

การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจ ในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา*

DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITY PACKAGE TO PROMOTE LEARNING MANAGEMENT THAT SUPPORT STUDENT'S ONLINE LEARNING MOTIVATION FOR TEACHERS PRIMARY EDUCATION

มนิรา บุญญวินิจ

Montira Boonyawinit

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม นครปฐม ประเทศไทย

Faculty of Education, Nakhon Pathom Rajabhat University, Nakhonpathom, Thailand

Corresponding author E-mail: montiramail@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา ใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่าง คือ ครูที่ปฏิบัติงานสอนในระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 30 คน โดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 ชุด ได้แก่ 1) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 2) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สังคมศึกษา และภาษาต่างประเทศ และ 3) กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา พลศึกษา ศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบ แบบวัดความสามารถ และแบบวัดเจตคติ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความสอดคล้อง การหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมโดยค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย ผลการวิจัยสรุปว่า 1) ผลการพัฒนาชุดกิจกรรม 1.1) ผลการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.72, S.D. = 0.45) 1.2) ผลคะแนนของครูประถมศึกษาจากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมหลังเรียน ($\bar{X}$ = 25.03, S.D. = 9.69) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 18.00, S.D. = 6.21) 1.3) ผลคะแนนของแบบวัดความสามารถหลังเรียน ($\bar{X}$ = 12.27, S.D. = 1.17) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 8.27, S.D. = 1.58) 1.4) ผลของแบบวัดเจตคติ อยู่ในระดับมาก มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 0.59) และ 2) ผลการศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม จากแบบทดสอบแบบวัดความสามารถ และ แบบวัดเจตคติ ได้ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย มีคุณภาพระดับดี ร้อยละ 8.84, 9.70 และ 9.47 ตามลำดับ

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรม, แรงจูงใจ, ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้, การเรียนออนไลน์, ประถมศึกษา

Abstract

The objectives of this research article were to: 1) develop learning activity package to promote learning management that support student's online learning motivation for teachers primary education; and 2) study efficiency of learning activity package to promote learning

management that support student's online learning motivation for teachers primary education. A research methodology is research and development. The participants were 30 teachers who were teaching in primary education that were obtained from multi-stage sampling. The research instruments were used which were learning activity package to promote learning management that support student's online learning motivation for teachers primary education including 3 packages namely 1) 10 activities of science and mathematics 2) 10 activities of social study, Thai language and foreign language and 3) 10 activities of health, physical education and arts. In addition, data collecting instrument of this research namely achievement test, motivation ability test and attitude test. Statistics was used in this research, namely $\bar{X}$, S.D. and Coefficient Variation: C.V. that used in data analysis process of activity package. The research results can be concluded that: 1) development of learning activity package to promote learning management result has issues, namely 1.1) a level of learning activity package to promote learning management efficiency evaluation was high level and ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.45) 1.2) achievement test result of studying with develop learning activity package to promote learning management that support student's online learning motivation for teachers primary education after finished studying ($\bar{X} = 25.03$, S.D. = 9.69) was higher than before studying ($\bar{X} = 18.00$, S.D. = 6.21) 1.3) ability test result of studying with develop learning activity package to promote learning management that support student's online learning motivation for teachers primary education after finished studying ($\bar{X} = 12.27$, S.D. = 1.17) was higher than before studying ($\bar{X} = 8.27$, S.D. = 1.58) 1.4) attitude test result was high level ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.59). and 2) the criterion set was also met as the efficiency score of Coefficient Variation was sort average from least to greatest namely. $\bar{X} = 8.84$, $\bar{X} = 9.70$ and $\bar{X} = 9.47$

Keywords: Learning Activity Package, Learning Management Developing, Motivation, Online Learning, Primary Education

บทนำ

การจัดการศึกษาในยุคปัจจุบัน ถือเป็นยุคที่ระบบดิจิทัลมีความพร้อมที่จะเข้ามารองรับการศึกษาและการสื่อสารทางไกล อีกทั้งยังเป็นยุคที่พร้อมด้วยสื่อ อุดมด้วยข้อมูล ซึ่งปัจจัยดังกล่าวมีอิทธิพลส่งผลในการพลิกโฉมการจัดการเรียนรู้โดยตรง ประกอบกับภายหลังสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคระบาด โควิด-19 ยังเป็นปัจจัยที่เข้ามาเร่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เร็วขึ้นแทบจะในทันทีทันใด อีกทั้งยังมีข้อมูลเปิดเผย จาก ดร.ภูมิศรัณย์ ทองเลี่ยมนาค ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐศาสตร์การศึกษา สถาบันวิจัยเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ว่า นักเรียนเองก็เผชิญกับภาวะการเรียนรู้ที่ลดลง (Learning Loss) ทำให้ขาดทั้งการฝึกปฏิบัติ การทบทวนบทเรียน การปฏิสัมพันธ์ และยังขาดความสนใจในการเรียนในชั้นเรียนด้วยว่าอาศัยเรียนอยู่ที่บ้าน และใช้อุปกรณ์ดิจิทัลเป็นสื่อกลางในการเรียนเป็นเวลานาน (ไทยพับลิก้า, 2564) ซึ่งปัจจัยดังกล่าวก็ยังประกอบกับลักษณะการเรียนรู้และวิถีชีวิตของนักเรียนเอง ก็อยู่ในช่วงเจนเนอเรชันแอลฟา (Generation Alpha) ซึ่งเด็กเองก็มีรูปแบบการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลควบคู่กับการที่ควรได้รับการส่งเสริมให้ได้รับอิสระในการเลือกเรียนรู้ภายใต้กรอบของเนื้อหา (ชนันภรณ์ อารีกุล, 2562) ส่งผลให้ครูผู้สอนเองก็จำเป็นต้องเตรียมการฝึกปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้ รวมถึงมีการเตรียมสื่อการเรียนรู้ที่

ตอบสนองความต้องการและลักษณะของผู้เรียน ซึ่งข้อมูลดังกล่าวสะท้อนภาพแห่งอนาคตว่า แม้การแพร่ระบาดของโรคติดต่อจะเบาบางลง แต่บทบาทของสื่อในระบบดิจิทัลที่ผสมผสานการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์จะมีอิทธิพลกับการจัดการเรียนรู้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าการที่ครูมีสื่อและชุดกิจกรรมการสอนที่มีความพร้อม ย่อมส่งผลต่อการออกแบบการจัดการเรียนรู้บนโลกออนไลน์ได้และตอบสนองทั้งบริบทของเนื้อหา สื่อการเรียนรู้ ขั้นตอนการดำเนินการจัดการเรียนรู้ ระบบการติดต่อสื่อสาร การวัดและประเมินผล เข้าถึงแหล่งข้อมูล คุณภาพขึ้นดีหลากหลายจากทั่วโลก ซึ่งเหล่านี้มีทรัพยากรให้เลือกใช้ได้อย่างเหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียนที่มีความหลากหลาย อีกทั้งยังอำนวยความสะดวกเนื่องจากผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ ได้ทุกที่ทุกเวลา (เจริญ ภูวจิตร, 2564) อีกทั้งการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์มีความสอดคล้องกับลักษณะธรรมชาติและแนวทางการพัฒนาผู้เรียนตามทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะและรู้เท่าทัน การใช้สื่อ เทคโนโลยี และคอมพิวเตอร์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558) และเมื่อพิจารณาถึงผู้เรียนในช่วงวัยที่มีความเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยี จะพบว่า นักเรียนในชั้นประถมศึกษา (ช่วงอายุ 6 - 12 ปี) เป็นช่วงวัยที่เริ่มเรียนวิชาการเต็มตัวอีกทั้งเป็นวัยที่มีพลังมากต้องการที่จะทำกิจกรรมอยู่เสมอ (Industry) เช่น อยากรู้ ทำกิจกรรมฝึกอาชีพ เล่นดนตรี เล่นกีฬา เป็นต้นแทนตอบคำถาม ฯลฯ ตามทฤษฎีพัฒนาการจิตสังคมของ อิริค อิริคสัน (Erik Erikson) อีกทั้งเป็นวัยที่มีพัฒนาการทางร่างกายและสติปัญญาที่ก้าวกระโดดจึงมีความพร้อมอย่างยิ่งที่จะเรียนวิชาการหรือฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าถ้าเป็นการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล ที่ได้มีการปฏิสัมพันธ์ในลักษณะที่เป็นเกมการแข่งขัน นักเรียนจะยิ่งเกิดความภาคภูมิใจและแรงจูงใจในการเรียนเมื่อประสบความสำเร็จจากการเรียนในครั้งนั้น ๆ (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2559)

เมื่อกล่าวถึง การพัฒนาผู้เรียนผ่านการจัดการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ในปัจจุบัน พบว่า มีการจัดทำเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่สามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้แล้วนำไปขับเคลื่อนผ่านเว็บไซต์ ดังกล่าว โดยมีการใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชันมาเป็นสื่อในการถ่ายทอดการจัดการเรียนรู้ของครูไปสู่ผู้เรียน โดยแนวคิดดังกล่าว ถือเป็นการนำกลไกของเกมส่วนหนึ่ง มาประยุกต์ใช้ในบริบทการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม สร้างแรงจูงใจและนักเรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เพื่อให้บรรลุผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งเกมมิฟิเคชันเป็นกระบวนการที่ผสมผสานเทคนิคของการออกแบบ กลไกของเกม หรือการนำลักษณะของความเป็นเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นและดึงดูดความสนใจหรือการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยจะพบว่า เกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบสำคัญของเกม ที่เหมาะสมกับบริบทธรรมชาติความสนใจของมนุษย์ ได้แก่ เป้าหมาย (Goal) การเพิ่มระดับความยาก (Level) ความท้าทาย (Challenge) การแข่งขัน (Competition) การให้ผลย้อนกลับอย่างต่อเนื่อง (Continuous Feedback) และความสนุกสนาน (Fun)

จากปัจจัยดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ณ ปัจจุบัน เทคโนโลยี อินเทอร์เน็ต สื่อ ระบบดิจิทัล ฯลฯ มีความพร้อมต่อการรองรับและเอื้อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่เพิ่มมากขึ้นต่อผู้เรียน โดยการจัดการเรียนรู้ที่มีการผสมผสานการเรียนแบบออนไลน์ถือเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีการใช้เทคโนโลยีในยุคปัจจุบันให้เต็มตามศักยภาพ เพื่อเป็นสื่อกลางให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดี ตามความสนใจ อีกทั้งยังสามารถเข้าถึงได้รวดเร็ว ผู้เรียนอาจจะสามารถเรียนได้ในสถานที่และเวลาที่แตกต่างกันไม่จำกัด (กองบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, 2563) แต่ที่สำคัญที่ควรคำนึงควบคู่กันไปด้วย คือ ครูจำเป็นต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้เอื้อต่อบริบทการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีปัจจัยของโลกออนไลน์มาเกี่ยวข้อง โดยวิธีการสำคัญที่ทำให้การจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ครูควรมีสมรรถนะในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียนที่อาจตอบสนองสอดคล้องความต้องการของผู้เรียน ทั้งในบริบทของเนื้อหา กิจกรรม เทคนิคต่าง ๆ หรืออาจกล่าวได้ว่าถ้าครูมีสมรรถนะในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ให้กับผู้เรียนย่อมส่งผลสำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ รวมถึงการแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมของผู้เรียนเพื่อนำไปสู่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

จากสภาพปัญหาความจำเป็นข้างต้น ตามบริบทที่ครูควรมีสมรรถนะสำคัญในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา โดยมุ่งเน้นการผลิตนวัตกรรมชุดกิจกรรมดังกล่าวให้เผยแพร่ในเว็บไซต์ ตามบริบทของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำแนวคิด องค์ประกอบและกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทที่เหมาะสม เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม สร้างแรงจูงใจและเพิ่มการมีส่วนร่วมทางดิจิทัล เพื่อให้บรรลุผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ และส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูในวงกว้างซึ่งประโยชน์ดังกล่าวย่อมตกแก่ผู้เรียนซึ่งเป็นเยาวชนที่จะเป็นกำลังของชาติในภายภาคหน้าอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการในลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีการดำเนินการวิจัย 2 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา และ ระยะที่ 2 การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา โดยดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากร กลุ่มตัวอย่างและวิธีการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ ครูผู้ปฏิบัติการสอนโรงเรียนประถมศึกษา ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม ซึ่งประกอบด้วย 2 เขตพื้นที่การศึกษา ได้แก่ เขต 1 ประกอบด้วยโรงเรียนจำนวน 122 โรงเรียน และเขต 2 ประกอบด้วยโรงเรียนจำนวน 120 โรงเรียน (ข้อมูล ณ วันที่ 22 ตุลาคม 2565)

2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ ครูที่ปฏิบัติงานสอนในระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 30 คน โดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 สุ่มอย่างง่ายจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐมจำนวน 2 เขต คือ เขต 1 และ เขต 2

2.2 เมื่อสุ่มในระดับเขตพื้นที่การศึกษาแล้ว ทำการสุ่มอย่างง่ายโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม ตามเขตที่สุ่มได้ในขั้นตอนที่ 1 โดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 10 ของประชากร ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 โรงเรียน (เขต 1 มีจำนวน 122 โรงเรียน และ เขต 2 มีจำนวน 120 โรงเรียน)

2.3 จากนั้นสุ่มอย่างง่ายในบริบทของครู โดยกำหนดโรงเรียนละ 2 - 3 คน ได้ตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อทดลองใช้ชุดกิจกรรม

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา
 - 1.1 ศึกษาแนวทางการสร้าง สังเคราะห์ข้อมูลของชุดกิจกรรมฯ จากตำรา และเอกสารต่าง ๆ
 - 1.2 สร้างชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา ได้ชุดกิจกรรม จำนวน 3 ชุด ได้แก่ 1) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และกลุ่มสาระการเรียนรู้



คณิตศาสตร์ 2) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และ 3) กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์

1.3 สร้างแบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรม ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการประเมินความสอดคล้อง พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

1.4 นำชุดกิจกรรมจำนวน 3 ชุด ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ ด้านสื่อ (ชุดกิจกรรม) และด้านเนื้อหา จำนวน 5 ท่าน ทำการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรม

1.5 หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา จากค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย (Coefficient Variation: C.V.) เทียบกับเกณฑ์

2. แบบทดสอบความรู้ด้านการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์

2.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบทดสอบ จากตำรา และเอกสารต่าง ๆ

2.2 สร้างแบบทดสอบเป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหาตามวัตถุประสงค์

2.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการประเมินความสอดคล้อง พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่าง 0.67 - 1.00 มีค่าความเชื่อมั่น 0.87

3. แบบวัดความสามารถด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์

3.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบวัดความสามารถด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนจากตำรา และเอกสารต่าง ๆ

3.2 สร้างแบบวัดความสามารถเป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ โดยสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหา

3.3 นำแบบวัดความสามารถที่สร้างขึ้น ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการประเมินความสอดคล้อง พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่าง 0.67 - 1.00 มีค่าความเชื่อมั่น 0.85

4. แบบวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์

4.1 ศึกษาทฤษฎี วิธีการสร้างแบบวัดเจตคติจากตำรา และเอกสารต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดเจตคติ

4.2 สร้างแบบวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน โดยกำหนดรูปแบบของแบบวัดเจตคติเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนตามหลักของ Likert

4.3 นำข้อคำถามตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม โดยผลการประเมินอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.91

ขั้นตอนการวิจัย

ระยะที่ 1 การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ผ่านการศึกษาเอกสาร บทความ ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ สภาพ ปัญหา เกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรม การเรียนการสอนออนไลน์ในปัจจุบัน การเสริมสร้างแรงจูงใจ แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน และ ลักษณะธรรมชาติพัฒนาการของเด็กในช่วงวัย 6 - 12 ปี

2. สรุปผลการศึกษารวบรวมเอกสารและข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจ และการจัดการเรียนเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษา แนวคิดการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน

3. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานโดยการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ให้กับผู้เรียน ของครูในระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 12 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

4. สัมภาษณ์องค์ประกอบของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา โดยการนำข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและข้อมูลจากการสัมภาษณ์ มาสังเคราะห์รวมกัน จนกระทั่งได้เป็นองค์ประกอบของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา ซึ่งองค์ประกอบที่สอดคล้องและปรับใช้ให้เหมาะสมกับการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ มีดังนี้

4.1 คำแนะนำการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2 เนื้อหา

4.3 สื่อการเรียนรู้ออนไลน์

4.4 การวัดและประเมินผล

5. พัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา โดยผู้วิจัยพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา โดยมีขั้นตอนการผลิตชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

5.1 กำหนดหัวข้อของชุดกิจกรรม

5.2 กำหนดวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม

5.3 สร้างเนื้อหา

5.4 ตรวจสอบชุดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ

5.5 ปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรม

5.6 ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

5.7 การเตรียมเครื่องมือในการจัดกิจกรรม

5.8 นำผลการใช้ชุดกิจกรรมไปปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมให้มีความสมบูรณ์และได้ขอบเขตของเนื้อหาประกอบด้วยชุดกิจกรรม จำนวน 3 ชุด ได้แก่ 1) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ จำนวน 10 กิจกรรม 2) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 10 กิจกรรม และ 3) กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์ จำนวน 10 กิจกรรม

6. ประเมินประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา โดยหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมกับ ครู ผู้ปฏิบัติการสอนในระดับชั้นประถมศึกษา ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม จำนวน 50 คน จากค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย (Coefficient Variation: C.V.) เทียบกับเกณฑ์

7. นำผลมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ พร้อมนำไปใช้จริงต่อไป

ระยะที่ 2 การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

นำชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา ไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ครูเข้าใช้งานเว็บไซต์ <https://gamionline-kid.com/> ทำการสมัครสมาชิก และเข้าสู่ระบบเพื่อเข้าไปเรียนรู้และทำกิจกรรม เรื่อง Motivation & ชุดฝึกกิจกรรม “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้”



2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน
3. เรียนรู้บทเรียนออนไลน์ และทำกิจกรรมท้ายบทเรียน
4. ทำแบบทดสอบหลังเรียน

ผู้วิจัยสรุปผลและวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ผลการวิจัย

ระยะที่ 1 การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูลของแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาและสรุปผลการศึกษาในรูปแบบการบรรยายแบบความเรียง

การวิเคราะห์ข้อมูลของการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรม ผู้วิจัยใช้การหา ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลความหมาย

การหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมโดยค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย (Coefficient Variation: C.V.)

ระยะที่ 2 การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูลในการนำชุดกิจกรรมไปใช้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบความรู้และแบบวัดความสามารถ โดยผู้วิจัยใช้การหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบที่

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัดเจตคติ ผู้วิจัยใช้การหา ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลความหมายโดยมีเกณฑ์การให้คะแนนตามหลักของ Likert

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจ ในการเรียนออนไลน์ สำหรับครูประถมศึกษา สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา

1.1 ผลการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษาอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.45)

1.2 ผลคะแนนของครูประถมศึกษา ก่อนเรียนกับหลังเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ ก่อนเรียนได้คะแนน ($\bar{X} = 18.00$, S.D. = 6.21) หลังเรียนได้คะแนน ($\bar{X} = 25.03$, S.D. = 9.69) โดยผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.3 ผลคะแนนของครูศึกษาก่อนกับหลังทำแบบวัดความสามารถด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน ก่อนทำแบบวัดได้คะแนน ($\bar{X} = 8.27$, S.D. = 1.58) หลังทำแบบวัดได้คะแนน ($\bar{X} = 12.27$, S.D. = 1.17) โดยผลการเรียนหลังทำแบบวัดสูงกว่าก่อนทำแบบวัด

1.4 ผลการประเมินเจตคติของครูประถมศึกษา ต่อการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.59)

2. ผลการศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา โดยศึกษาผลจากแบบทดสอบความรู้ แบบวัดความสามารถ และแบบวัดเจตคติ ตามรายละเอียด ดังนี้

2.1 ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมด้วยแบบทดสอบความรู้ ได้ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย (Coefficient Variation: C.V.) ร้อยละ 8.84 ซึ่งมีคุณภาพระดับดี

2.2 ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมจากแบบวัดความสามารถได้ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย (Coefficient Variation: C.V.) ร้อยละ 9.70 ซึ่งมีคุณภาพระดับดี

2.3 ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมจากแบบวัดเจตคติได้ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย (Coefficient Variation: C.V.) ร้อยละ 9.47 ซึ่งมีคุณภาพระดับดี

อภิปรายผล

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา ประกอบด้วย

1.1 ผลการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษาอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.72, S.D. = 0.45) ทั้งนี้เนื่องมาจากชุดกิจกรรมฯ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ได้มีขั้นตอนในการจัดทำอย่างมีระบบสำหรับพัฒนาความสามารถในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ของครูประถมศึกษาที่มีการนำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลมาสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ 1) คำแนะนำการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) เนื้อหา 3) สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ และ 4) การวัดและประเมินผล ซึ่งสอดคล้อง กับแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์ ที่ได้สรุปว่าการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เป็นกระบวนการตรวจสอบคุณภาพและประเมินสื่อหรือพิจารณาคุณค่าด้านต่าง ๆ ของสื่ออย่างมีระบบว่ามีคุณภาพมีคุณค่าหรือไม่ก่อนนำไปใช้จัดการเรียนการสอน และผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยมีคะแนน (Point) กระดานผู้นำ (Leader Board) และวิธีการติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ เข้าไปในชุดกิจกรรมตามความเหมาะสม และมีการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อความเหมาะสมที่จะนำไปใช้เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์, 2551) สอดคล้องกับ Nelson, L. W. & Geoge, C. L. ได้สร้างชุดการเรียนรู้กิจกรรมวิทยาศาสตร์สำหรับแนะนำครู ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งครูสามารถนำกิจกรรมนี้ไปใช้ในห้องเรียนหรือใช้เป็นหนังสืออ้างอิง เพิ่มเติม ใช้ฝึกฝนทักษะการทำโครงงาน ในการสร้างชุดการเรียนรู้แต่ละกิจกรรมประกอบไปด้วยปัญหา เพื่อนำเข้าสู่กิจกรรมด้วยคำถาม การที่มีปัญหาและคำถามจะช่วยให้ครูเลือกกิจกรรมต่าง ๆ ที่เหมาะสมใช้ในการสอบถามความคิดเห็นของเด็ก ๆ ได้ คำถามทางด้านความคิดสร้างสรรค์จะรวบรวมไว้ในท้ายกิจกรรมแต่ละกิจกรรมคำถามเหล่านี้จะชักจูงเด็ก แนะนำเด็กและครูเพื่อให้คิดวิพากษ์วิจารณ์ให้มีการทดลองกว้างขวางออกไป (Nelson, L. W. & Geoge, C. L., 1975)

1.2 ผลคะแนนของครูประถมศึกษา ก่อนเรียนกับหลังเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ ก่อนเรียนได้คะแนน ($\bar{X}$ = 18.00, S.D. = 6.21) หลังเรียนได้คะแนน ($\bar{X}$ = 25.03, S.D. = 9.69) โดยผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากผู้วิจัยใช้แนวคิดการออกแบบการเรียนการสอน ตามรูปแบบ ADDIE Model ที่ศูนย์เทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยแห่งรัฐฟลอริดา (Florida State University's Center For Educational Technology) ได้สรุปว่าเป็นกระบวนการวิเคราะห์ (Analyze) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Develop) การนำไปใช้ (Implement) และการประเมินผล (Evaluate) ซึ่งเป็นรูปแบบที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบ การเรียนการสอนในระดับมหภาค คือ ระบบการศึกษาในชุมชนและการออกแบบการเรียนการสอนในระดับห้องเรียน เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักเรียนในด้านต่าง ๆ (สมจิต จันทรฉาย, 2557) ซึ่งสอดคล้องกับ พิจิตรา พิสุทธิสกุลรัตน์ ซึ่งได้ทำการพัฒนาชุดการสอนสำหรับครูร่วมกับกิจกรรมแบบเรียนปณิธานวิชาภาษาอังกฤษเรื่องคำศัพท์รอบตัวเราสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนประถมฐานบินกำแพงแสน และสรุปว่าผลการสอนด้วยชุดการสอนสำหรับครูร่วมกับ

กิจกรรมแบบเรียนปนเล่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยพบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.47 และ 24.08 คะแนนตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ (พิจิตรา พิสุทธิสกุลรัตน์, 2557) และสอดคล้องกับการศึกษาของ เกียรติศักดิ์ รักษาพล และโชคปรีชา โพธิ์เขียว ที่ได้สรุปผลจากการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลง พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ 0.05 (เกียรติศักดิ์ รักษาพล และโชคปรีชา โพธิ์เขียว, 2563)

1.3 ผลคะแนนของครูประถมศึกษา ก่อนกับหลังทำแบบวัดความสามารถ ด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน ก่อนทำแบบวัดได้คะแนน ($\bar{X}$ = 8.27, S.D. = 1.58) หลังทำแบบวัดได้คะแนน ($\bar{X}$ = 12.27, S.D. = 1.17) โดยผลการเรียนหลังทำแบบวัดสูงกว่าก่อนทำแบบวัด ผู้วิจัยจัดทำแบบวัดความสามารถด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน โดยทำการกำหนดจุดประสงค์และประเด็นการประเมินตามนิยามความสามารถด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ มนัสดา ลูกอินทร์ และอมรา เขียวรักษา ได้สรุปผลจากการศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนวิชาฟิสิกส์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาฟิสิกส์ เรื่อง โมเมนตัมและการชนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น ($\bar{X}$ = 23.05, S.D. = 1.34) ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 15, S.D. = 2.53) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (มนัสดา ลูกอินทร์ และอมรา เขียวรักษา, 2563)

1.4 ผลการประเมินเจตคติของครูประถมศึกษา ต่อการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 0.59) ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบวัดเจตคติ จากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ นำมาสร้างเป็นแบบวัดเจตคติที่มีลักษณะเป็นมาตราประเมินค่า 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert) ที่ระบุถึงเจตคติเป็นสภาวะความพร้อมทางด้านจิตใจ ซึ่งเกิดขึ้นจากการได้รับประสบการณ์ ซึ่งมีโดยตรงต่อการตอบสนองของบุคคลต่อสภาพต่าง ๆ (Allport, G. W., 1967) ซึ่งสอดคล้องกับ ศศิธร พรหมประเสริฐ ที่ได้สรุปผลจากการศึกษาเกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรมเรียนรู้ภาษาอังกฤษและศึกษาเจตคติที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลวัดปากน้ำ สังกัดกองการศึกษา เทศบาลนครระยอง จังหวัดระยอง พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี (ศศิธร พรหมประเสริฐ, 2552)

2. ผลการศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา ประกอบด้วย ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมด้วยแบบทดสอบความรู้ ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมจากแบบวัดความสามารถและประสิทธิภาพแบบวัดเจตคติของครูประถมศึกษา

2.1 การหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมด้วยแบบทดสอบความรู้ ได้ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย (Coefficient Variation: C.V.) ร้อยละ 8.84 ซึ่งมีคุณภาพระดับดี ซึ่งผู้วิจัยได้มีการสร้างแบบทดสอบวัดความรู้ โดยศึกษาทฤษฎีหลักการสร้างแบบทดสอบปรนัยแบบเลือกตอบตามนิยามศัพท์ที่กำหนดไว้ จัดทำเป็นตารางวิเคราะห์ข้อสอบแบบทดสอบความรู้ด้านการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน แล้วนำข้อมูลข้างต้นมาใช้เป็นกรอบในการสร้างแบบทดสอบความรู้ด้านการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน และนำแบบทดสอบความรู้ด้านการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ดังที่ สมชาย รัตนทองคำ ได้ระบุถึงการวัดผลทางการศึกษา เป็นการวัด

ทางอ้อม เพื่อตีความถึงความรู้ ประสบการณ์ การเรียนรู้ที่มีอยู่ในตัวผู้เรียน ดังนั้น แบบทดสอบ แบบวัด หรือ เครื่องมือสำหรับในการวัดและประเมินผลทางการศึกษาที่ดี ควรมี 1) ความเที่ยงตรงสูง นั่นคือ สามารถวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ หรือสิ่งที่ต้องการวัด 2) มีความ เชื่อมั่นดี หมายถึง ผลที่วัดคงที่แน่นอนไม่เปลี่ยนแปลงไปมา วัดซ้ำก็ ครั้งกับกลุ่มตัวอย่างเดิมได้ผลเท่าเดิม หรือใกล้เคียงกัน สอดคล้องกัน 3) มีความยากง่ายพอเหมาะ คือ ไม่ยากหรือ ง่ายเกินไป 4) มีอำนาจจำแนกได้ สามารถแบ่งแยก ผู้สอบออกตามระดับความสามารถเก่งและอ่อนได้ โดยคนเก่ง จะตอบข้อสอบได้ถูกมากกว่าคนอ่อน 5) มีประสิทธิภาพ หมายถึงทำให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องเชื่อถือได้ลงทุนน้อย 6) มีความยุติธรรม ไม่เปิดโอกาสให้ได้เปรียบ เสียเปรียบ 7) มีความจำเพาะเจาะจง 8) ใช้คำถามที่ลึก และ 9) คำถาม ยั่ว (สมชาย รัตนทองคำ, 2554)

2.2 ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมจากแบบวัดความสามารถได้ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย (Coefficient Variation: C.V.) ร้อยละ 9.70 ซึ่งมีคุณภาพระดับดี ดังที่ ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, พิชิต ฤทธิ์จำรูญ กล่าวว่ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเชื่อมั่น ได้แก่ ลักษณะคำถาม แบบทดสอบจะมีค่าความเชื่อมั่นสูง หาก ข้อคำถามมีความชัดเจน ความคงที่ของการให้คะแนน แบบทดสอบจะมีความเชื่อมั่นสูงหากมีความเป็นปรนัยในการให้คะแนน ระดับความยาก ถ้าระดับความยากอยู่ในระดับสูงหรือต่ำเกินไป (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543); (พิชิต ฤทธิ์จำรูญ, 2548) จะทำให้ค่าความเชื่อมั่นต่ำ แสดงให้เห็นว่าแบบวัดความสามารถที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้มีคุณภาพของเครื่องมือทั้งฉบับอยู่ในระดับที่เชื่อถือได้ เพราะมีค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย (Coefficient Variation: C.V.) ร้อยละ 9.70 ซึ่งมีคุณภาพระดับดี ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากแบบวัดความสามารถที่สร้างขึ้นนั้น มีข้อคำถามที่มีความชัดเจน และการให้คะแนนมีความเป็นปรนัย จึงทำให้แบบวัดความสามารถมีประสิทธิภาพ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543) ซึ่งสอดคล้องกับ ชัชวรินทร์ เลิศยศบดินทร์ และคณะ ได้จัดทำแบบวัด ความสามารถในการแก้ปัญหาสำหรับการจัดการเรียนรู้ทางวิทยาการคำนวณ เพื่อพัฒนาแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาสำหรับการจัดการเรียนรู้ทางวิทยาการคำนวณเพื่อให้ครูในโรงเรียนต่าง ๆ นำไปประยุกต์ใช้ในการ จัดการเรียนรู้ทางวิทยาการคำนวณในโรงเรียนและนำผลจากการจัดการเรียนรู้ไปปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้นต่อไปในอนาคต ทั้งนี้จากการประเมินความเที่ยงตรงของแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาสำหรับการจัดการเรียนรู้ทาง วิทยาการคำนวณที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ปรากฏว่า แบบวัดความสามารถฯ ดังกล่าว มีความตรงสอดคล้องตาม วัตถุประสงค์ (IOC = 1.00) และมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมินอยู่ในระดับมีความสอดคล้องมาก (ชัชวรินทร์ เลิศยศบดินทร์ และคณะ, 2563)

2.3 ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมจากแบบวัดเจตคติได้ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย (Coefficient Variation: C.V.) ร้อยละ 9.47 ซึ่งมีคุณภาพระดับดี สอดคล้องกับแนวคิดของ อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) โดยการพิจารณาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการเสริมสร้างแรงจูงใจนั้น พบว่า มีความจำเป็นต้องให้ความสำคัญ กับการศึกษาความต้องการของบุคคลให้มีความชัดเจน ตรงจริตและความจำเป็นของบุคคล จึงจะส่งผลสู่การ เสริมสร้างแรงจูงใจได้อย่างมีประสิทธิภาพและชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีการผสมผสานองค์ความรู้ร่วมกับ นวัตกรรมการเรียนรู้และเทคโนโลยีที่ทันสมัยสำหรับการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ของ นภาพร พงษ์สุวรรณ ได้ทำการศึกษา เจตคติต่อการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางกลุ่ม โรงเรียนป่าจ้อย สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย โดยทำการทดสอบ 4 ด้าน คือ ด้าน การวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน ด้านการวัดผลและประเมินผล และด้านความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง พบว่า ครูมีเจตคติอยู่ในระดับดี ทั้ง 4 ด้าน (นภาพร พงษ์สุวรรณ, 2545)



สรุปและข้อเสนอแนะ

การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) ชื่อกิจกรรม 2) วัตถุประสงค์ 3) วิธีการ 4) การจัดกิจกรรม 5) แรงจูงใจในการเรียน 6) แนวคิดเกมิฟิเคชัน 7) สื่อที่ใช้ 8) การวัดและประเมินผล และ 9) ตัวอย่างการใช้กิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับบริบทในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ โดยมีข้อเสนอแนะในการดำเนินการให้ควรส่งเสริมให้มีการพัฒนาชุดกิจกรรม ที่มีรูปแบบที่หลากหลาย รวมทั้งการนำนวัตกรรมเทคโนโลยีสำหรับการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันมาบูรณาการกับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เพื่อช่วยส่งเสริมให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถใช้ประโยชน์จากเครื่องมือการเรียนรู้และแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างคุ้มค่า ซึ่งในการวิจัยครั้งต่อไป ผู้ที่สนใจควรดำเนินการ ดังนี้ 1) ควรมีการศึกษาตัวแปรด้านผู้เรียน เช่น รูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน วิธีการสอนรูปแบบต่าง ๆ และตัวแปรอื่น ๆ สำหรับการนำชุดกิจกรรมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ตรงตามเป้าหมาย 2) ควรมีการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายตามลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียน

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณทุนสนับสนุนวิจัยจาก สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ด้านวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ปีงบประมาณ 2566 ซึ่งให้การสนับสนุนโครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจ ในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- กองบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. (2563). คู่มือการจัดการเรียนการสอนออนไลน์. อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- เกียรติศักดิ์ รักษาพล และโชคปรีชา โพธิ์เขียว. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลง. เรียกใช้เมื่อ 10 พฤศจิกายน 2566 จาก <https://publication.npru.ac.th/handle/123456789/1244>
- เจริญ ภูวจิตร. (2564). การจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 15(40), 1-15.
- ชนันภรณ์ อารีกุล. (2562). การศึกษาทางเลือก: รูปแบบการเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับเจนเอเรชันแอลฟา. วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์, 8(3), 270-283.
- ชัชรินทร์ เลิศยศดินทร์ และคณะ. (2563). สามารถในการแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ทางวิทยาการคำนวณ โดยใช้กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมร่วมกับ การจำลองสถานการณ์ออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความสนใจประถมศึกษาปีที่ 6. ใน วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขา เทคโนโลยีการเรียนรู้ และสื่อสารมวลชน. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์. (2551). “ชุดการเรียนการสอน” ในประมวลสาระชุด วิชาการ พัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนการสอน. หน่วยที่ 14 นนทบุรี. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ไทยพับลิก้า. (2564). สำรวจผลกระทบหลังโควิด-19 จุดเปลี่ยนครั้งสำคัญของการศึกษาโลก. เรียกใช้เมื่อ 1 ตุลาคม 2565 จาก <https://thaipublica.org/2021/01/exploring-the-effects-of-covid-19-the-turning-point-of-world-education/>

- นภาพร พงษ์สุวรรณ. (2545). เจตคติของครูต่อการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กลุ่มโรงเรียนป่าจ้อย สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย. ใน วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พจิตร พิสุทธิสกุลรัตน์. (2557). การพัฒนาชุดการสอนสำหรับครูร่วมกับกิจกรรมแบบเรียนป่นเล่นวิชาภาษาอังกฤษเรื่องคำศัพท์รอบตัวเราสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนประถมฐานบินกำแพงแสน. ใน สารนิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิชิต ฤทธิ์จำรูญ. (2548). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: เฮ้าส์ ออฟ เคอร์ มีส์.
- มนัสดา ลูกอินทร์ และอมรา เขียวรักษา. (2563). ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการเรียน วิชาฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วารสารวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ศึกษา, 3(1), 41-51.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). เทคนิควิจัยทางการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- ศศิธร พรหมประเสริฐ. (2552). การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ใน วิทยานิพนธ์ศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สมจิต จันทรฉาย. (2557). ตำราประกอบการสอนวิชา 1127102 การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. นครปฐม: เพชรเกษมพรินต์ติ้ง กรุ๊ป.
- สมชาย รัตนทองคำ. (2554). การวัดและประเมินผลทางการศึกษา. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 5(1), 137-153.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). แนวทางการจัดทักษะการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะทางสาขาวิชาชีพ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2559). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Allport, G. W. (1967). Attitude theory and measurement. New York: John Wiley&Sons.
- Nelson, L. W. & Geoge, C. L. (1975). Science Activities for Elementary Children. Iowa: WM.C. Broom Company Publisher .