเภอเมืองชุมพร ภาคเรียนที่ 1/2564 จำนวน 1,300 คน

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักพัฒนา Application MLS Chumphon จำนวน 5 คน ได้แก่ ผอ.สกร.อำเภอเมืองชุมพร จำนวน 1 คน ข้าราชการครู จำนวน 1 คน นักวิชาการศึกษา จำนวน 2 คน และครู กศน.ตำบลหาดพันไกร จำนวน 1 คน ครู กศน.ตำบล จำนวน 3 คน ได้แก่ ครู กศน.ตำบลทุ่งคา ตำบลถ้ำสิงห์ ตำบลท่ายาง และตำบลท่าตะเภา ผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 288 คน จาก ศกร.ตำบลทุ่งคา ตำบลถ้ำสิงห์ ตำบลท่าตะเภา ตำบลท่ายาง และตำบลหาดพันไกร รวมจำนวนทั้งสิ้น 297 คน เลือกโดยวิธีเฉพาะเจาะจง โดยใช้ตารางเทียบหากกลุ่มตัวอย่างของเครชชีและมอร์แกน (Krejcie and Morgan, 1970) และใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 Application MLS Chumphon

3.2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจการใช้งาน Application MLS Chumphon ที่สร้างขึ้นมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าความเที่ยงตรง ปรากฏผลดังนี้ แบบสอบถามความพึงพอใจ แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น/ทั่วไป

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อ Application MLS Chumphon ในด้านต่างๆ

3.3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.3.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา Application MLS Chumphon ให้เอื้อต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของ กศน.อำเภอเมืองชุมพร

3.3.2 นำเครื่องมือให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อขอข้อเสนอแนะในการปรับเครื่องมือ ให้มีความสมบูรณ์ และขอความเห็นชอบก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.3 นำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 นักพัฒนา Application MLS Chumphon จำนวน 5 คน ได้แก่ ผอ.สกร. อำเภอเมืองชุมพร จำนวน 1 คน ข้าราชการครู จำนวน 1 คน นักวิชาการศึกษา จำนวน 2 คน และครู กศน.ตำบลหาดพันไกร จำนวน 1 คน

3.4.2 ครู กศน.ตำบล จำนวน 4 คน ได้แก่ ครู กศน.ตำบลทุ่งคา ตำบลถ้ำสิงห์ ตำบลท่ายาง และตำบลท่าตะเภา

3.4.3 ผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 288 คน จาก ศกร. ตำบลทุ่งคา ตำบลถ้ำสิงห์ ตำบลท่าตะเภา ตำบลท่ายาง และตำบลหาดพันไกร เลือกโดยวิธีเฉพาะเจาะจง โดยใช้ตารางเทียบหากกลุ่มตัวอย่างของเครชชีและมอร์แกน (Krejcie and Morgan, 1970) และใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย

3.5 การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้การวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ แบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างและการหาคุณภาพดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบประเมินความพึงพอใจ
2. กำหนดขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

3. ในการตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินความพึงพอใจนั้น ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินความพึงพอใจ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องของเนื้อหาของแต่ละข้อคำถามนั้น ผู้วิจัยจึงนำขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ แล้วนำไปทำการทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเครื่องมือที่ใช้ ในการวิจัยในครั้งนี้ คือแบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างและการหาคุณภาพ ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินความพึงพอใจ
2. สร้างแบบประเมินพึงพอใจลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับจำนวน 20 ข้อ
3. ในการตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินพึงพอใจ ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินพึงพอใจไปให้ผู้เชี่ยวชาญ

จำนวน 3 ท่าน หาค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญจากการให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัย IOC คือ ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหา (IOC: Index of item objective congruence) การตรวจสอบโดยให้เกณฑ์ในการตรวจพิจารณาข้อคำถาม ดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

แล้วนำผลคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC ตามสูตร เกณฑ์

1. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 มีค่าความเที่ยงตรง ใช้ได้
2. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

จากนั้นผู้วิจัยจึงนำข้อสอบมาปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทำการทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำผลมาจัดดำเนินการดังนี้

1. วิเคราะห์สถานการณ์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ สถานภาพ ของผู้ตอบแบบสอบถาม และวุฒิการศึกษา โดยใช้การแจกแจงความถี่ และร้อยละ

2. วิเคราะห์ระดับประเมินความพึงพอใจ การพัฒนา Application MLS Chumphon ให้เอื้อ ต่อผู้เรียน การศึกษาขั้นพื้นฐาน ของ สกร.อำเภอเมืองชุมพร โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีเกณฑ์ การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546)

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

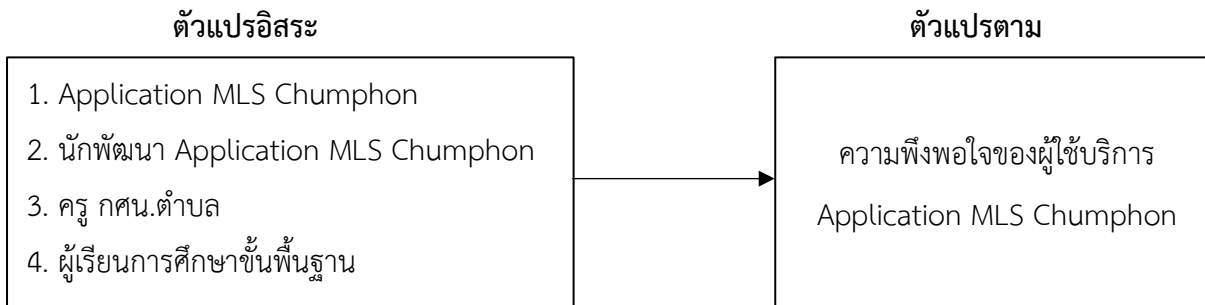
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษา ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในการการพัฒนา Application MLS Chumphon ให้เอื้อต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของ สกร.อำเภอเมืองชุมพร เพื่อพัฒนา Application MLS Chumphon ที่เอื้อประโยชน์ต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของ สกร.อำเภอเมืองชุมพร เพื่อทดลองใช้ Application MLS Chumphon และเพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้ใช้ Application MLS Chumphon โดยใช้โมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) มาใช้ในการวิจัยครั้งนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลพัฒนา Application MLS Chumphon ให้เอื้อต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของ สกร.อำเภอเมืองชุมพร

การพัฒนา Application MLS Chumphon ให้เอื้อต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐานของ สกร.อำเภอเมืองชุมพร โดยการแต่งตั้งคณะทำงาน และดำเนินงานตามลำดับขั้นตอน 5 ขั้นตอน

สรุปผลการวิเคราะห์ โดยการแต่งตั้งคณะทำงาน ระดมความคิดเห็นกำหนดหัวข้อและข้อมูลต่างๆที่ใช้ในการจัดทำ Application MLS Chumphon โดยแยกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ให้บริการ และส่วนที่ผู้พัฒนา และกำหนดมาตรการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล จากนั้นออกแบบรูปแบบไอคอนรูปตามหัวข้อ และข้อมูลสารสนเทศที่แสดงใน Application MLS Chumphon และจัดทำเป็นไฟล์ PNG เพื่อให้รองรับการใช้งานของระบบ โดยนักพัฒนา Application MLS Chumphon จำนวน 5 คน

2. ผลการทดลองการพัฒนา Application MLS Chumphon ให้เอื้อต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐานของ สกร.

อำเภอเมืองชุมพร

Application MLS Chumphon ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ

1. ด้านข้อมูลตรงตามความต้องการของผู้ใช้ Application MLS Chumphon ข้อมูลที่ได้จาก Application MLS Chumphon สามารถช่วยท่านแก้ไขปัญหาได้อย่างรวดเร็ว รวมทั้งมีความรวดเร็วในการตอบสนอง การใช้งานได้เป็นอย่างดี สามารถประมวลผลได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ ข้อมูลภายใน Application MLS Chumphon เพียงพอดต่อความจำเป็นของผู้ใช้บริการ และการใช้คำสั่งต่างๆส่วนของเมนูมีความสะดวกต่อผู้ให้บริการ

2. ด้านความง่ายต่อการใช้ Application MLS Chumphon มีกระบวนการในการติดตั้ง Application MLS Chumphon ง่ายและเหมาะสม มีการจัดวางรูปแบบ โครงสร้างของหน้าจอได้อย่างเหมาะสม มีรูปแบบการนำเสนอที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ และมีการวางตำแหน่งของส่วนประกอบและเมนูต่างๆ ของ Application MLS Chumphon และมีขนาด และรูปแบบอักษรชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสมต่อการใช้งาน

3. ด้านการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลในระบบ Application MLS Chumphon โดย Application MLS Chumphon จะต้อง Login เข้าสู่ระบบด้วยบัญชีอีเมลส่วนบุคคลเท่านั้น ซึ่งนักศึกษาสืบค้นหาข้อมูลด้วยการใส่รหัสนักศึกษา 10 หลักเท่านั้น อีกทั้งข้อมูลของสำนักงานภายใน Application MLS Chumphon มีรหัสผ่านเพื่อความปลอดภัยของข้อมูล มีการบันทึกตรวจสอบผู้ใช้งานของระบบ และการตรวจสอบสลายแวย์และไวรัสของ Application MLS Chumphon

4. ด้านรูปแบบของ Application MLS Chumphon มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย ดึงดูดใจ มีความสวยงาม ภาพสีสดใส มีความชัดเจน มองเห็นชัดเจน การจัดหมวดหมู่ และมีภาษาที่เข้าใจง่าย ไม่เป็นวิชาการเกินไป

3. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้ Application MLS Chumphon ให้เอื้อต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของ สกร. อำเภอเมืองชุมพร

ความพึงพอใจของการพัฒนา Application MLS Chumphon ให้เอื้อต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐานของ สกร. อำเภอเมืองชุมพร จังหวัดชุมพรโดยรวมและรายด้าน มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีการปฏิบัติสูงสุด ได้แก่ ด้านข้อมูลตรงตามความต้องการของผู้ใช้ Application MLS Chumphon รองลงมา ด้านความง่ายต่อการใช้ Application MLS Chumphon และด้านที่มีการปฏิบัติต่ำสุด ได้แก่ ด้านรูปแบบของ Application MLS Chumphon

1. ด้านข้อมูลตรงตามความต้องการของผู้ใช้ Application MLS Chumphon โดยรวมและรายข้อมีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีการปฏิบัติสูงสุด ได้แก่) Application MLS Chumphon สามารถประมวลผลได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ รองลงมา ได้แก่ ข้อมูลที่ได้จาก Application MLS Chumphon สามารถช่วยท่านแก้ไขปัญหาได้อย่างรวดเร็ว และ Application MLS Chumphon มีความรวดเร็วในการตอบสนองการใช้งานได้เป็นอย่างดี และข้อที่มีระดับการปฏิบัติต่ำสุด ได้แก่ ข้อมูลภายใน Application MLS Chumphon เพียงพอต่อความจำเป็น ของผู้ใช้บริการ

2. ด้านความง่ายต่อการใช้ Application MLS Chumphon โดยรวมและรายข้อมีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีการปฏิบัติสูงสุด ได้แก่ Application MLS Chumphon มีการจัดวางรูปแบบ โครงสร้างของหน้าจอได้อย่างเหมาะสม รองลงมา ได้แก่ Application MLS Chumphon มีรูปแบบการนำเสนอที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ และการวางตำแหน่งของส่วนประกอบและเมนูต่างๆของ Application MLS Chumphon มีความเหมาะสม และข้อที่มีระดับการปฏิบัติต่ำสุด ได้แก่ Application MLS Chumphon มีขนาดและรูปแบบอักษรชัดเจน อ่านง่ายและเหมาะสม

3. ด้านการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลในระบบ Application MLS Chumphon โดยรวมและรายข้อมีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีการปฏิบัติสูงสุด ได้แก่ นักศึกษาสืบค้นหาข้อมูลด้วยการใส่รหัสนักศึกษา 10 หลักเท่านั้น และข้อมูลของสำนักงานภายใน Application MLS Chumphon มีรหัสผ่านเพื่อความปลอดภัยของข้อมูล รองลงมา ได้แก่ ข้อมูลของสำนักงานภายใน Application MLS Chumphon มีรหัสผ่านเพื่อความปลอดภัยของ และข้อที่มีระดับการปฏิบัติต่ำสุด ได้แก่ มีบันทึกตรวจสอบผู้ใช้งานของระบบ

4. ด้านรูปแบบของ Application MLS Chumphon มีโดยรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีการปฏิบัติสูงสุด ได้แก่ ความสวยงาม (ภาพ สีสดใส) รองลงมา ได้แก่ ความชัดเจน (มองเห็นชัดเจน การจัดหมวดหมู่ และข้อที่มีระดับการปฏิบัติต่ำสุด ได้แก่ ภาษาที่ใช้ (เข้าใจง่าย ไม่เป็นวิชาการเกินไป)

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนา Application MLS Chumphon ให้เอื้อต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของ สกร. อำเภอมืองชุมพร มีประเด็นสำคัญที่ค้นพบ และน่าสนใจควรแก่การนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลการพัฒนา Application MLS Chumphon ให้เอื้อต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐานของ สกร. อำเภอมืองชุมพร มีประเด็นสำคัญที่ค้นพบ จากผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ มีประเด็นที่น่าสนใจควรแก่การนำมาอภิปรายผล ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ โดยการแต่งตั้งคณะทำงาน ระดมความคิดเห็นกำหนดหัวข้อและข้อมูลต่างๆ ที่ใช้ในการจัดทำ Application MLS Chumphon โดยแยกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ให้บริการ และ ส่วนที่ผู้พัฒนา และกำหนดมาตรการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล จากนั้นออกแบบรูปแบบไอคอนรูปตามหัวข้อ และ ข้อมูลสารสนเทศที่แสดงใน Application MLS Chumphon และจัดทำเป็นไฟล์ PNG เพื่อให้รองรับการใช้งานของระบบ โดยนักพัฒนา Application MLS Chumphon จำนวน 5 คน สอดคล้องกับงานวิจัยของชินวัจน์ งามวรรณกร (2562) การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับนักสารสนเทศ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับนักสารสนเทศ 2) เพื่อประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่พัฒนาขึ้น 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่พัฒนาขึ้น ผลการวิจัยพบว่า 1) แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับนักสารสนเทศ และคุณภาพทางเทคนิคและเนื้อหาของแอปพลิเคชัน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ผู้ใช้มีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับนักสารสนเทศ โดยรวมอยู่ในระดับมาก และงานวิจัยของ เอมย์วิภา พุทธรักษา และคณะ (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ เรื่องคำราชาศัพท์บนระบบปฏิบัติการ Android 2) ทดสอบประสิทธิภาพแอปพลิเคชันที่ได้พัฒนาขึ้น การประเมินแอปพลิเคชันแบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านคุณภาพของระบบโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน และด้านความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นครูผู้สอนที่มีประสบการณ์การสอนมาแล้วไม่น้อยกว่า 5 ปี เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีความสมบูรณ์ มีเนื้อหาครบตามขอบเขตการพัฒนาประสิทธิภาพการทำงานของระบบโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน อยู่ในระดับดีมาก สำหรับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง โดยรวมอยู่ในระดับดี กล่าวโดยสรุปแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีความเหมาะสมสำหรับ นำไปใช้เพื่อประกอบการเรียนการสอน

2. ผลการทดลองการพัฒนา Application MLS Chumphon ให้เอื้อต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐานของ สกร.อำเภอมืองชุมพร มีประเด็นสำคัญที่ค้นพบ จากผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบ มีประเด็นที่น่าสนใจควรแก่การนำมาอภิปรายผล ดังนี้

การพัฒนา Application MLS Chumphon ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ส่งผลต่อการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของ สกร. อำเภอมืองชุมพร ให้เอื้อต่อผู้เรียน และสามารถจัดการข้อมูลสารสนเทศสำหรับผู้เรียน และบุคลากรทางการศึกษาสกร.อำเภอมืองชุมพร ได้เข้าถึงข้อมูลอย่างง่าย สะดวก ทุกที่ทันเวลา สอดคล้องกับงานวิจัยของญาดา อรรถอนันต์ และคณะ (2565) ได้ทำการศึกษาเรื่อง แอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กบกพร่องทางการได้ยิน มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อสร้างแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กบกพร่องทางการได้ยิน 2. เพื่อประเมินคุณภาพของแอป

พลีเคชันส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กบกพร่องทางการได้ยิน 3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กบกพร่องทางการได้ยิน 4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กบกพร่องทางการได้ยิน จากการศึกษาพบว่าแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กบกพร่องทางการได้ยิน มีความน่าสนใจสำหรับเด็กบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งความน่าสนใจของสื่อเกิดจากความทันสมัยของสื่อเพราะพัฒนาโดยใช้โมบายแอปพลิเคชัน โดยผู้เรียนที่ได้ใช้งานแอปพลิเคชัน นั้นมีความรู้และความเข้าใจโดยวัดได้จากการทำแบบทดสอบเพื่อวัดระดับความรู้ของผู้เรียนหลังจากได้เรียนรู้ ด้วยแอปพลิเคชัน ซึ่งพบว่า ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น โดยมีคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนเพิ่มมากขึ้นหลังจากที่ได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านแอปพลิเคชันนี้ และจากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนในการเรียนผ่านแอปพลิเคชัน พบว่าผู้เรียนให้ความสนใจต่อเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการสร้างจึงมีผลกับความสนใจในเรื่องที่น่าสนใจและกลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้ซ้ำหลายครั้งจึงเกิดทักษะ ความจำและความเข้าใจรวม ซึ่งจุดเด่น ของแอปพลิเคชันคือมีการใช้งานที่ง่าย มีเนื้อหาเหมาะสมกับเด็กบกพร่องทางการได้ยิน โดยรูปแบบของแอปพลิเคชันมีความสวยงาม ในการจัดองค์ประกอบมีเนื้อหาที่น่าสนใจเนื่องจากผ่านกระบวนการวิเคราะห์มาก่อนที่จะพัฒนา อีกทั้งสื่อที่เป็นแอปพลิเคชันนั้นสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดเวลาทำให้เด็กฝึกคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้แม้ไม่อยู่ในห้องเรียน และสอดคล้องกับงานวิจัยของนฤมล อินทธีรักษ์ (2561) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคามโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคามโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคามโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง จากการศึกษาพบว่า 1) ได้แอปพลิเคชัน Maha Sarakham Guide เพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคามโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ภาพรวมในการใช้แอปพลิเคชันมีความพึงพอใจมากที่สุด

3. ผลของการศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้ใช้ Application MLS Chumphon ให้เอื้อต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐานของ สกร.อำเภอเมืองชุมพร มีประเด็นและข้อค้นพบที่จะนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

การศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้ใช้ Application MLS Chumphon ให้เอื้อต่อผู้เรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของสกร.อำเภอเมืองชุมพร โดยรวมและรายด้าน มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีการปฏิบัติสูงสุด ได้แก่ ด้านข้อมูลตรงตามความต้องการของผู้ใช้ Application MLS Chumphon รองลงมา ด้านความง่ายต่อการใช้ Application MLS Chumphon และด้านที่มีการปฏิบัติต่ำสุด ได้แก่ ด้านรูปแบบของ Application MLS Chumphon แสดงให้เห็นว่า Application MLS Chumphon มีระบบจัดการข้อมูลสารสนเทศที่มีคุณภาพและตรงต่อความต้องการของผู้ใช้บริการรวมทั้งสามารถเข้าถึงง่าย สะดวก ต่อการใช้งาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธัญญา นวลละออง และ นงลักษณ์ ปรีชาติเรก (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่องการสร้างเกมการเรียนรู้สามมิติเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎีพุทปัญญาของนักเรียนผ่านเทคโนโลยี Augmented Reality บนอุปกรณ์แท็บเล็ต ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ในระดับมาก ในประเด็นสนุก ชอบ มีความสุข ส่วนครูมีความพึงพอใจในระดับมาก-มากที่สุด ในประเด็นความน่าสนใจของสื่อและการประเมินผล คะแนนทดสอบหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันสูง ขึ้น 9.07 คะแนน (95% CI 8.20-9.93) มากกว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนของกลุ่มควบคุมที่ เรียนรู้ผ่านการท่องจำซึ่งสูงขึ้นไป 4.39 คะแนน (95% CI 3.06-5.72) อย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น สื่อ การเรียนรู้ที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนจะสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้ อย่างไรก็ตามแท็บเล็ตจำเป็นต้องมีกล้องถ่ายภาพสำหรับการใช้งานร่วมกับแอปพลิเคชันที่ พัฒนาด้วยเทคโนโลยี AR โดยข้อจำกัดของการศึกษานี้ คือ ครูผู้สอนยังไม่สามารถสร้างสื่อ การสอนด้วยตนเองได้เนื่องจากต้องใช้ความรู้ด้านการเขียนโปรแกรม งานวิจัยในอนาคต คือ สามารถนำเนื้อหาบทเรียนมาสร้างสื่อการเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อกระตุ้นความต้องการเรียนรู้ นอกห้องเรียนในอนาคต

และสอดคล้องกับงานวิจัยของธีรเดช บุญญา, จักรกฤษณ์ จันทจรรัส, ภัทรพล บัวงาม และมงคลชัย มีเกษร (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมแต่ง บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์นี้สอดคล้องกับหลักการ ออกแบบคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยการใช้ข้อความภาพกราฟิกเสียง มาประกอบกันเป็น AR บน ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ที่เน้นความสะดวกในการใช้งานที่ง่าย ไม่ซับซ้อนผู้ใช้สามารถสร้าง AR ได้จากโปรแกรมประยุกต์ต่างๆ ที่ถูกสร้างไว้พร้อมใช้ใน บทเรียน ผู้จัดทำใช้โปรแกรมเมโทโอ ในการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับสร้าง AR เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการของผู้เรียนที่ สมบูรณ์ยิ่งขึ้นและ ต่อยอดการวิจัยต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

ควรนำผลการวิจัย ไปปรับใช้ในการพัฒนา Application อย่างเต็มรูปแบบและอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เข้าใช้บริการสามารถที่จะเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้ตามวัตถุประสงค์

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรเพิ่มระยะเวลาในการเก็บข้อมูลเพื่อที่จะวิเคราะห์ผลลัพธ์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้นนอกจากนี้จะทำให้สามารถทราบปัญหาและปรับปรุง Application ให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กิดานันท์ มลิทอง. (2548). เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- คมสันต์ ประจําจิตร. (2562). การบริหารระบบสารสนเทศ. Journal of Roi Kaensarn Academi, 4(1), 1-17.
- ชินวัจน์ งามวรรณการ. (2562). การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้อุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับนักสารสนเทศ. ยะลา: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- ชุตินา ปาลวิสุทธิ และ วรวิทย์ มั่นสุขผล. (2563). การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนอนุบาลราชบุรี. วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร, 11(2), 89-102.
- ญาติดา อรรถอนันต์, นิธิดา บุณจันท์ และ สุวรรณฯ สมบุญสุข. (2560) แอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กพร่องทางการได้ยิน. ใน การสัมมนาวิชาการระดับชาติด้านคนพิการ ครั้งที่ 9 ปี 2560 (น. 194-206). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ธัญญา นวลละออง และ นงลักษณ์ ปรีชาดิเรก. (2558). การสร้างเกมการเรียนรู้สามมิติเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนผ่านเทคโนโลยี Augmented reality บนอุปกรณ์แท็บเล็ต. วารสารไอซีทีศิลปากร, 2(1), 11-27.
- ธีรเดช บุญญา, จักรกฤษณ์จันทจรรัส, ภัทรพล บัวงาม และ มงคลชัย มีเกษร. (2558). การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมแต่งบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. ใน การประชุมวิชาการเรื่อง The 3th ASEAN Undergraduate Conference in Computing (AUC2) (น. 1-6). ฉะเชิงเทรา: มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์.
- นฤมล อินทธีรภัศ. (2561). การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคาม โดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2546). การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

เอมย์วิภา พุทธิรักษา, ชานิล ม่วงพูล, อวยไชย อินทรสมบัติ และ ปิติพล พลบูล. (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์ บนระบบปฏิบัติการ แอนดรอยด์. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 3. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and psychological measurement*, 30(3), 607-610.

DEVELOPMENT OF A LEARNING ON MOBILE DEVICE IN E-COMMERCE

Thawatchai Isro¹ Prapaisri Kongtragool² Nuchanat Ratnuwong^{1*} and Sureewan Limpipattanakul³

¹Phato District Learning Encouragement Center, Thailand

²Chumphon Provincial Office of Learning Encouragement, Thailand

³Independent researcher, Thailand

*Corresponding author. E-mail: nnuch2699@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research were to 1) develop of a learning on mobile device in E-commerce, 2) evaluate the quality of a developed of a learning on mobile device, and 3) evaluate the satisfaction of users on a developed of a learning on mobile device. There are 2 factors of application evaluation. First factor was technical quality and learning contents evaluated by three experts, and second factor was satisfaction of learning users of 40 students. The sample groups were 40 students in Phato District Learning Encouragement Center. The instruments used in this research were a learning on mobile device in E-commerce, the evaluation form of a learning on mobile device, and the questionnaire on satisfaction of learning users. The statistics used in this research were mean and standard deviation. The results found that: 1) a learning on mobile device in E-commerce for information officer and the quality of technical and learning contents were at a high level in overall. 2) The satisfaction of learning users with a learning on mobile device in E-commerce was also at a high level in overall.

Keywords: Mobile Device, Learning Media, E-commerce

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์

รัชชัย อิศโร¹ ประไพศรี คงตระกูล² นุชนาฏ ราชณวงษ์^{1*} และ สุริวัลย์ ลิ้มพิพัฒนกุล³

¹ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอพะโต๊ะ ประเทศไทย

²สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัดชุมพร ประเทศไทย

³นักวิจัยอิสระ ประเทศไทย

*Corresponding author. E-mail: nnuch2699@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่องการค้าออนไลน์ 2) ประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่พัฒนาขึ้น และ 3) ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่พัฒนาขึ้น การประเมินสื่อแบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน และด้านความพึงพอใจของผู้เรียน จำนวน 40 คน กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เรียนศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอพะโต๊ะที่ จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้คือสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์ แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้คือค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์และคุณภาพของสื่อ โดยรวมอยู่ในระดับมาก 2) ผู้ใช้มีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : อุปกรณ์เคลื่อนที่, สื่อการเรียนรู้, การค้าออนไลน์

© 2021 JISSD: Journal of Integration Social Sciences and Development

บทนำ

เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเรื่องที่มีความจำเป็นมีบทบาทและส่งผลกระทบต่อชีวิตและสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อมในทุกๆ ด้าน เนื่องจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และระบบสารสนเทศจะช่วยเพิ่มศักยภาพในการศึกษาหาความรู้ ความสามารถ และมีทักษะในการควบคุมและนำมาใช้ในชีวิตให้ได้ โดยเฉพาะสังคมยุคดิจิทัลที่ต้องการความรวดเร็ว ความถูกต้องแม่นยำ ในการใช้สารสนเทศ ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล รวมถึงมีความสามารถในการเพิ่มประสิทธิภาพและสมรรถภาพในเกือบทุกๆ กิจกรรม ในวงการศึกษาก็เป็นวงการที่ได้รับประโยชน์อย่างมากมาหลายรูปแบบจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร อันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ (กิดานันท์ มลิทอง, 2548), (ชุตินา ปาลวิสุทธิ, วรุดิ มั่นสุขผล, 2563)

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอพะโต๊ะ จัดการศึกษาเพื่อตอบสนองความต้องการ ความสนใจของผู้เรียนของกลุ่มเป้าหมายในทุกด้าน ที่จะนำไปสู่การออกแบบระบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ทั้งกลุ่มอายุ วัฒนธรรม ต่างถิ่นที่อยู่ ต่างคุณลักษณะความสามารถ ตลอดจนพื้นฐานทางการศึกษาให้สอดคล้องกับความเป็นของแต่ละบุคคล ชุมชนและตลาดแรงงาน เพื่อให้ทุกคนได้มีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สอดรับกับการเปลี่ยนแปลงจากสังคมยุคอุตสาหกรรมในอดีตสู่สังคมฐานความรู้ในปัจจุบันสังคมที่บุคคลสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ด้วยตนเองทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม อันนำมาซึ่งการเพิ่มผลผลิตและการเพิ่มประสิทธิภาพในการประกอบกิจการด้านต่างๆ สังคมที่ความรู้ได้กลายเป็นทรัพยากรที่มีค่ายิ่งการพัฒนาความรู้ใหม่ๆ เพื่อการแข่งขันและเสริมสร้างความเข้มแข็งจึงเป็นพื้นฐานที่สำคัญ

ยิ่งของการพัฒนาประเทศเช่นเดียวกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์บุคคลในสังคมใหม่จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาศักยภาพตนเอง อยู่ตลอดเวลา ทั้งด้านความรู้และทักษะเพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีต่างๆ ได้ ดังนั้น จึงได้จัดทำสื่อให้สอดคล้องกับนโยบายและ จุดเน้น แนวทางการดำเนินงานของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ โดยผู้เรียนสามารถนำความรู้ความเข้าใจที่ได้รับไปประยุกต์ในการ ปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น จากสภาพปัญหาและการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์ เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้สร้างองค์ความรู้ที่ถูกต้องชัดเจน เพราะการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ ลงมือฝึกปฏิบัติจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และการพัฒนาตนในทุกๆ ด้านอย่างเต็มศักยภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์
2. เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่พัฒนาขึ้น

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

เป็นผู้เรียนศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอพะโต๊ะ จำนวน 40 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 2.1 สื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์
- 2.2 แบบประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์
- 2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์

3. สมมติฐานการวิจัย

- 3.1 สื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์มีคุณภาพในระดับมากขึ้นไป
- 3.2 ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้อุปกรณ์การเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์ มีคุณภาพในระดับมากขึ้นไป

ขึ้นไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

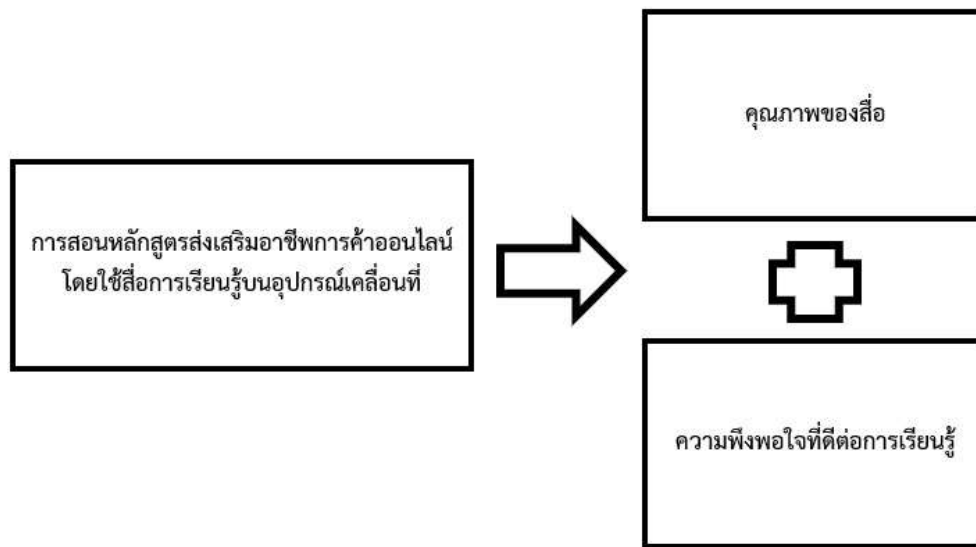
ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยใช้การเก็บข้อมูลโดยตรงจากกลุ่มตัวอย่าง

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 หากคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์ โดยใช้ทฤษฎีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ก่อนการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ได้ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมของสื่อ ซึ่งใช้เครื่องมือที่มีลักษณะ เป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์และแปลผลโดยใช้ค่าสถิติ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.2 การสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างด้วยสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์ โดยใช้ ค่าสถิติ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลพัฒนาสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์



ภาพที่ 2 QR Code สื่อ และ เอกสารประกอบการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์

2. ผลการหาคุณภาพและความพึงพอใจของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์

ผลการประเมินคุณภาพโดยภาพรวมของสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์ จากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค และเนื้อหา จำนวน 3 คน ผลการประเมินคุณภาพโดยภาพรวมของสื่อ อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.12, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.16) โดยพิจารณาเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย คือ ด้านอักษรและสีของสื่อ อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.25, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.33) ด้านภาพ ภาษา และเสียง อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.13, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.26) ด้านเนื้อหาของสื่อ อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.08, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.33) และด้านการจัดการนำเสนอ อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.00, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.00) ตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

เรื่องที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	S.D.	ระดับ
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3			
1. ด้านเนื้อหา						
1.1 ปริมาณเนื้อหาในแต่ละเนื้อหา	4	4	3	3.67	0.58	มาก
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา	4	4	4	4.00	0.00	มาก
1.3 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอ	4	4	4	4.00	0.00	มาก
1.4 ความเหมาะสมของเนื้อหากับผู้ใช่	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
ด้านเนื้อหาโดยรวม				4.08	0.33	มาก
2. ด้านภาพ ภาษา และเสียง						
2.1 ความตรงตามเนื้อหาของภาพที่นำเสนอ	4	4	5	4.33	0.58	มาก
2.2 ความสอดคล้องระหว่างปริมาณของภาพกับเนื้อหา	4	4	4	4.00	0.00	มาก
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบเนื้อหา	5	4	4	4.33	0.58	มาก
2.4 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	5	4	4	4.33	0.58	มาก
2.5 เสียงบรรยายที่ใช้ประกอบเนื้อหา	4	4	3	3.67	0.58	มากที่สุด
ด้านภาพ ภาษา และเสียงโดยรวม				4.13	0.26	มาก
3. ด้านอักษรและสี						
3.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4	4	5	4.33	0.58	มาก
3.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3 สีของตัวอักษรเนื้อหาโดยภาพรวม	4	4	4	4.00	0.00	มาก
3.4 สีของพื้นหลังเนื้อหาโดยภาพรวม	4	4	4	4.00	0.00	มาก
ด้านอักษรและสีโดยรวม				4.25	0.33	มาก
4. ด้านการจัดการนำเสนอ						
4.1 การออกแบบสื่อโดยภาพรวม	4	4	4	4.00	0.00	มาก
4.2 ความน่าสนใจชวนให้ติดตามเนื้อหา	4	4	4	4.00	0.00	มาก
ด้านการจัดการนำเสนอโดยรวม				4.00	0.00	มาก
รวม				4.12	0.16	มาก

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยมีเพศหญิง ร้อยละ 52.50 เพศชาย ร้อยละ 52.50 ผู้เรียนส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ร้อยละ 67.50 มีอายุ 20 - 30 ปี มากที่สุด ร้อยละ 45.00 และประกอบอาชีพทำสวนมากที่สุด ร้อยละ 70.00 ตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ประเด็น	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	19	47.50
หญิง	21	52.50
รวม	40	100.00
2. ระดับการศึกษา		
ประถม	1	2.50
มัธยมศึกษาตอนต้น	12	30.00
มัธยมศึกษาตอนปลาย	27	67.50
รวม	40	100.00
3. อายุ		
อายุต่ำกว่า 20 ปี	14	35.00
อายุ 20 - 30 ปี	18	45.00
อายุ 31 - 40 ปี	1	2.50
อายุ 41 - 50 ปี	5	12.50
อายุ 51 - 60 ปี	1	2.50
อายุมากกว่า 60 ปี	1	2.50
รวม	40	100.00
4. อาชีพ		
ทำสวน	24	60.00
พนักงานร้านค้า/บริษัท	2	5.00
ค้าขาย	7	17.50
รับจ้างทั่วไป	5	12.50
อื่นๆ	2	5.00
รวม	40	100.00

3. ผลการประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้ที่ใช้สื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์

ผลการประเมินความพึงพอใจโดยภาพรวม อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.28 , ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.01 โดยพิจารณาเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย คือ ด้านการจัดการสื่อ อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.56 , ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.07) ด้านเนื้อหาของสื่อ อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.20 , ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.05) และด้านการนำเสนอ อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.07 , ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.04) ตามตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้ใช้อีสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับ
1. ด้านเนื้อหาของสื่อ			
1.1 ความถูกต้องของเนื้อหา	4.23	0.70	มาก
1.2 ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	4.18	0.78	มาก
1.3 ความสอดคล้องของเนื้อหา	4.20	0.69	มาก
1.4 ปริมาณความเหมาะสมของเนื้อหา	4.08	0.80	มาก
1.5 ความเหมาะสมเนื้อหาที่ระดับผู้ใช้	4.10	0.67	มาก
1.6 ข้อมูลเป็นประโยชน์ตรงตามความต้องการใช้งาน	4.40	0.74	มาก
ด้านเนื้อหาของสื่อโดยรวม	4.20	0.05	มาก
2. ด้านการนำเสนอ			
2.1 ความเหมาะสมของการนำเสนอ	4.15	0.08	มาก
2.2 ความชัดเจนในการนำเสนอเนื้อหา	4.13	0.79	มาก
2.3 ความน่าสนใจในการนำเสนอ	4.00	0.85	มาก
2.4 สีของตัวอักษรโดยภาพรวม	4.13	0.76	มาก
2.5 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4.05	0.75	มาก
2.6 เสียงบรรยายที่ใช้ประกอบเนื้อหา	3.95	0.78	มาก
ด้านการนำเสนอโดยรวม	4.07	0.04	มาก
3. ด้านการจัดการสื่อ			
3.1 ความง่ายต่อการใช้งาน	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 ความสามารถเข้าใช้งานได้อย่างต่อเนื่อง	4.53	0.64	มากที่สุด
ด้านการจัดการสื่อโดยรวม	4.56	0.07	มากที่สุด
รวม	4.28	0.01	มาก

อภิปรายผล

1. การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์ จะมีเนื้อหาประกอบไปด้วย การทำโลโก้สินค้าด้วยแอปพลิเคชัน Canva การทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์สินค้าด้วยแอปพลิเคชัน Canva การทำคลิปวิดีโอ นำเสนอขายสินค้าออนไลน์ง่ายๆ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva ซึ่งเป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่มีคุณภาพ มีเนื้อหาเข้าใจง่ายและสามารถช่วยให้มีทักษะในการค้าขายออนไลน์มากขึ้น

2. ผลการวิเคราะห์คุณภาพสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่เรื่อง การค้าออนไลน์ โดยทำการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งทำการประเมินคุณภาพสื่อ พบว่าผลการประเมินคุณภาพโดยภาพรวมของสื่อ อยู่ในระดับมาก ด้วยค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.12 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.16 ทั้งนี้เป็นเพราะการสร้างสื่อเพื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ผู้วิจัยได้ ค้นคว้า แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อเพื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การออกแบบสื่อ จัดทำผังงาน และสตอรี่บอร์ด เมื่อกำหนด แนวทางการนำเสนอ ซึ่งทุกขั้นตอนของการสร้างอยู่ภายใต้การดูแลของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบคุณภาพและให้ข้อเสนอแนะ

สำหรับนำไปปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มทดลอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฐาปนีย์ ภักดี และอภิชาติ เหล็กดี (2560) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาอาเซียนเบื้องต้น บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชัน อยู่ในระดับมากเช่นกัน

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ด้วยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.01 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้ศึกษาการออกแบบสื่อ ในการนำเสนอเนื้อหา มีลำดับขั้นตอน ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อได้ง่าย ใช้งานได้ต่อเนื่องทุกที่ทุกเวลา ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ความเพลิดเพลินทำให้น่าสนใจมากขึ้น สามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ใช้งานง่าย สะดวก และรูปแบบเนื้อหา มีความน่าสนใจ ประกอบกับการออกแบบตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร และสีของตัวอักษร รวมทั้งรูปภาพและคำบรรยายในเนื้อหา มีความสอดคล้องกัน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เอมย์วิภา พุทธิรักษา และคณะ (2560) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่องคำราชาศัพท์ บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ผลการวิจัยพบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของแอปพลิเคชัน อยู่ในระดับมากเช่นกัน

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์ เป็นการพัฒนาสื่อการสอนในรูปแบบแอปพลิเคชัน สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต จะมีเนื้อหาประกอบไปด้วย วิธีการติดตั้งแอปพลิเคชัน Canva ผ่านสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต การสมัครแอปพลิเคชัน Canva ผ่านสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต การทำโลโก้สินค้าด้วยแอปพลิเคชัน Canva การทำโปสเตอร์ ประชาสัมพันธ์สินค้าด้วยแอปพลิเคชัน Canva การทำคลิปวิดีโอแนะนำขายสินค้าออนไลน์ง่ายๆ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ สร้างองค์ความรู้ที่ถูกต้องชัดเจน เพราะรูปแบบในการแสดงผลที่ น่าสนใจและทันสมัย ช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะในการค้าออนไลน์ ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ เนื่องจากเป็นอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถพกพาได้ง่ายและมีความสะดวก สามารถเข้าใช้งานได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสร้างรายได้ผ่านสังคมออนไลน์ ได้ทุกที่ทุกเวลาอย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 สถานศึกษาควรให้ความสำคัญในการพัฒนาสื่อให้มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ เพื่อที่จะส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ

1.2 สถานศึกษาควรพัฒนาสื่อให้มีความหลากหลายตรงตามความต้องการของผู้เรียนให้ครอบคลุมทุกรายวิชา

1.3 .สถานศึกษาควรร่วมมือกับภาคีเครือข่ายในการพัฒนาสื่อ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนให้มากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การศึกษาในครั้งนี้ได้ทำการศึกษาการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การค้าออนไลน์ การศึกษาครั้งต่อไปควรมีการพัฒนาจัดทำสื่อเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อื่นๆ บนอุปกรณ์สมาร์ตโฟนในปัจจุบันด้วย

เอกสารอ้างอิง

กิดานันท์ มลิทอง. (2548). เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.

ชุติมา ปาลวิสุทธิ และ วรวิทย์ มั่นสุขผล. (2563). การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนอนุบาลราชบุรี. วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร, 11(2), 89-102.

ฐานันท์ ภัคดี และอภิชาติ เหล็กดี(2560) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาอาเซียนเบื้องต้น บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ผลการวิจัยพบว่าผลการประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชัน

เอมย์วิภา พุทธิรักษา, ธานิล ม่วงพูล, อวยไชย อินทรสมบัติ และ ปิติพล พลบูล. (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์ บนระบบปฏิบัติการ แอนดรอยด์. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 3. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

USING THE EDUCATIONAL GAME WORD WALL TO ORGANIZE LEARNING ACTIVITIES ENGLISH FOR LIFE AND SOCIETY SUBJECT: WHAT SHOULD YOU DO? OF HIGH SCHOOL STUDENTS LAMAE

Puntaree Promsena¹ Prapaisri Kongtragool² Wannisa Buamuang^{1*} and Surewan Limpipattanakul³

¹Lamae District Learning Encouragement Center, Thailand

²Chumphon Provincial Office of Learning Encouragement, Thailand

³Independent researcher, Thailand

*Corresponding author. E-mail: wannisa.s0288753938@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this research are 1) to study the results of using the innovative educational game Word wall in organizing the learning of the English subject: What should you do? Subject: Symbols and notice boards for students; 2) to increase academic achievement in the course English for Life and Society (PT 31001) Subject: Symbols and notice boards for students for students; and 3) to study satisfaction with using the educational game Word wall in learning management. The sample group was students studying English for Life and Society. High school level in the first semester of the academic year 2021, by separating students with test results into 3 groups: a good group, a medium group, and a weak group. Select students from the weak group. The sample group was 50 people. The research tools were the educational game Word Wall, which was created in the form of a random wheel, word search, matching, and a test in the form of a True or False game created from a Word wall with 20 questions. Check the quality of the tools used in the research, namely precision, difficulty, and pre-study and post-study tests with the educational game Word Wall. The results of the research found that: 1. Results of comparing scores before using the educational game Word Wall in Organize learning activities English for Life and Society subject: What should you do? of high school students Lamae District Office of Education found that students' post-test scores It was significantly higher than before studying at the .05 level. 2. Students used the educational game Word Wall to organize learning activities. English for Life and Society subject: What should you do? Make academic results higher. 3. From the results of the satisfaction assessment, use the educational game Word Wall to organize learning activities. English for Life and Society subject: What should you do? Satisfaction is at the highest level.

Keywords: Educational Games, Learning Activities, English Subjects

การใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม

ปัทมาพร พรหมเสนา¹ ประไพศรี คงตระกูล² วรณิษา บัวเมือง^{1*} และ สุริวัลย์ ลิ้มพิพัฒน์กุล³

¹ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอละแม ประเทศไทย

²สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัดชุมพร ประเทศไทย

³นักวิจัยอิสระ ประเทศไทย

*Corresponding author. E-mail: wannisa.s0288753938@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมเกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง What should you do? เรื่อง สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ ของนักศึกษา 2) เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม (พต31001) เรื่อง สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ สำหรับนักศึกษา และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้การกำหนดกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2564 โดยแยกนักศึกษาที่มีผลการทดสอบ เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน เลือกนักศึกษากลุ่มอ่อน มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ เกมการศึกษา Word Wall ที่สร้างขึ้นมีลักษณะเป็น ล้อสุ่ม ค้นหา คำ จับคู่ และแบบทดสอบในรูปแบบเกม True or False ที่สร้างขึ้นจาก Word wall จำนวน 20 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าความเที่ยงตรง ความยากง่าย และแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ด้วยเกมการศึกษา Word Wall ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2. นักศึกษาใช้เกมการศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ทำให้ผลทางการเรียนสูงขึ้น 3. จากผลการประเมินความพึงพอใจ ใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: เกมศึกษา, การจัดกิจกรรมการเรียนรู้, วิชาภาษาอังกฤษ

บทนำ

ภายใต้สถานการณ์ระบาดของไวรัส Covid-19 ทำให้ทั่วโลกใช้มาตรการเพิ่มระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ซึ่งในประเทศไทยก็ได้รับผลกระทบ ทำให้ระบบการศึกษาต้องปรับให้การเรียนรู้ของนักเรียน การเรียนการสอนออนไลน์จึงได้ถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง สำหรับสถานศึกษาในประเทศไทยไม่สามารถเปิดการเรียนการสอนได้ตามปกติและต้องปรับรูปแบบการเรียนการสอนโดยกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้กำหนดนโยบายการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านระบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ซึ่งอาจเกิดปัญหาหรืออุปสรรคจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอน เช่น นักศึกษาไม่เข้าใจ

เนื้อหาที่เรียน เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน เป็นต้น แต่ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามาบทบาทเพื่อเอื้ออำนวยความสะดวก ทำให้เราสามารถรับรู้ข่าวสารหรือติดต่อสื่อสารกันได้ภายในไม่กี่นาทีด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการช่วยการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (วิทศน์ ฝักเจริญผล และคณะ)

ภาษาอังกฤษมีความสำคัญยิ่งในสังคมโลกปัจจุบันเพราะภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่สำคัญต่อการติดต่อสื่อสาร เช่น ด้านการศึกษา ด้านการแสวงหาความรู้ด้านการประกอบอาชีพ ด้านการสร้างความเข้าใจต่อประเพณีวัฒนธรรม ด้านการค้าขายและธุรกิจ รวมไปถึงด้านการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มประชาคมอาเซียนและต่างประเทศทั่วโลก นักศึกษา สกร.อำเภอละแม ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ได้มีการลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม พบว่านักศึกษามีความรู้พื้นฐานด้านภาษาอังกฤษ ค่อนข้างน้อย ความสนใจ ความกระตือรือร้น ในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของนักศึกษาจึงมีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกันดังนั้นครูผู้สอนจึงหาวิธีการหรือกลวิธีที่หลากหลายและดึงดูดให้นักศึกษาสนุกกับการเรียนภาษาอังกฤษและยังช่วยเป็นแนวทางในการวางแผนและพัฒนาการจัดการศึกษาให้เหมาะสมกับสถานการณ์เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากสภาพปัญหาดังที่กล่าวมานั้น สกร.อำเภอละแม จึงสนใจที่จะศึกษาการใช้เกม Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม (พต31001) เรื่อง สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง What should you do? (สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ) ของนักศึกษา
2. เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม (พต31001) เรื่อง สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research)) โดยมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักศึกษา สกร.อำเภอละแม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม (พต 31001) ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2564 จำนวน 150 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2564 จากการเรียนปรับพื้นฐาน วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคมและได้ทำแบบทดสอบ แยกนักศึกษาที่มีผลการทดสอบ เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน เลือกนักศึกษากลุ่มอ่อน มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ เกมการศึกษา Word Wall ที่สร้างขึ้นมีลักษณะเป็น ล้อสุ่ม ค้นหา คำ จับคู่ และแบบทดสอบในรูปแบบเกม True or False ที่สร้างขึ้นจาก Word wall จำนวน 20 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าความเที่ยงตรง ความยากง่าย

2.2 แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ด้วยเกมการศึกษา Word Wall

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการจัดเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอน ดังนี้ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลของนักศึกษาที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2564 จากการเรียนปรับพื้นฐาน วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคมและได้ทำแบบทดสอบ แยกนักศึกษาที่มีผลการทดสอบ เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน เลือกนักศึกษากลุ่มอ่อน มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนการสอน ศึกษาการใช้เกม Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ศสกร.อำเภอละแม ครั้งนี้ ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองแบบ One Group Pretest – Posttest Design (ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และ สำลี ทองธิว, 2552) โดยมีรูปแบบดังนี้

กลุ่ม	สอบก่อนทดลอง	ทดลอง	สอบหลังทดลอง
กลุ่มทดลอง	T1	X	T2

เมื่อ T₁ คือ การสอบก่อนทดลอง (Pretest)
 X คือ วิธีการสอน / แบบฝึก (เกมการศึกษา word wall)
 T₂ คือ การสอบหลังการทดลอง (Posttest)

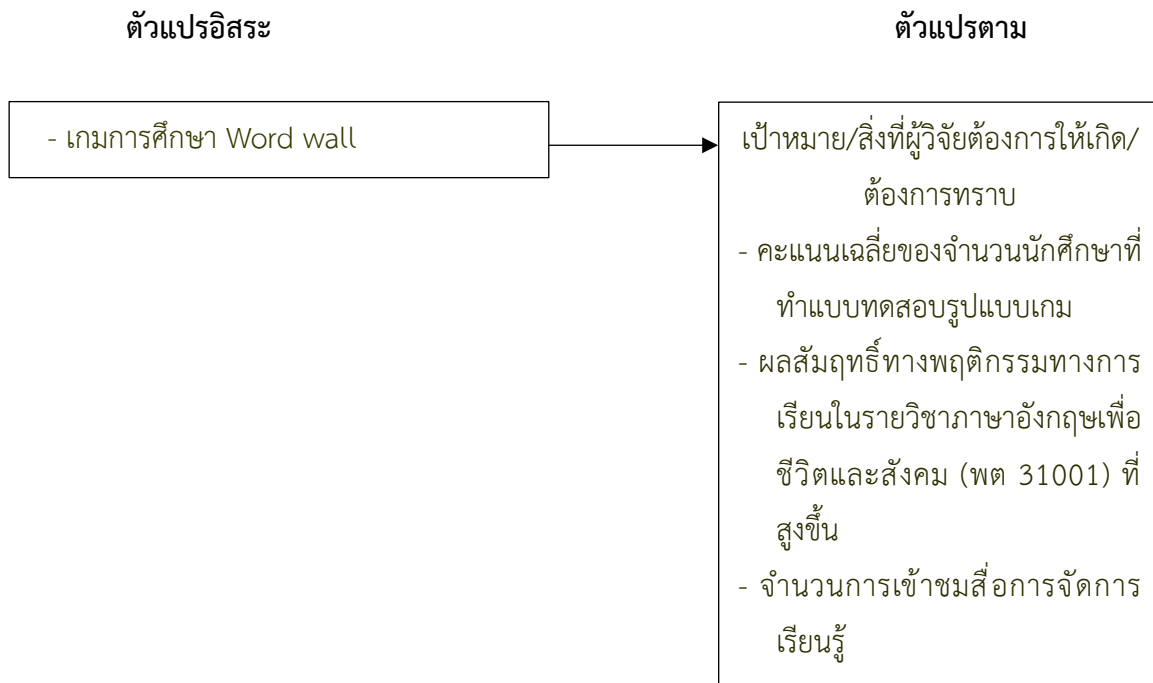
2. เปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน-แบบทดสอบหลังเรียน หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบความแตกต่างโดยใช้สถิติ t-test (dependent)

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาในการจัดการเรียนการสอน ศึกษาการใช้เกม Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ศสกร.อำเภอละแม โดยวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกโดยวิธีการทดสอบที (t-test) และหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีของ Cronbach ได้แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดระดับคะแนนของความพึงพอใจเป็น 5 ระดับ คือ 1 , 2 , 3 , 4 และ 5 โดยกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมาย ดังนี้

ระดับ 5	4.51 – 5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
ระดับ 4	3.51 – 4.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
ระดับ 3	2.51 – 3.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
ระดับ 2	1.51 – 2.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
ระดับ 1	1.00 – 1.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษา ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในการพัฒนาการเรียนการสอน มีรูปแบบ/วิธีการการใช้เกม การศึกษาในการจัดกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดในการพัฒนาโดยใช้ มาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ และแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง What should you do? (สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ) ของนักศึกษา

การใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง What should you do? (สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ) ของนักศึกษา พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม ที่เรียนด้วยวิธีเกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 15.90 สูงกว่าก่อนเรียน 8.20 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. ผลการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม (พต31001) เรื่อง สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม

ผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม (พต31001) เรื่อง สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม นักศึกษาใช้เกมการศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ทำให้ผลทางการเรียนสูงขึ้น ดังนั้นในรายวิชาอื่นๆ อาจจะมีการนำใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

3. ความพึงพอใจในการใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้

จากผลการประเมินความพึงพอใจ ใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิต และสังคม เรื่อง What should you do? มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง What should you do? (สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ) ของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาได้เรียนรู้มากขึ้น สนุกและตื่นตัวกับการเล่นเกมการศึกษา และเกิดการท่าแบบทดสอบซ้ำๆ จนเข้าใจ ในเนื้อหาที่เรียน และทำให้เกิดความมั่นใจในการเรียนรู้ กล้าเผชิญปัญหา สำหรับครูผู้สอน ทำให้ครูค้นพบวิธีการที่เหมาะสมในการ จัดการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับที่ (ไพเราะ พุ่มม่น, 2562) กล่าวไว้ว่าให้ ความหมายเกมการศึกษาไว้ว่า เป็นเกมการเล่นที่ช่วยฝึก การสังเกต มีพัฒนากระบวนการคิด ทำให้เกิดความคิดรวบยอด วิธีเล่น มีกฎกติกาต่างๆ เด็ก สามารถเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่มได้ และ (บุรชัย ศิริมหาสาคร, 2562) กล่าวไว้ว่าได้ให้ความหมาย ของเกมการศึกษาว่า เป็นเกมการเล่น ที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาการเล่นง่ายๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่น เป็นกลุ่มได้ ช่วยให้ผู้รู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับ สี รูปร่าง จำนวน ประเภท และ ความสัมพันธ์ เกี่ยวกับพื้นที่ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสม เช่น เกมจับคู่ แยกประเภทได้ ดังนั้น การใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอน ปลาย สกร.อำเภอละแม จึงทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ ในขณะเดียวกัน ผู้สอนก็สามารถนำผลการสอบมาใช้ในการปรับปรุง การเรียนการสอนของตนเองให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม (พต31001) เรื่อง สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร. อำเภอละแม พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม ที่เรียนด้วยวิธีเกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักศึกษามีคะแนน เฉลี่ยหลังเรียน 15.90 สูงกว่าก่อนเรียน 8.20 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลัง เรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และก่อให้เกิดความคงทนใน การเรียนรู้ ดังที่ (บุรชัย ศิริมหาสาคร, 2562) กล่าวไว้ว่าได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาว่า เป็นเกมการเล่น ที่ช่วยพัฒนา สติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาการเล่นง่ายๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้ผู้รู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิด ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับ สี รูปร่าง จำนวน ประเภท และ ความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสม เช่น เกม จับคู่ แยกประเภทได้ จะเกิดขึ้นได้จากการได้รับการฝึกฝนอยู่เสมอ มีการทดสอบและฝึกปฏิบัติ ก็จะทำให้เกิดเป็น ความเคยชิน สามารถมีวิธีปฏิบัติอย่างชำนาญและรวดเร็ว แสดงให้เห็นการใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชา ภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? จะทำให้คะแนนหลังเรียนสูงขึ้น/พัฒนาขึ้น/ การสอนมี ประสิทธิภาพมากขึ้น ข้อเสนอแนะ ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ทำให้ผลทางการเรียน สูงขึ้น ดังนั้นในรายวิชาอื่นๆ อาจจะมีการนำใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ไปใช้ในการ จัดการเรียน การสอนได้

ความพึงพอใจในการใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม ที่เรียนด้วยวิธีเกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ความพึงพอใจในการใช้เกมการศึกษา Word wall ในระดับมากที่สุด เนื่องจากนักศึกษานุกและตื่นตัวกับการเล่นเกมการศึกษา และเกิดการทำแบบทดสอบซ้ำๆ จนเข้าใจ ในเนื้อหาที่เรียน และทำให้เกิดความมั่นใจในการเรียนรู้ กล่าวเผชิญปัญหา สำหรับครูผู้สอน ทำให้ครูค้นพบวิธีการที่เหมาะสมในการ จัดการเรียนการสอน

สรุปผลการวิจัย

การดำเนินการทดลองการใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม จากผลการทดลองสรุปได้ดังนี้ ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม ที่เรียนด้วยวิธีเกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 15.90 สูงกว่าก่อนเรียน 8.20 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัดชุมพรหรือบุคลากรที่มีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน ควรมีการส่งเสริมด้านการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบและแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้นและดำเนินการอย่างต่อเนื่อง

1.2 ผู้บริหารสถานศึกษาควรจะมีการกำหนดใช้และนำสู่การปฏิบัติอย่างจริงจัง ในการเขียนแผนการสอนโดยนำเกมการศึกษามาใช้แบบมีส่วนร่วมเพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดการศึกษาและการบริหารสถานศึกษา

1.3 ครูต้องตระหนักและให้ความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมตามกระบวนการและแนวทางการใช้เกมการศึกษาและมีการพัฒนาเกมการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิจัยเชิงเปรียบเทียบ ใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาอื่นๆด้วย กับวิธีการสอนแบบอื่นๆ เพื่อหาวิธีการสอนที่มี ประสิทธิภาพและมีความเหมาะสมกับนักศึกษาต่อไป

2.2 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการนำ ใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เรื่อง What should you do? ไปใช้ในระดับชั้นอื่นๆ หรือ ทักษะ/พฤติกรรม/วิชาอื่นๆ ที่มีลักษณะเดียวกัน

เอกสารอ้างอิง

บุรชัย ศิริมหาสาคร. (2562). กลยุทธ์อาวุธของผู้ नेता. กรุงเทพฯ: แสงดาว.

ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และ สำลี ทองธิว. (2552). การวิจัยทางการศึกษา: หลักและวิธีการสำหรับนักวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 6).

กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไพเราะ พุ่มม้วน. (2562). การนิเทศแบบเสริมพลัง. สืบค้น 20 พฤศจิกายน 2563. จาก

<http://www.chulabook.com/description.asp?barcode=9789743001413>.

วิทัศน์ ฝักเจริญผล, กนิษฐา เขาวัดมนกุล, พินดา วราสุนันท์, กุชิตา นุกุลธรรม, สุมิตร สุวรรณ, สินีช สุวรรณภิกษาติ และ กิตติสาร เหล่าเหมณี. (2563). ความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ภายใต้สถานการณ์ระบาดไวรัส Covid-19. วารสารศาสตร์การศึกษาและการพัฒนามนุษย์, 4(1), 44-61.

RESULTS OF USING ENGLISH SPEAKING AND WRITING SKILLS EXERCISES FOR STUDENTS, SAWI DISTRICT LEARNING ENCOURAGEMENT CENTER

Rangsit Promwang¹ Prapaisri Kongtragool² Ketsara Choopong^{1*} and Sureewan Limpipattanakul³

¹Sawi District Learning Encouragement Center, Thailand

²Chumphon Provincial Office of Learning Encouragement, Thailand

³Independent researcher, Thailand

*Corresponding author. E-mail: ketsara542@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this research are 1) to study the effects of using English speaking and writing exercises. For junior high school students, 2) to find out the effectiveness of English speaking and writing exercises. for junior high school students, and 3) to study satisfaction with English speaking and writing skills training. For junior high school students of Sawi District, this research is an experimental research. The sample group consisted of 108 junior high school students of Sawi District. Statistics used in data analysis included frequency, percentage, mean, standard deviation. Efficiency value and t-test. The results of the research found that (1) the results of developing the ability to speak and write English for junior high school students, the Sawi District School of Education had efficiency according to the criteria of 75/75. It was found that the results of the test during study (E1) had an average score of 75 percent and the results of the test after study (E2) had an average score of 78 percent. Shows that performance is 75/78 according to the specified standard criteria 75/75 (2) Results of comparing English speaking and writing abilities. For junior high school students, Sawi District Office, by learning outcomes after studying higher than the learning results before studying Statistically significant at the .05 level and (3) the sample students were satisfied with the English speaking and writing skills training. For junior high school students, Sawi District Office of the Teachers' Council were overall satisfied with the English speaking and writing skills training. at the highest level They were satisfied with the learning management process at the highest level.

Keywords: Skills Practice, Speaking Skills, Writing Skills, English Language

ผลการใช้แบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษา สกร.อำเภอสวี

รังสิต พรหมวัง¹ ประไพศรี คงตระกูล² เกศรา ชูพงษ์^{1*} และ สุริวัลย์ ลิ้มพิพัฒน์กุล³

¹ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอสวี ประเทศไทย

²สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัดชุมพร ประเทศไทย

³นักวิจัยอิสระ ประเทศไทย

*Corresponding author. E-mail: ketsara542@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการใช้แบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สกร.อำเภอสวี การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สกร.อำเภอสวี จำนวน 108 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพและค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลการพัฒนาความสามารถในการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สกร.อำเภอสวี ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 พบว่าผลการทดสอบระหว่างเรียน (E1) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75 และผลการทดสอบหลังเรียน (E2) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 78 แสดงว่าประสิทธิภาพ 75/78 ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 75/75 (2) ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สกร.อำเภอสวี โดยผลการเรียนรู้หลังเรียน สูงกว่าผลการเรียนรู้ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สกร.อำเภอสวี ในภาพรวมมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีความพึงพอใจด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: แบบฝึกทักษะ, ทักษะการพูด, ทักษะการเขียน, ภาษาอังกฤษ

© 2021 JISSD: Journal of Integration Social Sciences and Development

บทนำ

ในปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายมากที่สุด เนื่องจากเป็นภาษากลางที่ใช้สื่อความหมายไปเกือบทั่วโลก และยังเป็นเครื่องมือที่จะเข้าถึงแหล่งวิทยาการต่างๆและค้นคว้าความรู้ใหม่ๆ ดังนั้น จึงเป็นความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมให้ประชากรไทยได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับที่จะสื่อสารได้ เพื่อเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ (จุไรรัตน์ สวัสดิ์, เสน่ห์ สวัสดิ์ และวชิ พวงมณี, 2559) โดยเฉพาะการติดต่อสื่อสาร การศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ทำให้การพัฒนาภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่จำเป็นในการศึกษาตลอดจนความก้าวหน้าทางวิทยาการใหม่ๆ ได้เป็นอย่างดี นโยบายการจัดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 – 2565 การปรับปรุงหลักสูตร และกระบวนการเรียนรู้ให้ทันสมัย และทันการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกระดับ การศึกษาให้มีความรู้ ทักษะและคุณลักษณะ ที่เหมาะสมกับบริบทสังคมไทยและทิศทางของยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บท และนโยบายของรัฐ มีวิสัยทัศน์ เพื่อ “เตรียมคน ไทยแห่งศตวรรษที่ 21 พัฒนาเศรษฐกิจที่กระจายโอกาสอย่างทั่วถึง สังคมที่มั่นคง และสิ่งแวดล้อม

ที่ยั่งยืน โดยสร้างความเข้มแข็งทางนวัตกรรมระดับแนวหน้าสากล นำพาประเทศ ไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้ว ” อีกทั้งเทคโนโลยีได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วจนทุกเพศทุกวัยสามารถ เข้าถึงได้ง่ายทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ จนเกิดเป็นการพัฒนาการเรียนการสอน จากการสอนในชั้นเรียนมาเป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนในรูปแบบแหล่งเรียนรู้การเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์สูงสุด

ทักษะการพูดเป็นทักษะหนึ่งในโลกยุคปัจจุบัน เพราะเป็นการติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์ด้วยการใช้เสียง ภาษา และท่าทางเพื่อถ่ายทอด 2 ความรู้สึก ความคิด และความเข้าใจจากผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง เป็นกระบวนการที่ไม่ได้ถูกกำหนดไว้ตายตัว (แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2558) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ เฉลิม ทองนวล (2557) ที่กล่าวว่า ทักษะการพูดเบื้องต้นจำเป็นต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนพูดเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ จริงโดยผู้เรียน จะต้องปฏิบัติตามแบบหรือตัวอย่างที่กำหนด เพื่อนำไปสู่การพูดที่มีประสิทธิภาพ และการส่งเสริม กระบวนการ เรียนรู้ทางภาษาของผู้เรียนให้มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนการเขียนไม่ใช่เป็นเพียงการเขียนสัญลักษณ์หรือตัวอักษร เนื่องจากตัวอักษรที่เขียนนั้นต้องมีการเรียบเรียงตามกฎเกณฑ์เพื่อสร้างคำ จากนั้นเรียบเรียงคำให้เป็นประโยค แต่ตามกฎเกณฑ์แล้วเราไม่เขียนประโยคเดี่ยวโดดๆ หรือประโยคหลายๆ ประโยค ที่ไม่สัมพันธ์กัน ในการเขียนเราเขียนกลุ่มประโยคที่มีการเรียบเรียงและเชื่อมโยงกัน องค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของ การเขียน คือ จุดมุ่งหมาย โดยอาจจะเขียนเพื่อส่งสารให้ผู้อ่าน หรือเขียนเพื่อให้ตัวเองรับรู้ก็ได้ การเขียนเป็นกระบวนการที่มีการซับซ้อน ถึงแม้จะเขียนเป็นภาษาแม่ซึ่งเขียนมีข้อมูลทางภาษาสะสมอยู่มากแล้วก็ตาม แต่เมื่อต้องเขียน ก็ยังมีปัญหาในการถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นภาษาเขียนอยู่ดี การเขียนไม่ใช่แค่การถอดความคิดออกมาเป็นตัวอักษร แต่ต้องอาศัยกระบวนการคิดด้วย ความสามารถทางภาษาไม่ได้ช่วยให้การเขียนง่ายขึ้นถึงแม้จะเขียนเป็นภาษาแม่ ซึ่งมีข้อมูลสะสมอยู่มากก็ยังมีปัญหาในการเขียน (Byne, 1988)

จากที่กล่าวมานั้น ทำให้เกิดแนวคิดในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในการพัฒนาทักษะการพูดและการเขียนที่เหมาะสมให้กับผู้เรียน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถและทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษดีขึ้น และจากการศึกษาการจัดกระบวนการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักศึกษา สกร.อำเภอสวี ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักศึกษายังขาดทักษะด้านการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันมีผลสัมฤทธิ์ต่ำ ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะด้านการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษา สกร.อำเภอสวี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการใช้แบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษา สกร.อำเภอสวี
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษา สกร.อำเภอสวี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษา สกร.อำเภอสวี

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยรูปแบบการวิจัยเชิงทดลองแบบ One Group Pretest – Posttest Design (ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และ สำลี ทองจิ๋ว, 2552) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่จะทดลองใช้แบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษา สกร. อำเภอ สวี
2. ออกแบบแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบ ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
3. นำแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษและแบบทดสอบ ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีขั้นตอนดังนี้
 - 3.1 ทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนมีเนื้อหาครอบคลุมกับมาตรฐานการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
 - 3.2 ทดสอบระหว่างเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ แยกทักษะ แต่ละด้านๆ ละ 5 ชุด ทดสอบจำนวน 3 ครั้ง
 - 3.3 ทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบเดียวกันกับก่อนเรียน
4. นำผลการนำไปใช้มาเทียบเกณฑ์การหาค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ ตามเกณฑ์กำหนด 75/75
5. หากผลการหาค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ สามารถนำไปใช้ขยายผลกับนักศึกษาระดับอื่นต่อไป และหากผลการหาค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษไม่ผ่านเกณฑ์ นำมาปรับปรุงพัฒนา

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 152 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น วิชาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Sampling Random) จำนวน 108 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ที่สร้างขึ้นโดยสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

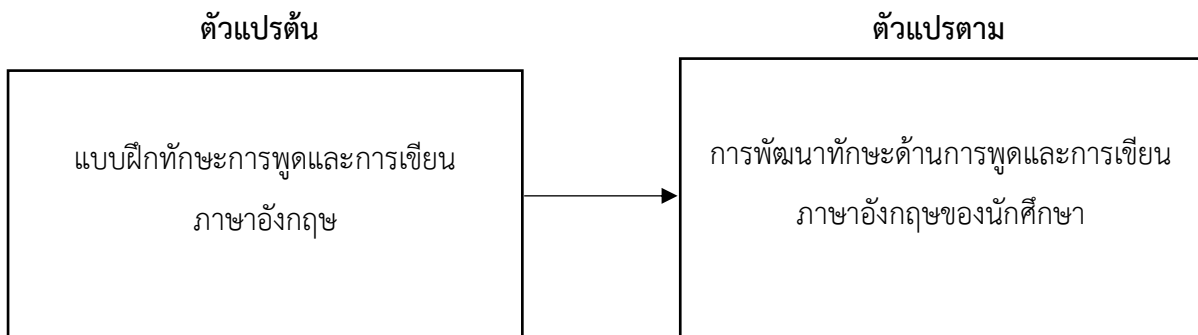
- 3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียน ภาษาอังกฤษ
- 3.2 ออกแบบแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ แบบฝึกทักษะการพูด จำนวน 5 ชุด แบบฝึกทักษะการเขียน จำนวน 5 ชุด และสร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ หาประสิทธิภาพสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้
- 3.3 ในการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบทักษะการพูดและการเขียน ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้นำข้อสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมิน ความสอดคล้องของแบบทดสอบการพูดและการเขียนกับมาตรฐานการเรียนรู้ จากนั้นผู้วิจัยจึงนำแบบทดสอบมาปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทำการทดลองใช้กับนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำข้อมูลที่ได้มาหาค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ โดย Team – Based Learning โดยการหาประสิทธิภาพของกระบวนการ/ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_1/E_2) ตามวิธีการของ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2533) ในการช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

4.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจในการใช้แบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษา สกร. อำเภอสวี

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลที่เกิดขึ้นจากการใช้แบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษา สกร. อำเภอสวี

ผลการพัฒนาความสามารถในการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สกร.อำเภอสวี ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 พบว่าผลการทดสอบระหว่างเรียน (E_1) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75 และผลการทดสอบหลังเรียน (E_2) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 78 แสดงว่าประสิทธิภาพ 75/78 ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 75/75

2. ผลการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษา สกร. อำเภอสวี

ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สกร.อำเภอสวี โดยผลการเรียนรู้หลังเรียน สูงกว่าผลการเรียนรู้ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

3. ความพึงพอใจของแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษา สกร. อำเภอสวี

นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สกร.อำเภอสวี ในภาพรวมมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีความพึงพอใจด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้มากที่สุด

อภิปรายผล

ผลการพัฒนาความสามารถในการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สกร.อำเภอสวี ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 พบว่าผลการทดสอบระหว่างเรียน (E_1) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75 และผลการทดสอบหลังเรียน (E_2) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 78 แสดงว่าประสิทธิภาพ 75/78 ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 75/75 สอดคล้องกับผลการวิจัยของ สินีนาฏ มีศรี (2559) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียน ภาษาอังกฤษตามแนวการสอนแบบ

อรรถฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนศรีวิชัย จังหวัดนครปฐม ผลการวิจัยประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ มีค่าเท่ากับ 75.67/75.80 ซึ่งตรงตามเกณฑ์ 75/75 ความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษ หลังเรียนด้วยแบบฝึกสูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อแบบฝึกทักษะการเขียน ภาษาอังกฤษตามแนวการสอนแบบอรรถฐาน จากผลงานการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น เป็นการนำกิจกรรมการสอนรูปแบบที่แตกต่างกัน มาร่วมกับการพัฒนาแบบฝึกทักษะ ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สกร.อำเภอสวี โดยผลการเรียนรู้หลังเรียน สูงกว่าผลการเรียนรู้ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ภัทรพร บุญศรี (2562) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันโดยใช้บทฝึกการสนทนาภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่เข้าร่วมในกิจกรรมการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยภาพรวมมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนการทดลอง ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.75 และหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ย 4.98 โดยพบว่า นักศึกษาที่มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอยู่ในระดับดีร้อยละ 3.33 หลังการทดลองพบว่า นักศึกษาสามารถพูดภาษาอังกฤษได้ดีมากร้อยละ 100.0 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษา ก่อนและหลังการทดลองพบว่าหลังการทดลองนักศึกษาสามารถพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้ดีขึ้น โดยมีความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สกร.อำเภอสวี ในภาพรวมมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีความพึงพอใจด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้มากที่สุด สอดคล้องกับผลการวิจัยของ รัชดาภรณ์ พิมพ์พิสิฐถาวร (2561) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษด้วยแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า 1. ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษมีค่าเท่ากับ 82.11/81.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ 2.ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษด้วยแบบฝึกทักษะของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับมากและ สอดคล้องกับ อุไร มากคณา (2556) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักศึกษาสาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรมคณะบริหารธุรกิจ พื้นที่วังไกลกังวล ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการประชาสัมพันธ์หลังเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน มีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยสังเกตจากคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้น และ 2. ผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน อยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลที่เกิดจากการใช้แบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษา สกร.อำเภอสวี กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น วิชาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 108 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือแบบฝึกทักษะการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ รูปแบบการทดลองเป็นรูปแบบการวิจัยเชิงทดลองแบบ One Group Pretest – Posttest Design โดยการนำคะแนนหลังการทดลองไปเทียบกับ เกณฑ์การผ่านร้อยละ 75/75 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

และการทดสอบค่าที่ ผลการพัฒนาความสามารถในการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สกร.อำเภอสวี ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 พบว่า ผลการทดสอบระหว่างเรียน (E1) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75 และผลการทดสอบหลังเรียน (E2) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 78 แสดงว่าประสิทธิภาพ 75/78 ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 75/75 และผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สกร.อำเภอสวี โดยผลการเรียนรู้หลังเรียน สูงกว่าผลการเรียนรู้ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

- 1.1 สถานศึกษาควรส่งเสริมให้มีการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนด้านภาษาอังกฤษในทุกทักษะ
- 1.2 สถานศึกษาควรส่งเสริมให้ครูมีการพัฒนาตนเองในเรื่องของจัดทำสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่

หลากหลาย

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 ควรศึกษาวิจัยเชิงเปรียบเทียบ วิธีการหรือรูปแบบกับวิธีการสอนแบบอื่นๆ เพื่อหาวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพ และมีความเหมาะสมกับผู้เรียนต่อไป
- 2.2 ควรศึกษาวิจัยเพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ประเภทอื่นๆ เช่น สื่อวีดิทัศน์ มัลติมีเดีย หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น เพื่อนำมาใช้ประกอบในแบบฝึกทักษะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีผลการเรียนรู้ที่สูงขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- จุไรรัตน์ สวัสดิ์, เสน่ห์ สวัสดิ์ และวชิ พวงมณี. (2559). ศึกษาปัญหาการสื่อสารภาษาอังกฤษกับ อาจารย์ชาวต่างประเทศของ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี นาน. ใน การประชุม วิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ครั้งที่ 9 “ราชมงคลสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ยั่งยืนสู่ประเทศไทย 4.0” (Creative RMUT and Sustainable Innovation for Thailand 4.0) (น. 303-311). นครปฐม: มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.
- เฉลิม ทองนวล. (2557). เทคนิคการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: ไฮเอ็ดพับลิชชิง.
- ไชยยศ เรื่องสุวรรณ. (2533). เทคโนโลยีการศึกษา: ทฤษฎีและการวิจัย. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮ้าส์.
- ไพฑูริย์ สีนลรัตน์ และ สำลี ทองอิ้ว. (2552). การวิจัยทางการศึกษา: หลักและวิธีการสำหรับนักวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทรภร บุญศรี. (2562). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันโดยใช้บทฝึกการสนทนาภาษาอังกฤษ. มหาสารคาม: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- รัชดาภรณ์ พิมพ์พิสิฐถาวร. (2561). การพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษด้วยแบบฝึกทักษะ สำหรับผู้เรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- สินีนากู มีศรี. (2559). การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนแบบบูรณาการสำหรับผู้เรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนศรีวิชัย จังหวัดนครปฐม. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อุไร มากคณา. (2556). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักศึกษาสาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรม
คณะบริหารธุรกิจ พื้นที่วังไกลกังวล. นครปฐม: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.

Byrne D. (1988). Teaching Writing Skills. London: Longman.