



วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

UDRU
Journal
Academic



ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2565)
Udon Thani Rajabhat University Academic Journal
Vol.10 No. 2 (July - December 2022)
ISSN (Print) : 1905-7024 ISSN (Online) : 2730-1885

Udon Thani Rajabhat University Academic Journal

วารสารวิชาการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2565)

Udon Thani Rajabhat University

Academic Journal

Vol.10 No.2 (July – December 2022)

ISSN (Print) : 1905-7024

ISSN (Online) : 2730-1885

ลิขสิทธิ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
กำหนดพิมพ์	ปีละ 2 ฉบับ (เดือนมกราคม – มิถุนายน และ เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม)
จัดพิมพ์	จำนวน 100 เล่ม
พิมพ์ที่	ทัศนทองการพิมพ์ (ห้างหุ้นส่วนจำกัด) 196, 198 ถนนประจักษ์ ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา 30000 โทรศัพท์ 0 4424 5562, 0 4426 7303



วารสารวิชาการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

UDRU Academic Journal

วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่บทความวิจัย บทความวิชาการ บทความวิจารณ์หนังสือ และบทความปริทัศน์ ซึ่งเป็นผลงานวิชาการที่มีคุณค่าใน 2 สาขาวิชา ได้แก่ 1) มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ 2) การศึกษา เพื่อเป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนความรู้และแนวความคิดทางวิชาการจากบุคคลทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย กำหนดพิมพ์เผยแพร่ปีละ 2 ฉบับ (เดือนมกราคม ถึง มิถุนายน และเดือนกรกฎาคม ถึง ธันวาคม) ผู้ที่ประสงค์ส่งบทความลงตีพิมพ์ในวารสาร ให้ส่งต้นฉบับที่จัดรูปแบบตามข้อกำหนดของวารสารมายังวารสาร ทางเว็บไซต์ (วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/UDRUJ>) โดยบทความนั้นจะต้องไม่เคยตีพิมพ์มาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการเสนอขอตีพิมพ์ในวารสารฉบับอื่น บทความดังกล่าวจะได้รับการพิจารณาให้ข้อคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับบทความโดยตรง บทความละ 3 ท่าน

บทความที่ได้ตีพิมพ์ในวารสารนี้เป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี การนำข้อความซึ่งเป็นส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดของบทความไปตีพิมพ์ใหม่ ต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของเรื่อง และกองบรรณาธิการก่อน

“ข้อความที่ปรากฏในบทความเป็นทัศนะของผู้เขียน ไม่ถือเป็นความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการ”
“การนำบทความหรือบางส่วนของบทความไปใช้ ต้องอ้างอิงถึงแหล่งที่มา”

กองบรรณาธิการ

วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

64 ถนนทหาร อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี 41000

โทรศัพท์: 0 4221 1040 ต่อ 1178 โทรสาร: 0 4224 8680

เว็บไซต์: <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/UDRUJ>

อีเมล: graduate@udru.ac.th

วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

UDRU Academic Journal

ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2565)

เจ้าของ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต อธิปัตย์กุล

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

รองศาสตราจารย์ ดร.วรัญญา จีระวิบูลวรรณ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

บรรณาธิการ

ดร.วิไลลักษณ์ ขาวสะอาด

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

กองบรรณาธิการผู้ทรงคุณวุฒิ

ศาสตราจารย์ ดร.ดิเรก ปัทมสิริวัฒน์

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ศาสตราจารย์ ดร.กฤษณ์ รื่นรัมย์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ พิษณุ จงสถิตวัฒนา

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Prof.Dr.Jeffrey C.Nash

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

รองศาสตราจารย์ ดร.นลินรัตน์ รักกุศล

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

รองศาสตราจารย์ ดร.ประสาธน์ เนืองเฉลิม

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

รองศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ อินตะชน

มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

รองศาสตราจารย์ ดร.สัญญา เคนาภูมิ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

รองศาสตราจารย์ ดร.ปาริชา มารี เคน

มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

รองศาสตราจารย์ ดร.ประไพศรี ใหลายอง

มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

รองศาสตราจารย์ ดร.ชนิดา ม่วงแก้ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

รองศาสตราจารย์ ดร.สืบชาติ อันทะไชย

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

รองศาสตราจารย์ ดร.ธนวิทย์ บุตรอุดม

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

รองศาสตราจารย์ ดร.ประยงค์ กลั่นฤทธิ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

รองศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ อินทรประเสริฐ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

UDRU Academic Journal

ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2565)

กองบรรณาธิการผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รติพร ถึงฝั่ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัณต์ดา กนกหงส์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรา เอี่ยมกิจการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิต กำมันตะคุณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย ทวี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐวิทย์ พจนันต์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงสมร กิจโกศล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุษกร สุขแสน

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

มหาวิทยาลัยแม่โจ้

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า

เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

วิทยาเขตปัตตานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review)

ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความภายใน

รองศาสตราจารย์ ดร.จุฬามาศ จันทร์ศรีสุด

รองศาสตราจารย์ ดร.วัลลภ เหมวงษ์

รองศาสตราจารย์ ดร.กริช สมกันธา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนายุทธ เขยบาล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กัญญ์กานา เกศานุช

อาจารย์ ดร.วิสิทธิ์ มะณี

อาจารย์ ดร.ธีรวัชร คำก้อน

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

UDRU Academic Journal

ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2565)

ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความภายนอก

รองศาสตราจารย์ ดร.ปาริชา มารี เคน

รองศาสตราจารย์ ดร.ประไพศรี ให้อย่าง

รองศาสตราจารย์ ดร.รักชนก แสงภักดีจิต

รองศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ ประเสริฐสังข์

รองศาสตราจารย์ ดร.เกียรติศักดิ์ รัตนสีหา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จินตนา ศิริธัญญารัตน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชยาภรณ์ เรืองสุวรรณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงกรด พิมพิศาล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราดวง สมณศักดิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.วสันต์ นาคเสนีย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนใจ ไชยบุญเรือง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤตพล วัชรกุลิต

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสกสรรค์ สนวา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วันชัย สุขตาม

อาจารย์ ดร.ทัศนีย์ นาคเสนีย์

อาจารย์ ดร.จุฑารัตน์ จิตต์ถนอม

อาจารย์ ดร.ฉัตรณรงค์ศักดิ์ สุธรรมดี

อาจารย์ ดร.ภาสุมดา ภาคาผล

มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

มหาวิทยาลัยขอนแก่น วิทยาเขตหนองคาย

มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

วิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

เลขานุการ

นายเอกภพ โอตาการ

ออกแบบปก

นายสุริยา ชัยดำรงณ์

บทบรรณาธิการ

วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2565) จัดทำในช่วงที่ทั่วโลกและประเทศไทยอยู่ในวิกฤตของสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ซึ่งทางวารสารยังคงมีปณิธานอันแน่วแน่ที่จะเผยแพร่และส่งเสริมงานวิจัย และบทความทางวิชาการเป็นเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และประสบการณ์ในการทำงานของประชาคมแห่งการเรียนรู้ ได้ดำเนินการคัดเลือกบทความและกลั่นกรองโดยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งจากภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยอย่างเคร่งครัดตามเกณฑ์คุณภาพของ “ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI)” เพื่อมุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพวารสารและยกระดับขึ้นสู่ฐานศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI)

สำหรับวารสารปีที่ 10 ฉบับที่ 2 นี้ประกอบด้วยบทความวิจัย จำนวน 10 บทความ ซึ่งเป็นบทความจากทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี และบทความนั้นก็จะเป็นประโยชน์ต่อภาครัฐ ภาคเอกชนและผู้ที่สนใจ อาทิ เช่น การพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย, Blended Learning through Games for Motivation in Undergraduate EFL Classroom, รูปแบบของอำนาจในกัญชา : ศึกษาจากวาทกรรมกัญชา-กัญชาเสรี เป็นต้น

กองบรรณาธิการวารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี มีความยินดีรับบทความวิจัย (Research article) บทความทางวิชาการ (Academic article) บทความปริทัศน์ (Review article) และบทวิจารณ์หนังสือ (Book review) ที่ยังไม่เคยเผยแพร่ในวารสารฉบับอื่นมาก่อน ซึ่งช่องทางการนำส่งบทความเพื่อพิจารณาเผยแพร่นั้น สามารถนำส่งบทความออนไลน์ได้ที่ <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/UDRUAI/index> ซึ่งเป็นระบบการบริหารงานวารสารออนไลน์ด้วยงานระบบ ThaiJo2.0

กองบรรณาธิการขอขอบพระคุณ คณะผู้เขียนและผู้ทรงคุณวุฒิกลั่นกรองบทความทุกท่านที่ช่วยเสนอแนะแนวคิดให้กับผู้เขียนและกองบรรณาธิการ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2565) จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนางานวิจัยและงานวิชาการแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องต่อไป

วิไลลักษณ์ ขาวสะอาด

บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัย

การพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย รัฐธนา ปลิวศรีแก้ว, อชิระ อุตมาน, ญาณินี โพธิ์วัฒน์	1
การเพิ่มศักยภาพผลิตภัณฑ์สมุนไพรชุมชนสู่การเป็นธุรกิจที่ได้มาตรฐาน ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในจังหวัดร้อยเอ็ด ศรีสุนันท์ ประเสริฐสังข์, วรรณษา วังแสนแก้ว, ดวงเดือน เกตุตรา	17
ภาวะผู้นำใ้บริการของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กร แห่งความสุขในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาสุพรรณบุรี สุพรรณศรี พันธุ์แดง, พิชญาภา ยืนยาว, ณัฐวรรณ พุ่มดียิ่ง	33
คุณลักษณะและทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็น ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2 ณัฐวดี ชูวัง, อัจฉราวรรณ จันทร์เพ็ญศรี	48
ปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ วิราวรรณ พุทธิมาตย์	64

สารบัญ (ต่อ)

การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนการเขียนตัวต่อนักศึกษาดด้วยคอมพิวเตอร์ ผ่านระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบบอโจล์ พิทักษ์ สุรินทร์วัฒนกุล, วชิระ โมราชชาติ, จิรพงศ์ โกศลวิตร	80
Blended Learning through Games for Motivation in Undergraduate EFL Classroom Thisana Satharatthana	96
Using Gamification to Improve English Vocabulary Learning Ability of Prathomsuksa 6 Students Pooncharat Insaeng	115
การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกของนักเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 นัฐวิทย์ สายันต์, ศิริพล แสนบุญส่ง	130
รูปแบบของอำนาจในกัญชา : ศึกษาจากวาทกรรมกัญชา-กัญชาเสรี สุกักร์ สมอนา	145

การพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

The Development of Characteristics of Being Social Media Influencers for High School Students

รัฐธนา ปลิวศรีแก้ว¹, อชิระ อุตมาน², ญาณินี โพธิยวัฒน์³
Ratthana Plewsrikaew¹, Achira Uttaman², Yaninie Phaithayawat³

Received: 1 กรกฎาคม 2565 Revised: 2 สิงหาคม 2565 Accepted: 9 สิงหาคม 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ จำนวน 13 คน ที่สนใจและเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมิน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ที่พัฒนาขึ้น มีกิจกรรม 6 ขั้นตอนกิจกรรม ได้แก่ 1) รู้จักฉัน รู้จักเธอ 2) ชีวิตบนโลกออนไลน์ 3) กว่าจะเป็น Influencer 4) กิจกรรม Workshop 5) กด Like กด Share เผยแพร่ความรู้ และ 6) ประเมินผลการจัดกิจกรรม สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิด

¹ นิสิต, สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; Student, Social Studies Education, Faculty of Social Sciences, Srinakharinwirot University, Thailand; e-mail: ratthana.psk@g.swu.ac.th

² อาจารย์, ภาควิชาสังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; Lecturer, Sociology, Faculty of Social Sciences, Srinakharinwirot University, Thailand.

³ อาจารย์, ภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; Lecturer, History, Faculty of Social Sciences, Srinakharinwirot University, Thailand.

คุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ได้ อีกทั้งผลการประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) พบว่านักเรียนมีคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: คุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer), กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน, ผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer)

ABSTRACT

The purposes of this research were as follows: 1) to develop the characteristics of being social media influencers for high school students; 2) to assess the characteristics of social media influencers for high school students. The sample group was 13 high school students at Mathayomwatsing School, who were interested in being social media influencers and applied to participate in characteristic activities of social media influencers. The research instrument was an interview and an assessment form. The data was tested for mean and standard deviation. The research findings were as follows: the development of the characteristics of social media influencers was composed of six steps: 1) Getting to know each other; 2) How to Live Life on Social Media; 3) Way of Influencer; 4) Workshops; 5) Sharing knowledge; and 6) Activity Assessment which can be developed the characteristics of being social media influencers for high school students; the assessment of the characteristics of social media influencers for high school students found the following after students participated in the characteristics of social media influencer activities, they had the characteristics of being social media influencers at a high level.

KEYWORDS: Characteristics of being social media influencers, Student developing activity, Social media influencers

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันนักเรียนดำรงชีวิตอยู่ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของโลกตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยี นวัตกรรม การเมือง เศรษฐกิจ สังคม ตลอดจนการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) เป็นผลให้คนในสังคมจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องปรับตัวเพื่อให้มีชีวิตอยู่รอด และมีแนวโน้มว่าวิถีชีวิตของเราจะต้องปรับเปลี่ยนเป็นรูปแบบของออนไลน์ เกิดการรวมกลุ่มบนสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, YouTube และ Tiktok ฯลฯ มากขึ้น (อาทิตย์ยา อย่างอื่น, 2564, น. 6) ทำให้กลุ่มบุคคลหนึ่งมีบทบาทและส่งผลต่อการใช้ชีวิตประจำวันของคนในสังคมเป็นอย่างมาก นั่นคือ ผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) (Eric Dahan, 2016) ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่รู้จักและยึดถือเป็นแบบอย่างในการดำรงชีวิตเช่นกัน

แม้ว่าการเปลี่ยนแปลงของโลกและการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) จะเป็นอุปสรรคต่อการจัดการเรียนรู้ แต่การพัฒนานักเรียนให้สามารถเกิดคุณลักษณะสำคัญต่าง ๆ ยังคงเป็นเรื่องที่สำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ไม่ว่าจะเป็นทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การตัดสินใจ การแก้ปัญหาอย่างมีเหตุและผล การคิดพิจารณาถึงผลดี ผลเสีย การคิดไตร่ตรอง ใฝ่เรียนรู้อย่างรอบด้าน การคิดอย่างสร้างสรรค์ การยอมรับในความแตกต่าง การปรับตัวในการดำรงชีวิต เรียนรู้ พัฒนาตนเองเพื่อให้เท่าทันต่อกระแสโลก การพัฒนานักเรียนให้พร้อมรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงและสามารถปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นสามารถจัดเป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้ เนื่องจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่สถานศึกษา ครูผู้สอน และผู้ที่เกี่ยวข้องจัดกิจกรรมตามแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา กลยุทธ์ และมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา ให้แก่นักเรียน โดยมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้วยวิธีการที่หลากหลาย คำนึงถึงความต้องการของผู้เรียน และให้ผู้เรียนได้ร่วมกันลงมือปฏิบัติจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) อีกทั้งการนำผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ซึ่งเป็นบุคคลที่นักเรียนชื่นชอบและยึดถือเป็นแบบอย่างมาเป็นสื่อการเรียนรู้ ตามทฤษฎีกระบวนการสังคมประกิต (Socialization Process) (ศักดิ์ไทย สุรกิจบรร, 2545) และแนวคิดจิตวิทยาสื่อประสาท (Neuro-Linguistic-Programming : NLP) (อัจฉรา จุ้ยเจริญ, 2557; MindSpring, 2564; LifeEnricher, 2564) ยิ่งทำให้กิจกรรมมีความน่าสนใจและตรงตามความสนใจของนักเรียน ครูจึงเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนานักเรียนให้เกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้นักเรียนได้ศึกษาโดยการค้นคว้าและอภิปราย ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นในเชิงวิพากษ์ เพื่อแสวงหาแนวทางการแก้ปัญหา เชื่อมโยงสิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวันของนักเรียนเข้ากับการเรียนรู้ ลงมือ

ปฏิบัติจริงและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจนสามารถเกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญในการพัฒนานักเรียนให้เกิดคุณลักษณะสำคัญที่วิเคราะห์ สังเคราะห์ และตอบทเรียนได้จากผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ต้นแบบ ผู้วิจัยจึงดำเนินการออกแบบเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยตามงานวิจัยของ รัฐญา มหาสมุทร และ วรชัย ครุจิต (2559) พัฒนาและจัดกิจกรรมตามวงจรคุณภาพ (PDCA) (ธีรพงศ์ ทับอินทร์, 2558) เพื่อพัฒนาและประเมินนักเรียนให้เกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) นั่นคือ กิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ที่พัฒนาขึ้นเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้แนวทางในการสื่อสาร การเผยแพร่ข้อมูลบนสื่อสังคมออนไลน์อย่างถูกต้องและมีความรับผิดชอบต่อสังคม เรียนรู้แนวคิดกระบวนการ วิธีการ กลยุทธ์ แนวทางของผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ต้นแบบในการพัฒนาตนเองจากสื่อวิทัศน์ วิทยากร รวมทั้งให้นักเรียนได้ผลิตสื่อเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับความเป็นท้องถิ่นของโรงเรียนมัธยมวัดสิงห์และชุมชนโดยรอบ เพื่อประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียน ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญและจำเป็นของการดำรงชีวิตทั้งในโลกความเป็นจริงและโลกออนไลน์ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือผลิตสื่อสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อสังคม เผยแพร่ความรู้สู่สาธารณะ เตรียมตนเป็นพลโลก รวมถึงนักเรียนจะได้ฝึกฝนและพัฒนาตนเองให้เกิดความเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) เพื่อเป็นการค้นหาตนเอง เป็นแนวทางในการเลือกศึกษาต่อในระดับการศึกษาที่สูงขึ้น และการเลือกประกอบอาชีพในอนาคตของนักเรียนด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ เขตจอมทอง กรุงเทพมหานคร จำนวน 1,527 คน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ ที่มีความสนใจและสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) จำนวน 13 คน ด้วยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้การสัมภาษณ์ ซึ่งผู้วิจัยจะเป็นผู้ที่คัดเลือกนักเรียนจากการตอบคำถามของนักเรียนเกี่ยวกับความสนใจ ความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรม ประสิทธิภาพการเป็นผู้นำ รวมถึงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนคนใดสามารถแสดงทัศนคติได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรมจะได้รับการคัดเลือกให้เป็นกลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer)
2. แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับความต้องการและเป้าหมายของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ซึ่งค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถาม (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ คือ 0.92 สามารถนำไปใช้ได้
3. แบบประเมินคุณลักษณะเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามแนวคิด SOLO Taxonomy โดยนำคะแนนมาคิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และแปลความหมายเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ซึ่งค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถาม (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ คือ 0.93 สามารถนำไปใช้ได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับความต้องการและเป้าหมายของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนากิจกรรม
2. ดำเนินการทำกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) จำนวน 18 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

3. ดำเนินการประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผลการประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) รายงานผลการจัดกิจกรรมและสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยการวิเคราะห์คะแนนจากแบบประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ที่นักเรียนเป็นผู้ประเมินตนเองและผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินนักเรียน ซึ่งสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และ 2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นจึงนำมาแปลความหมายแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) เป็น 5 ระดับเพื่อสรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

1. การพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 4 ประการ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.1 หลักการ

1) เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพ ตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการ เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ

2) การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง

3) การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมทุกชั้นกิจกรรม

1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนานักเรียนให้เกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer)

1.3 ชั้นกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ทั้งหมด 6 ชั้นกิจกรรม ซึ่งในแต่ละชั้นกิจกรรมมีการดำเนินการตามวงจรคุณภาพ (PDCA) มีผลการวิจัยดังนี้

1) รู้จักฉัน รู้จักเธอ โดยผู้เรียนจะได้แลกเปลี่ยนความชื่นชอบ ความรู้ ประเด็นต่าง ๆ ที่ตนเองถนัดและสนใจร่วมกัน เนื่องจากกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมแรกทำให้บรรยากาศยังไม่เป็นกันเองเท่าที่ควร พบว่านักเรียนที่ไม่มีกลุ่มเพื่อนเข้าร่วมด้วย ยังไม่กล้าแสดงความคิดเห็นมากนัก ผู้วิจัยจึงต้องชวนพูดคุยในประเด็นที่นักเรียนชื่นชอบและสนใจ เช่น ผู้ทรงอิทธิพลทางความคิด ในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ที่นักเรียนชื่นชอบ เป้าหมายในอนาคตของนักเรียน ความสามารถ

พิเศษ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ทำการเปิดโอกาสให้นักเรียนที่ความชื่นชอบและสนใจในการที่ คลังคล้ายกันได้พูดคุยแลกเปลี่ยนกัน ทำให้บรรยากาศเริ่มผ่อนคลาย

2) ชีวิตบนโลกออนไลน์ โดยให้วิทยากรเป็นผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง กับการใช้อินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ แนวทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างถูกต้องและมีความ รับผิดชอบ ซึ่งพบว่านักเรียนให้ความสนใจและความร่วมมือเป็นอย่างดี เปิดโอกาสให้ นักเรียนได้ถามในประเด็นที่ตนเองเผชิญหรือสงสัย เนื่องจากเนื้อหาของกิจกรรมเป็นเรื่องที่ใกล้ตัว นักเรียน วิทยากรสามารถตอบคำถามนักเรียนได้ตรงประเด็น มีเทคนิคในการบรรยายที่กระตุ้น นักเรียนให้เกิดความสนใจอยู่เสมอ นักเรียนส่วนใหญ่กระตือรือร้นในการทำกิจกรรม สามารถ ตอบคำถามได้อย่างถูกต้องเมื่อลงมือปฏิบัติในสถานการณ์จำลอง

3) กว่าจะเป็น Influencer โดยวิทยากรเป็นผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการพัฒนา ตนเองให้เกิดทักษะการสื่อสาร เทคนิคการพูด ถอดบทเรียนผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อ สังคมออนไลน์ (Influencer) ต้นแบบ รวมถึงการเล่าประสบการณ์กระบวนการทำงานในการผลิต สื่อสร้างสรรค์ ซึ่งพบว่านักเรียนให้ความสนใจและความร่วมมือเป็นอย่างดี โดยเปิดโอกาสให้ นักเรียนได้ถามในประเด็นที่ตนเองเผชิญหรือสงสัย เนื่องจากเนื้อหาของกิจกรรมนี้เป็นเรื่องที่ นักเรียนสนใจ อีกทั้งวิทยากรเป็นผู้มีประสบการณ์ในการพัฒนาตนเองให้เกิดคุณลักษณะการเป็น ผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) จึงสามารถถ่ายทอดเทคนิค แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี นักเรียนส่วนใหญ่กระตือรือร้นในการทำ กิจกรรม ตั้งคำถามในประเด็นที่สงสัย แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ของตนเอง รวมถึงการสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้ได้ สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้จริง

4) กิจกรรม Workshop โดยผู้วิจัยให้นักเรียนจับกลุ่มจำนวน 2 – 5 คนตามความ สมารถ จากนั้นจึงให้นักเรียนแต่ละกลุ่มกำหนดและนำเสนอหัวข้อที่ตนเองสนใจภายใต้หัวข้อ ใหญ่ คือ ความเป็นท้องถิ่นของโรงเรียนมัธยมวัดสิงห์และชุมชนโดยรอบเขตจอมทอง ผังธนบุรี กรุงเทพมหานคร ซึ่งพบว่านักเรียนแต่ละกลุ่มสนใจในหัวข้อที่หลากหลาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ธรรมชาติของนักเรียนแต่ละกลุ่มมีความชื่นชอบและความสนใจที่แตกต่างกัน จากนั้นผู้วิจัยจึงให้ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ซึ่งในระหว่างที่นักเรียนแต่ละกลุ่มกำลัง ดำเนินการนั้นผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ขอคำแนะนำเมื่อเกิดปัญหาอุปสรรคในการทำงาน พบว่า ช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา (COVID-19) นักเรียนเกือบทุกกลุ่มไม่ สามารถลงพื้นที่เพื่อหาข้อมูลและถ่ายทำสถานที่จริงได้ จึงทำให้นักเรียนจะต้องปรับเปลี่ยน

แผนการทำงาน เช่น กลุ่มที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการท่องเที่ยวผจญภัย เดิมนักเรียนวางแผนไว้ว่าจะถ่ายทำลงพื้นที่จริงและเดินทางโดยรถไฟ ผู้ปกครองเกิดความกังวลและไม่อนุญาตให้นักเรียนลงพื้นที่จริง ทำให้นักเรียนต้องวางแผนใหม่ เปลี่ยนจากการถ่ายทำลงพื้นที่จริงเป็นการใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ Google Earth แทน เป็นการสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนสามารถแก้ปัญหาและมีความรู้ ความสามารถในการนำความรู้ ประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงจนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้

5) กด Like กด Share เผยแพร่ความรู้ โดยผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้นำเสนออภิปราย เล่าประสบการณ์ในการทำงาน เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของแต่ละกลุ่ม นำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันและการทำงานในอนาคต พบว่า นักเรียนทุกกลุ่มสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างดี แม้ว่าจะมีปัญหาลงอุปสรรคก็ตาม เช่น กลุ่มที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับร้านอาหารใกล้บ้านของนักเรียน กลุ่มนี้ใช้วิธีการนำเสนอได้อย่างน่าสนใจ คือ การลงพื้นที่จริง มีปฏิสัมพันธ์ สื่อสารพูดคุยกับเจ้าของร้าน มีการใช้น้ำเสียง ภาษา ท่าทางในการพูดที่ดี ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มนี้มีความรู้ ความสามารถจากการเข้าร่วมกิจกรรมมาพัฒนาตนเองจนเกิดเป็นคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) จึงทำให้สามารถผลิตสื่อ สร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างถูกต้อง

6) ประเมินผลการจัดกิจกรรม โดยผู้วิจัยให้นักเรียนทุกคนเล่าความรู้สึกเมื่อผลงานเสร็จสิ้นและได้เผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ อภิปรายร่วมกันถึงสิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ พบว่านักเรียนทุกคนมีความพึงพอใจในระดับมาก เกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง และมีความคิดเห็นว่าการพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) สร้างแรงบันดาลใจแก่นักเรียนในการพัฒนาตนเองต่อไป อีกทั้งนักเรียนบางคนยังให้ข้อเสนอแนะว่า เป็นกิจกรรมที่ดีควรแก่การจัดกิจกรรมนี้แก่นักเรียนในรุ่นต่อไป จากนั้นผู้วิจัยจึงให้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนทำการประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของตนเอง และผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินนักเรียนทุกคนด้วยเช่นกัน โดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) และเปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปได้ร่วมให้คะแนนผลงานของนักเรียนด้วย

1.4 การวัดและประเมินผลกิจกรรม

1) การวัดและประเมินผลคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนอย่างต่อเนื่องในระหว่างที่ดำเนินการจัดกิจกรรม เช่น การ

สังเกต การตั้งคำถาม การอภิปรายระหว่างนักเรียนกับนักเรียนและนักเรียนกับครูหรือวิทยากร
การนำเสนอผลงาน เป็นต้น

2) การวัดและประเมินผลหลังการดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) โดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer)

2. ผลการประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียน โดยนักเรียนเป็นผู้ประเมินตนเอง

ลำดับที่	หัวข้อ	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1	ด้านการคิดเชิงวิพากษ์	4.52	0.65	มากที่สุด
2	ด้านการตัดสินใจ	4.38	0.77	มาก
3	ด้านการสื่อสาร	4.31	0.79	มาก
4	ด้านการยอมรับในความแตกต่าง	4.67	0.53	มากที่สุด
5	ด้านใฝ่เรียนรู้	4.52	0.66	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยรวมทั้งหมด		4.48	0.68	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่าคะแนนค่าเฉลี่ยของคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังเข้าร่วมกิจกรรม โดยนักเรียนเป็นผู้ประเมินตนเอง ซึ่งคะแนนค่าเฉลี่ยของแต่ละด้าน มีผลดังนี้ การคิดเชิงวิพากษ์อยู่ในระดับมากที่สุด การตัดสินใจอยู่ในระดับมาก การสื่อสารอยู่ในระดับมาก การยอมรับในความแตกต่างอยู่ในระดับมากที่สุด และใฝ่เรียนรู้อยู่ในระดับมาก สรุปคะแนนค่าเฉลี่ยทั้ง 5 ด้านอยู่ในระดับมาก

ส่วนผลจากการประเมินที่ผู้วิจัยประเมินนักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยคะแนนคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียน โดยผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินนักเรียน

ลำดับที่	หัวข้อ	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1	ด้านการคิดเชิงวิพากษ์	4.60	0.51	มากที่สุด
2	ด้านการตัดสินใจ	4.60	0.48	มากที่สุด
3	ด้านการสื่อสาร	4.55	0.54	มากที่สุด
4	ด้านการยอมรับในความแตกต่าง	4.68	0.54	มากที่สุด
5	ด้านใฝ่เรียนรู้	4.46	0.67	มาก
คะแนนเฉลี่ยรวมทั้งหมด		4.58	0.55	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนค่าเฉลี่ยของคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังเข้าร่วมกิจกรรม โดยผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินนักเรียน ซึ่งคะแนนค่าเฉลี่ยของแต่ละด้าน มีผลดังนี้ การคิดเชิงวิพากษ์อยู่ในระดับมากที่สุด การตัดสินใจอยู่ในระดับมากที่สุด การสื่อสารอยู่ในระดับมากที่สุด การยอมรับในความแตกต่างอยู่ในระดับมากที่สุด และใฝ่เรียนรู้อยู่ในระดับมาก สรุปคะแนนค่าเฉลี่ยทั้ง 5 ด้านอยู่ในระดับมากที่สุด

การอภิปรายผล

1. เพื่อพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนากิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) เพื่อพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งออกแบบและพัฒนาขึ้นตามวงจรคุณภาพ (PDCA) อย่างมีระบบ มีความต่อเนื่องเป็นลำดับ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นวางแผน (Plan) 2) ขั้นปฏิบัติ (Do) 3) ขั้นตรวจสอบ (Check) 4) ขั้นการดำเนินงานให้เหมาะสม (Act) มีการปรับปรุงคุณภาพของกิจกรรมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญอยู่เสมอ ทำให้การจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาตนเองจนเกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) มากขึ้นเรื่อย ๆ ตามลำดับจนครบถ้วน แต่ทว่านักเรียนจะเกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับ

ธรรมชาติ ความแตกต่างของนักเรียน เทคนิค วิธีสอน และสื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมด้วย ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายและหลักการของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ที่มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ปฏิภาณและส่งเสริมจิตสำนึกในการบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม โดยนำความรู้ ทักษะและประสบการณ์ที่ได้จากการทำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมาพัฒนาตนเอง และเปิดโอกาสให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) และสอดคล้องกับงานวิจัยของธีรพงศ์ ทับอินทร์ (2558) ที่ผลการวิจัยพบว่า การใช้วงจรเดมมิ่งในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 42 มีภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ซึ่งทำให้นักเรียนมีความรู้ ความสามารถ มีคุณลักษณะต่าง ๆ ครบถ้วนตามหลักสูตรมาตรฐานการศึกษา และสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนด้วย อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการเขาวงกตปัญญาของไวทกอสกี (พยอม ศรีสมัย, 2551; ปิยวรรณ พันธุ์มั่งคณ, 2552) และทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจท์ (วิชัย ดิสสระ, 2535; พรรณี ชูทัย เจนจิต, 2528) กล่าวคือ เนื้อหาที่ใช้ในการทำกิจกรรมมีความเป็นนามธรรม และให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ฉะนั้นกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเลือกจึงต้องเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสนใจและสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งจะเป็นผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีความเต็มใจในการทำกิจกรรม นอกจากนี้เนื้อหาที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนากิจกรรมยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ รัฐญา มหาสมุทร และ วรชัย ตรีจิต (2559) ที่พบว่า ผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์มีกลยุทธ์ต่าง ๆ ในการนำเสนอเนื้อหาการสื่อสาร ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ทันท่วงทีเหตุการณ์ปัจจุบันหรือกระแสสังคม เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ติดตาม กล่าวคือเนื้อหาที่จะใช้ในการจัดกิจกรรมนั้นจะต้องให้นักเรียนได้ศึกษาในเรื่องของกลยุทธ์ เทคนิค แนวทางในการนำเสนอเนื้อหา ผลลัพธ์ที่น่าสนใจและตรงกับความต้องการของผู้ติดตามด้วย

จะเห็นได้ว่ากิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) นี้มีการดำเนินการอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ตามแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ได้อย่างสมบูรณ์และครบถ้วน กิจกรรมนี้จึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่ทำให้ครูสามารถส่งเสริม พัฒนานักเรียนได้อย่างเต็มศักยภาพยิ่งขึ้น นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างเต็มที่ ตามความถนัดและความสนใจของตนเอง อีกทั้งยังเป็นการเตรียมตัวและการพัฒนานักเรียนให้เกิดจิตสำนึกความเป็นพลโลกอีกด้วย

2. เพื่อประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผลการประเมินคุณลักษณะเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยสรุปคะแนนค่าเฉลี่ยทั้ง 5 ด้านที่นักเรียนเป็นผู้ประเมินตนเองอยู่ในระดับมากและผู้วิจัยประเมินนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด สามารถอภิปรายผลภาพรวมได้ดังนี้

1) ด้านการคิดเชิงวิพากษ์ นักเรียนสามารถวิเคราะห์และถอดบทเรียนเกี่ยวกับแนวคิดของผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ต้นแบบเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง สามารถอธิบายความคิดรวบยอดของประเด็นต่าง ๆ ได้ สามารถเปรียบเทียบความถูกต้องของเนื้อหาจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ก่อนจะนำเสนอเนื้อหาเพื่อเผยแพร่สู่สื่อสังคมออนไลน์ สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ที่มีกับความรู้ใหม่ได้ และเมื่อผู้อื่นเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น นักเรียนจะใช้เหตุผลมาประกอบเสมอ

2) ด้านการตัดสินใจ นักเรียนมีการดำเนินงานด้วยความรอบคอบ มีการแสวงหาข้อมูลเพื่อประกอบการตัดสินใจเสมอ และก่อนตัดสินใจที่จะนำเสนอเนื้อหาเพื่อเผยแพร่สู่สื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนจะคำนึงถึงผลของการกระทำเสมอ รวมถึงมีการคิดวิเคราะห์ถึงผลดีและผลเสียด้วย ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย แต่ทว่านักเรียนบางคนอาจยังขาดความรอบคอบ ยังคิดวิเคราะห์ถึงผลดีและผลเสียได้ไม่มากนัก สังเกตได้จากเมื่อผู้วิจัยให้ลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนเหล่านี้จะขาดความกระตือรือร้นที่จะแสวงหาข้อมูลมาประกอบในการผลิตสื่อ ขาดความเอาใจใส่ ไม่ขอคำปรึกษาหรือคำแนะนำจากผู้อื่น ทำให้ผลงานของนักเรียนเหล่านี้ยังพบความไม่ถูกต้องของเนื้อหา ความผิดพลาดทางเทคนิคอยู่เล็กน้อย

3) ด้านการสื่อสาร นักเรียนสามารถ พูด อ่าน เขียนได้อย่างคล่องแคล่ว มีบุคลิกภาพที่ดี มีความมั่นใจในการสื่อสาร และสามารถใช้ภาษาอย่างเหมาะสมกับผู้ฟัง เมื่อนักเรียนอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ จะมีมารยาทในการพูดเสมอ ทำให้นักเรียนสามารถนำเสนอเนื้อหาได้อย่างเข้าใจง่าย มีลำดับขั้นตอนในการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ ใช้น้ำเสียงที่น่าฟัง สามารถโน้มน้าวให้ผู้อื่นคล้อยตามและเชื่อถือตามคำบอกเล่าของนักเรียนได้ แต่ยังมีนักเรียนบางคนที่ยังขาดความมั่นใจทำให้การนำเสนอเนื้อหาของนักเรียนมีลักษณะคล้ายกับการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

4) ด้านการยอมรับในความแตกต่าง นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับความแตกต่างในสังคม ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น เคารพการตัดสินใจของผู้อื่น อีกทั้งเมื่อนักเรียนได้รับข้อเสนอแนะจากผู้อื่น นักเรียนจะนำไปปรับปรุงผลงานของตนเอง เป็นผลให้สามารถปรับตัวและ

อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข สามารถผลิตสื่อ นำเสนอเนื้อหาเพื่อสร้างสรรค์สังคม ซึ่งเป็นช่องทางหนึ่งในการขับเคลื่อนสังคมให้ดีขึ้นได้

5) ด้านใฝ่เรียนรู้ นักเรียนสามารถสืบค้นข้อมูลที่น่าเชื่อถือจากแหล่งที่เรียนรู้ที่หลากหลาย มีความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ใหม่ สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จลุล่วงได้ นอกจากนี้นักเรียนยังมีความยินดีที่จะเผยแพร่ความรู้ของตนเองให้แก่ผู้อื่น และสามารถนำความสนใจ ความถนัดของตนเองมาต่อยอดและสร้างสรรค์เป็นผลงานได้ด้วย ซึ่งเป็นการดึงดูด โน้มน้าวให้ผู้อื่นที่มีความสนใจ ความถนัดที่คล้ายคลึงกับนักเรียนรวมเป็นกลุ่มผู้ติดตาม สร้างเป็นเครือข่ายในสื่อสังคมออนไลน์ เป็นผลให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ในอนาคตได้

นอกจากการประเมินคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนแล้ว ผู้วิจัยยังได้ทำการสัมภาษณ์นักเรียนแบบไม่เป็นทางการเพิ่มเติมด้วย เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่แน่ชัด ซึ่งพบข้อสังเกตจากการสัมภาษณ์นักเรียน นั่นคือ นักเรียนส่วนใหญ่ขาดความมั่นใจ มีความคิดเห็นว่าตนเองยังมีข้อบกพร่องหลายประการ รวมถึงบางคนเริ่มเกิดความรู้สึกว่าตนเองหมดไฟ ขาดแรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง ถือได้ว่าเป็นอุปสรรคและปัญหาในการพัฒนาตนเองให้เกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียน ซึ่งนักเรียนเหล่านี้ได้ให้เหตุผลว่า สถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา (COVID-19) ทำให้นักเรียนต้องใช้ชีวิตประจำวันในรูปแบบออนไลน์ ขาดการกระตือรือร้น แรงกระตุ้น แรงจูงใจ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ รวมถึงอาจส่งผลต่อปัญหาสุขภาพกายและจิตใจด้วย นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบข้อสังเกตอีกประการ คือ ในช่วงกิจกรรมขั้นที่ 5 – 6 นักเรียนบางคนไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ โดยเฉพาะนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากช่วงเวลาที่จัดกิจกรรมนั้น เป็นช่วงเวลาที่นักเรียนกำลังเตรียมตัวสอบเพื่อเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา เมื่อนักเรียนเข้าร่วมไม่ครบทุกชั้นกิจกรรมอาจเป็นผลให้นักเรียนเกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) อยู่ในระดับปานกลาง ฉะนั้นจะต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ให้เป็นรูปแบบออนไซต์ (Onsite) เน้นสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างนักเรียนและครู ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น เพื่อสร้างแรงจูงใจ เสริมแรงให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และจัดกิจกรรมขึ้นในช่วงเวลาที่เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎีกระบวนการสังคมประกิต (Socialization Process) (ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร, 2545) และแนวคิดจิตวิทยาสื่อประสาท (Neuro-Linguistic-Programming : NLP) (อัจฉรา จุ้ยเจริญ,

2557; MindSpring, 2564; LifeEnricher, 2564) คือ การนำผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) มาเป็นต้นแบบแล้วให้นักเรียนตั้งเป้าหมาย วางแผนการทำงาน ดำเนินงานด้วยตนเองเพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายตามที่ตั้งไว้ กิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนศึกษา เรียนรู้ วิเคราะห์ ถอดบทเรียนจากผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองตามลำดับขั้นกิจกรรม ครูผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกและเสริมแรงเป็นผลให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองให้เกิดคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) อยู่ในระดับมากได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนสามารถเลือกใช้วิธีสอนหรือเทคนิคการสอนได้อย่างหลากหลาย ตามความเหมาะสมและสอดคล้องกับขั้นตอนของกิจกรรม เนื้อหา ระยะเวลา และความต้องการของนักเรียน

1.2 ครูผู้สอนควรส่งเสริมให้นักเรียนนำความรู้ ทักษะ คุณลักษณะต่าง ๆ ที่ได้รับการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันและพัฒนาตนเองให้สามารถผลิตสื่อสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมและได้รับความนิยมจนสามารถเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ในอนาคตต่อไปได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการตรวจสอบผลของการวิจัยซ้ำ โดยการพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อให้การพัฒนาที่มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.2 ควรมีการศึกษาผลการพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) อื่น นอกเหนือจากที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ได้ เช่น ความฉลาดทางอารมณ์ การประกอบการ ความฉลาดรู้ทางการเงิน ความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ธีรพงศ์ ทับอินทร์. (2558). การใช้วงจรเดมมิง (PDCA) ในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 42. *วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 9(2): 68–78.
- ปิยวรรณ พันธุ์มั่งคณ. (2552). บทบาทของบริบททางสังคมและวัฒนธรรมต่อการเรียนรู้ของเด็กตามแนวคิดของ Vygotsky. *วารสารครุศาสตร์*, 38(2): 79–87.
- พยอม ศรีสมัย. (2551). *ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดวิจารณ์ ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- พรณี ชูทัย เจนจิต. (2528). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์การพิมพ์.
- รัฐญา มหาสมุทร และ วรชัย คุรุจิต. (2559). กลยุทธ์การสื่อสารของผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในโลกออนไลน์ที่มีผลต่อทัศนคติของกลุ่มผู้ติดตาม. *วารสารการสื่อสารและการจัดการนิคั*, 2(1): 81–106.
- วิชัย ดิสสระ. (2535). *การพัฒนาหลักสูตรและการสอน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร. (2545). *จิตวิทยาสังคม ทฤษฎีและปฏิบัติการ*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- อัจนรา จุ้ยเจริญ. (2557). *NLP คืออย่างไร*. สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2564, จาก <https://www.posttoday.com/aec/news/291043>
- อาทิตยา อย่างอื่น. (2564). *การพัฒนากลยุทธ์การตลาดแบบผู้ทรงอิทธิพลระดับจุลภาคและความภักดีในตราสินค้ารองเท้าวิ่ง*. สารนิพนธ์ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต. สาขาการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล.
- Eric Dahan. (2016). *How Influencer Marketing Moves Beyond Raising Awareness*. สืบค้นเมื่อ 21 กรกฎาคม 2564, จาก <https://www.entrepreneur.com/article/269671>
- LifeEnricher. (2564). *NLP คืออะไร? และเหมาะสำหรับใคร*. สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2564, จาก <https://thelifeenricher.com/life-enricher-x-nlp-practitioner-triple-certification-program/>

MindSpring. (2564). *NLP คืออะไร?*. สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2564, จาก
<https://www.mindspringconsulting.com/hlp-neuro-linguistic-program/>

การเพิ่มศักยภาพผลิตภัณฑ์สมุนไพรชุมชนสู่การเป็นธุรกิจที่ได้มาตรฐาน ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในจังหวัดร้อยเอ็ด

Potential Enhancing of Herbal Community Products to Standardized Business of Herbal Community Enterprise in Roi Et Province

ศรีสุนันท์ ประเสริฐสังข์¹, วรณษา วังแสนแก้ว², ดวงเดือน เกตุรา³
Srisunan Prasertsang¹, Wannasa Wangsankeaw², Duangduan Pretra³

Received: 10 กันยายน 2565 Revised: 13 ตุลาคม 2565 Accepted: 15 ตุลาคม 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบันและศักยภาพการประกอบการวิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์สมุนไพรในจังหวัดร้อยเอ็ด และ 2) พัฒนากลยุทธ์การตลาดและช่องทางการตลาดดิจิทัลให้กับผลิตภัณฑ์สมุนไพรจังหวัดร้อยเอ็ด โดยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน เก็บรวบรวมข้อมูล 2 ขั้นตอน คือ 1. แบบสอบถามแบบมีโครงสร้าง จากตัวแทนกลุ่มวิสาหกิจชุมชน จำนวน 60 กลุ่ม เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและความพร้อมของผู้ประกอบการ ขั้นตอนที่ 2 การสนทนากลุ่ม และการอบรมให้ความรู้ด้านการตลาดและการพัฒนาตลาดออนไลน์ 1 กลุ่ม ได้จากการเลือกแบบเจาะจง วิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 ด้วยสถิติเบื้องต้น ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ด้วยการถดถอยเพื่อหาการสนทนากลุ่มเชิงพรรณนา

ผลการศึกษา พบว่า 1) กลุ่มวิสาหกิจชุมชนแปรรูปสมุนไพรมีศักยภาพการบริหารจัดการกลุ่มอยู่ในระดับดี มีการกำหนดโครงสร้างและจัดแบ่งหน้าที่การทำงานอย่างชัดเจน สมาชิกกลุ่มให้

¹ อาจารย์, สาขาวิชาบริหารธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด; Lecture, Program in Business Administration, Faculty of Business and Accountancy, Roi Et Rajabhat University, Thailand; E- mail: Prasertsang.sp@gmail.com

² อาจารย์, สาขาวิชาการตลาดดิจิทัล คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด; Lecture, Program in Digital Marketing, Faculty of Business and Accountancy, Roi Et Rajabhat University, Thailand.

³ อาจารย์, สาขาวิชาการบัญชี คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด; Lecture, Program in Accounting, Faculty of Business and Accountancy, Roi Et Rajabhat University, Thailand.

ความร่วมมือในการเข้าร่วมประชุมและติดตามผลการทำงานของกลุ่มอย่างสม่ำเสมอ ด้านการจัดการด้านการตลาดและช่องทางการจัดจำหน่ายอยู่ในระดับปานกลางจำเป็นต้องการพัฒนาต่อไป ส่วนปัจจัยภายนอกที่เป็นอุปสรรคในการดำเนินงานคือการเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีและโรคระบาดโควิด 19 และ 2) กลุ่มวิสาหกิจชุมชนมีความรู้และเข้าใจกลยุทธ์การตลาดและการสร้างช่องทางการตลาดดิจิทัลโดยได้พัฒนาเว็บไซต์ <https://laongtip.reru.ac.th/index.php> เพื่อใช้สื่อสารและประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการของกลุ่ม

คำสำคัญ: การเพิ่มศักยภาพ, ผลิตภัณฑ์สมุนไพร, วิสาหกิจชุมชน

ABSTRACT

The objectives of this research were: 1) to study the current condition and potential of herbal products community enterprises in Roi Et Province, and 2) to develop marketing strategies and digital marketing channels for herbal products in Roi Et Province. Mixed method research was used. Data collection consisted of two steps: step 1) Structured in-depth interview from representatives of 60 community enterprise groups to study the current condition and readiness of entrepreneurs and step 2) One group discussion and training on marketing and online marketing development by purposive sampling. Data were analyzed by mean, and standard deviation, descriptive group discussion content transcripts.

The results of the study found that 1) The herbal community enterprises has good level of group management, there is a clear structure and division of work duties, and the group members cooperate in attending meetings and follow up the performance of group regularly. The marketing management and distribution channels are moderate level need to develop. As for external factors, they are facing changes in technology and the COVID-19 pandemic, and 2) Community enterprises have knowledge and understanding of marketing strategies and creating digital marketing channels by developing a website.

KEYWORDS: Potential Enhancing, Herbal Product, Community Enterprise

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยมีความหลากหลายในสมุนไพรประมาณ 11,600 ชนิด มีมูลค่าการส่งออกสมุนไพรที่เติบโตอย่างต่อเนื่อง ตลาดส่งออกที่สำคัญได้แก่ ญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกา ฮ่องกง จีน อาณาจักรจีน ตลาดสมุนไพรและสารสกัดจากธรรมชาติของประเทศไทย แบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ สมุนไพรที่ใช้ในอุตสาหกรรมเครื่องสำอาง 77% อาหารเสริม 17% และยาโรค 4% โดยตลาดอุตสาหกรรมต่อเนื่องที่ใช้สมุนไพรเป็นวัตถุดิบมีมูลค่ากว่า 2.6 แสนล้านบาท ในปัจจุบันไทยส่งออกสมุนไพรในรูปแบบของวัตถุดิบเป็นส่วนใหญ่ซึ่งมีราคาไม่สูงนัก ดังนั้นผู้ประกอบการไทยควรแปรรูปสมุนไพรเพื่อเพิ่มมูลค่า โดยเฉพาะกลุ่ม โพลี ฟีนอล ชีวภัณฑ์ บั๊กกิ้ง กระดาษดำ ซึ่งเป็น product champion ของประเทศไทยที่มีศักยภาพในการตลาดเชิงพาณิชย์ และโอกาสในการเชื่อมโยงผลิตภัณฑ์สมุนไพรแปรรูปทั้งในกลุ่ม ธุรกิจอาหารเสริม ยาและโรงพยาบาล และธุรกิจอาหารและเครื่องสำอาง การเพิ่มขีดความสามารถในการแปรรูปผลิตภัณฑ์สมุนไพรที่มีคุณภาพได้รับมาตรฐาน จะทำให้สมุนไพรไทยมีความน่าเชื่อถือ และช่วยเพิ่มความได้เปรียบในการแข่งขันให้กับกลุ่มผู้แปรรูปผลิตภัณฑ์สมุนไพร สร้างให้เกิดความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคมได้ (กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ, 2563) สอดคล้องกับแผนแม่บทแห่งชาติว่าด้วยการพัฒนาสมุนไพรไทย ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2560-2564 มุ่งเน้นการพัฒนาสมุนไพรไทยตั้งแต่ต้นทาง กลางทาง และปลายทาง โดยมีเป้าหมายที่จะเป็นผู้นำในการส่งออกวัตถุดิบสมุนไพรคุณภาพ และผลิตภัณฑ์สมุนไพรชั้นนำในภูมิภาคอาเซียน โดยผลิตภัณฑ์และการแปรรูปผลิตภัณฑ์ต้องได้มาตรฐาน GAP2GACP หรือมาตรฐานอื่นของสมุนไพร (นเรศ เหล่าพรรณราย, 2564: ออนไลน์)

ในปัจจุบันที่สภาพแวดล้อมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้ธุรกิจมีการแข่งขันที่เข้มข้นและรุนแรงมากขึ้นธุรกิจที่มีศักยภาพในการบริหารจัดการ มีการวิเคราะห์และปรับกลยุทธ์ให้ทันสมัยและหลากหลายอยู่ตลอดเวลาจะมีความได้เปรียบและสร้างโอกาสความสำเร็จในธุรกิจได้มากกว่า การวิเคราะห์ศักยภาพตนเองทั้งปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกเพื่อนำมากำหนดกลยุทธ์ที่โดดเด่นจะส่งผลต่อความสำเร็จของธุรกิจ โดยเฉพาะธุรกิจด้านสมุนไพร โภชนาภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์สมุนไพร และ นพ.เทอดศักดิ์ วิจารณ์ศิริ (2560) ได้เสนอแนะจากผลการวิจัยว่าการบริหารจัดการ คุณภาพมาตรฐานผลิตภัณฑ์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ การตลาด เทคโนโลยี และปัจจัยด้านนโยบายภาครัฐและหน่วยงานที่ดูแลเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ธุรกิจสมุนไพรมีความเข้มแข็งและยั่งยืน นอกจากนี้จากผลการวิจัยของ อนุพัทธ์ วรพงศ์และคณะ (2563: 115) พบว่าการพัฒนาช่องทางการตลาดดิจิทัลมีความสำคัญและเป็นประโยชน์ต่อความสำเร็จของวิสาหกิจชุมชนโดยสื่อดิจิทัลจะกระตุ้นให้เกิดความสนใจจากการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสินค้า รูปภาพที่สวยงาม

และทำให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงสินค้าได้สะดวก รวดเร็วและสามารถโต้ตอบลูกค้าได้อย่างทันท่วงที สร้างความทรงจำและความประทับใจที่ดีต่อลูกค้า ดังนั้นวิสาหกิจชุมชนมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องวิเคราะห์สภาพแวดล้อม และศักยภาพของตนเองเพื่อพัฒนาให้เกิดความเข้มแข็งพร้อมเผชิญ กับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

จังหวัดร้อยเอ็ดมีกลุ่มวิสาหกิจชุมชนสมุนไพรมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง กระจายอยู่ใน พื้นที่เกือบทั้งจังหวัด จำนวนกว่า 50 กลุ่ม (รายงานสรุปประเภทกิจการวิสาหกิจชุมชน/เครือข่าย วิสาหกิจชุมชน, 2564: ออนไลน์) อย่างไรก็ตาม จากการสำรวจกลุ่มวิสาหกิจสมุนไพรในจังหวัด ร้อยเอ็ด ปี 2564 พบว่า กลุ่มวิสาหกิจชุมชนส่วนหนึ่งไม่สามารถดำเนินงานต่อเนื่องได้เนื่องจาก ประสบปัญหาด้านการพัฒนาคุณภาพผลิตภัณฑ์ การรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์และการตลาด โดยเฉพาะการจัดทำช่องทางการตลาดออนไลน์เนื่องจากสมาชิกกลุ่มส่วนใหญ่เป็นชาวบ้านมีอายุมาก ไม่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีและการตลาด (สัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มวิสาหกิจชุมชน, 2564) จากสถานการณ์ ดังกล่าว จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและศักยภาพของกลุ่มวิสาหกิจ แปรรูปสมุนไพรของจังหวัดร้อยเอ็ดเพื่อสะท้อนให้เห็นปัจจัยสำคัญที่จะพัฒนาความเป็นธุรกิจที่ได้ มาตรฐานและประสบความสำเร็จให้กลุ่มวิสาหกิจเกิดความเข้มแข็งและยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาสภาพปัจจุบันและศักยภาพการประกอบการวิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์สมุนไพร ในจังหวัดร้อยเอ็ด และพัฒนากลยุทธ์การตลาด
2. พัฒนากลยุทธ์การตลาดและช่องทางการตลาดดิจิทัลให้กับผลิตภัณฑ์สมุนไพรจังหวัดร้อยเอ็ด

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
 - 1.1 ศึกษาสภาพปัจจุบันของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน และความพร้อมในการดำเนินธุรกิจ โดยใช้ประยุกต์ใช้แนวคิดการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางธุรกิจ (SWOT Analysis) (พิบูล ที่ปะปาล และธนวัฒน์ ที่ปะปาล, 2559) ดังนี้
 - 1.1.1 ด้านสมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชน เกี่ยวกับการบริหารจัดการ
 - 1.1.2 ด้านการตลาด ผลิตภัณฑ์ การส่งเสริมการขาย ช่องทางการจัดจำหน่าย
 - 1.1.3 ด้านกระบวนการผลิต แปรรูป และมาตรฐานการรับรอง
 - 1.1.4 ด้านสภาพแวดล้อมภายนอกที่ส่งผลต่อการดำเนินงานของวิสาหกิจชุมชน

1.2 แนวคิดการพัฒนากลยุทธ์การตลาดและการพัฒนาช่องทางการตลาดผ่านระบบออนไลน์

2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

ประชากรและกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้คือ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนผู้ผลิตและแปรรูปสมุนไพร จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 98 กลุ่ม (กองส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน กรมส่งเสริมการเกษตร, 2564: ออนไลน์)

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

การศึกษานี้ใช้วิธีการแบบผสมผสาน กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ วิสาหกิจชุมชนที่ดำเนินการเกี่ยวกับการแปรรูปสมุนไพรในจังหวัดร้อยเอ็ด จำนวนทั้งสิ้น 98 กลุ่ม โดยใช้ข้อมูลจากกองส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน กรมส่งเสริมการเกษตร (2564: ออนไลน์) วิธีการคัดเลือกกลุ่มเป้าหมาย 1) ความคงอยู่ในการดำเนินกิจกรรมกลุ่ม 2) สภาพแวดล้อมและศักยภาพความพร้อมของกลุ่มและของผลิตภัณฑ์ในการพัฒนาต่อยอด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามแบบมีโครงสร้าง การสนทนากลุ่ม คณะวิจัยได้พัฒนาขึ้นโดยบูรณาการจากแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

คณะวิจัยมีกระบวนการในการตรวจสอบคุณภาพและค่าความเชื่อมั่นของข้อมูลสำหรับแบบสอบถามโดยการให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือก่อนนำไปเก็บข้อมูลและการหาความเชื่อมั่นโดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา โดยค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับคือ 0.897 อยู่ในระดับที่ยอมรับได้ และตรวจสอบคุณภาพและความเชื่อมั่นของข้อมูลเชิงคุณภาพจากแหล่งข้อมูลและเอกสารเพิ่มเติม และทำการตรวจสอบย้อนข้อมูลไปยังกลุ่มเป้าหมายเดิมเพื่อยืนยันข้อมูลในช่วงเวลาที่แตกต่างกันด้วยวิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนและวิธีการ ดังนี้

1. การติดต่อทางโทรศัพท์เพื่อสอบถามข้อมูลและสถานะปัจจุบันในการดำเนินกิจกรรมของกลุ่ม

2. เก็บข้อมูลสอบถามแบบสอบถามแบบมีโครงสร้าง จากประธานกลุ่มเพื่อวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน และศักยภาพของกลุ่ม

3. สันทนากลุ่มและอบรมให้ความรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน การวิเคราะห์ข้อมูลมีรายละเอียดดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากการเก็บแบบสอบถามสภาพแวดล้อมและศักยภาพใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

เกณฑ์การแปลความหมาย เพื่อจัดลำดับคะแนนเฉลี่ยในช่วงคะแนนดังต่อไปนี้ (บุญชุม ศรีสะอาด, 2545: 99-100)

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00 แปลความว่า มีศักยภาพและมีผลมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20 แปลความว่า มีศักยภาพและมีผลมาก

ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40 แปลความว่า มีศักยภาพและมีผลปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60 แปลความว่า มีศักยภาพและมีผลน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80 แปลความว่า มีศักยภาพและมีผลน้อยที่สุด

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการนำข้อมูลที่จัดบันทึกมาถอดใจความสำคัญ และสรุปประเด็นพิจารณาว่าข้อมูลเพียงพอหรือไม่ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ แล้วนำมาแยกเป็นหมวดหมู่ตามแนวคิดที่ศึกษาเพื่อนำมาจัดทำเป็นรายงานข้อมูล

สรุปผลการวิจัย

วิสาหกิจชุมชนสมุนไพรในจังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 98 กลุ่ม พบว่า กลุ่มวิสาหกิจชุมชนสมุนไพรที่มีสภาพการดำเนินงานกลุ่มคงอยู่ต่อเนื่อง และมีการดำเนินกิจกรรมที่มีกระบวนการในการแปรรูปผลิตภัณฑ์สมุนไพรจำนวน 60 กลุ่ม แบ่งเป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนสมุนไพรที่ปลูกสมุนไพรแปรรูปเป็นวัตถุดิบประกอบการผลิต จำนวน 37 กลุ่ม กลุ่มที่แปรรูปเป็นสินค้าบริโภค จำนวน 10 กลุ่ม กลุ่มที่แปรรูปเป็นสินค้าอุปโภคบริโภคจำนวน 7 กลุ่ม และกลุ่มที่เป็นศูนย์การเรียนรู้เกี่ยวกับการปลูกสมุนไพรและภูมิปัญญาท้องถิ่นจำนวน 6 กลุ่ม นำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. สภาพปัจจุบันและศักยภาพการประกอบการวิสาหกิจชุมชน

ผู้วิจัยนำแนวคิด SWOT Analysis มาประยุกต์ใช้เพื่อวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและศักยภาพวิสาหกิจชุมชนจังหวัดร้อยเอ็ด โดยปัจจัยภายในมุ่งเน้นด้านสมาชิกกลุ่ม ด้านการตลาดและด้านผลิตภัณฑ์

ส่วนปัจจัยภายนอกเน้นด้านสถานการณ์ปัจจุบันที่กำลังเผชิญอยู่ของกลุ่ม โดยมีผลดำเนินงานดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและศักยภาพของกลุ่มวิสาหกิจสมุนไพร

ปัจจัยด้านสมาชิกกลุ่มวิสาหกิจ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับศักยภาพ
1. สมาชิกมีทักษะในการทำงานของกลุ่มวิสาหกิจ	4.00	.48	มาก
2. สมาชิกใช้ความรู้ความสามารถทำงานตามที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่	4.17	.32	มาก
3. สมาชิกรับผิดชอบงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	4.75	.43	มากที่สุด
4. สมาชิกสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าระหว่างการทำงานได้ด้วยตนเอง	4.00	.68	มาก
5. สมาชิกมีทัศนคติที่ดีต่อการทำงานกลุ่ม	4.75	.43	มากที่สุด
6. สมาชิกพึงพอใจในหน้าที่ของตนเอง	4.50	.50	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยภาพรวมทั้ง 6 ข้อ	4.35	.36	มากที่สุด
ปัจจัยด้านการตลาด			
1. กลุ่มวิสาหกิจมีผลิตภัณฑ์หลากหลายทั้งจำนวนและรูปแบบ	3.63	.94	มาก
2. มีการส่งเสริมการขาย (เช่น ลด แลก แจก แถม) อย่างสม่ำเสมอ	2.89	.59	ปานกลาง
3. มีการนำเสนอผลิตภัณฑ์ไปจำหน่ายตามงานแสดงสินค้าและเทศกาลต่าง ๆ	3.00	.51	ปานกลาง
4. มีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่าง ๆ อยู่เสมอ	2.12	.58	น้อย
ค่าเฉลี่ยภาพรวมทั้ง 4 ข้อ	2.91	.52	ปานกลาง

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ปัจจัยด้านกระบวนการผลิต แปรรูป และมาตรฐานการรับรอง	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ ศักยภาพ
1. กลุ่มวิสาหกิจมีความสามารถในการรักษาระดับคุณภาพการผลิต	3.50	.70	มาก
2. กลุ่มวิสาหกิจมีความสามารถในการผลิตสินค้าให้มีคุณภาพ	3.50	.70	มาก
3. กลุ่มวิสาหกิจมีความสามารถในการนำเอานวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่เข้ามาช่วยในการผลิต	3.88	1.1	มาก
ค่าเฉลี่ยภาพรวมทั้ง 3 ข้อ	3.63	.81	มาก
ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมภายนอก			
1. กลุ่มวิสาหกิจได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภายนอกสม่ำเสมอ	4.25	.83	มากที่สุด
2. การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี	3.63	.69	มาก
3. สถานการณ์ระบาดของโควิด 19	3.13	.90	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยภาพรวมทั้ง 3 ข้อ	3.67	.67	มาก

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและศักยภาพกลุ่ม พบว่า จุดแข็งที่สำคัญของวิสาหกิจชุมชนสมุนไพร คือ ด้านสมาชิกกลุ่มวิสาหกิจซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงถึง 4.75 โดยสมาชิกมีรับผิดชอบงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ด้วยทัศนคติที่ดีต่อการทำงาน เพื่อกลุ่มซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงถึง 4.75 นอกจากนี้จุดแข็ง ลำดับถัดมาคือ ด้านกระบวนการผลิต แปรรูป และมาตรฐานการรับรอง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ 3.63 โดยวิสาหกิจชุมชนจังหวัดร้อยเอ็ดมีความสามารถในการนำเอานวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่เข้ามาช่วยในการผลิต ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ 3.88 และเมื่อพิจารณาด้านจุดอ่อนของวิสาหกิจชุมชนจังหวัดร้อยเอ็ด พบว่า ด้านการตลาดมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ 2.91 ซึ่งการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่าง ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ 2.13 ดังนั้น ปัจจัยด้านการตลาดและช่องทางการตลาดเป็นประเด็นสำคัญที่ควรนำไปสู่การพัฒนาวิสาหกิจชุมชนจังหวัดร้อยเอ็ดต่อไป

ทางด้านโอกาสจากปัจจัยภายนอกการดำเนินงานของวิสาหกิจชุมชนจังหวัดร้อยเอ็ดที่สามารถส่งเสริมสนับสนุนกิจกรรมต่าง ๆ ได้มากที่สุด คือ กลุ่มวิสาหกิจได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภายนอกอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดอยู่ในระดับ 4.25 ในขณะที่ปัจจัยด้านสถานการณ์ระบาดของโควิด 19 ที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อการทำงานต่อวิสาหกิจชุมชนจังหวัดร้อยเอ็ดมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ 3.13 เนื่องจากสมาชิกได้รับเชื้อไวรัสโคโรนาไม่สามารถทำงานได้ นอกจากนี้ โควิด 19 มีผลต่อรายได้ของลูกค้ายาลดลงทำให้กำลังซื้อลดลง

2. การพัฒนากลยุทธ์การตลาดและช่องทางการตลาดดิจิทัล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล คณะผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกกลุ่มวิสาหกิจที่มีศักยภาพและความพร้อมของกลุ่มที่จะพัฒนากลยุทธ์การตลาดและช่องทางการตลาด คือ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนสมุนไพร 101 เนื่องจากกลุ่มมีจุดแข็งในการดำเนินงานสูงที่สุด เมื่อเทียบกับกลุ่มอื่น ๆ และสามารถนำจุดแข็งด้านสมาชิกที่มีความรับผิดชอบ ทักษะความรู้ด้านกระบวนการผลิต และแปรรูป แต่กลุ่มยังต้องการการพัฒนาด้านการตลาดและช่องทางการตลาดที่ทันสมัยสามารถแข่งขันได้โดยมีกระบวนการในการพัฒนากลยุทธ์การตลาดดังนี้

2.1 การอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับกลยุทธ์การตลาด การพัฒนาบรรจุภัณฑ์และการตลาดดิจิทัล

2.2 การพัฒนาบรรจุภัณฑ์และช่องทางการตลาดออนไลน์

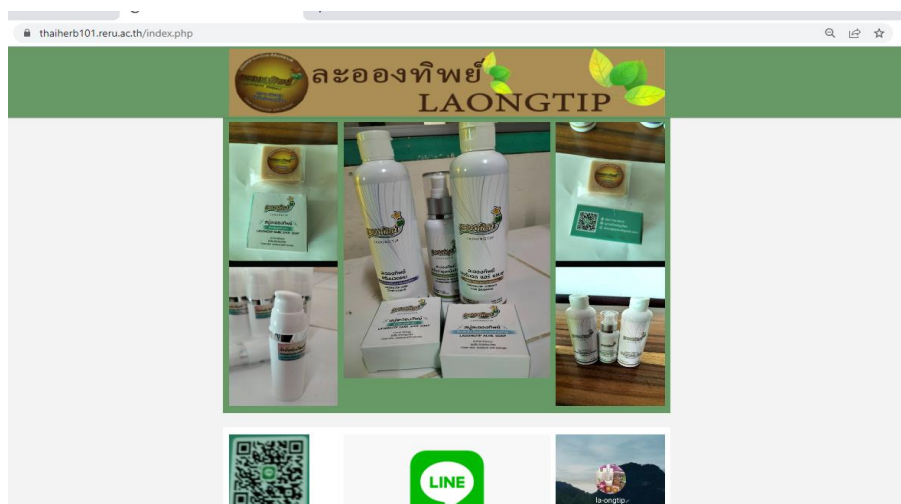
กลุ่มวิสาหกิจสมุนไพร 101 มีตรายี่ห้อคือ ละอองทิพย์ แต่ยังไม่มีการพัฒนาให้มีความเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นและน่าสนใจ รวมถึงยังไม่มีการทำบรรจุภัณฑ์ที่เป็นมาตรฐาน ทำให้แต่ละครั้งที่น่าสินค้าไปวางจำหน่าย จะมีการปรับเปลี่ยนบรรจุภัณฑ์ตามที่หาได้ในตลาดบรรจุภัณฑ์ ดังนั้นคณะผู้วิจัยคัดเลือกผลิตภัณฑ์ที่มียอดจำหน่ายสูงสุดคือกลุ่มดูแลเส้นผม ได้แก่ ยาสระผม ครีมนวดผม และแชมพูบำรุงผม ไปออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีความโดดเด่น มีเอกลักษณ์เป็นของกลุ่มและมีความน่าสนใจมากขึ้น

2.3 การพัฒนาช่องทางการตลาดออนไลน์

การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์ และสร้างกลยุทธ์การตลาดดิจิทัล ให้กับกลุ่มวิสาหกิจแปรรูปสมุนไพร จังหวัดร้อยเอ็ด ผู้วิจัยได้วิเคราะห์โครงสร้างเว็บไซต์ เพื่อให้มีข้อมูลและรายละเอียดของเว็บไซต์ที่น่าสนใจ และออกแบบพัฒนาและนำข้อมูลกลุ่มวิสาหกิจชุมชนลูกประคบสมุนไพร โดยใช้หลักการสร้างเว็บไซต์ดังนี้ 1) การวางแผนจัดการข้อมูล 2) การให้อิสรระแก่ผู้บริโภค เพราะผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมีหลากหลายประเภทมีความต้องการที่แตกต่างกัน 3) ความ

สะดวกสบายและรวดเร็ว 4) การสร้างภาพลักษณ์แบรนด์ และ 5) การสร้างความหลากหลายในการ
ประชาสัมพันธ์สื่ออินเทอร์เน็ต <https://laongtip.reru.ac.th/index.php> ดังรูปภาพ





ภาพที่ 1 เว็บไซต์กลุ่มวิสาหกิจสมุนไพรโพธิ์ (ตราผลิตภัณฑ์ละอองทิพย์)

การอภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยเรื่องการเพิ่มศักยภาพผลิตภัณฑ์สมุนไพรชุมชนสู่การเป็นธุรกิจที่ได้มาตรฐานของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในจังหวัดร้อยเอ็ด คณะวิจัยพบประเด็นสำคัญในการอภิปรายผล ดังนี้

1. สภาพปัจจุบันและศักยภาพของกลุ่มวิสาหกิจสมุนไพรจังหวัดร้อยเอ็ดมีปัจจัยภายในที่เข้มแข็งมากที่สุดเป็นองค์ประกอบสำคัญคือการบริหารจัดการกลุ่มหรือการบริหารโครงสร้างระบบการทำงานสมาชิกมีทัศนคติที่ดีในการทำงานร่วมกันมีการแก้ไขปัญหาาร่วมกันซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานสำคัญของการทำงานเป็นกลุ่มให้ประสบความสำเร็จ เนื่องจากการมีความสัมพันธ์ที่ดีในชุมชน การมีเป้าหมายเดียวกันของคนที่มาวมกลุ่ม และกลุ่มมีการจัดสรรหน้าที่ความรับผิดชอบที่ชัดเจน สอดคล้องกับงานวิจัยของลักขณา อินทร์ปึง, อารดา ชัยเสนา และรัชดา ภักดียิ่ง (2563: 1-12) ได้ศึกษาปัจจัยแห่งความสำเร็จของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนที่ได้รับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน จังหวัดขอนแก่น พบว่าปัจจัยแห่งความสำเร็จของวิสาหกิจชุมชนที่ได้รับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนได้แก่ การจัดการกลุ่มที่ดีมีการออกกฎระเบียบความรับผิดชอบอย่างเป็นลายลักษณ์อักษร ร่วมมือกันทำงาน การวางแผนการผลิตและจำหน่ายทางออนไลน์ รวมถึงการจัดทำระบบบัญชีที่ชัดเจน การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่มการแบ่งปันผลประโยชน์ นอกจากนี้การจัดทำระบบบัญชี การวางแผนการผลิต การตลาด เพื่อการแข่งขันที่พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา รวมถึงความเป็นผู้นำของกลุ่มที่พร้อมสร้างสรรค์สินค้า และมี

ความสามารถในการเผชิญหน้า และแก้ไขปัญหาได้อย่างดีและมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยวิจัยของ ฤทัยภัทร ให้ศิริกุล (2563) ได้ศึกษาแนวทางการบริหารจัดการกลุ่มวิสาหกิจชุมชนสมุนไพรบ้านบัว ตำบลบ้านบัว อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ สิ่งที่ค้นพบที่เป็นจุดแข็งของกลุ่มคือ การบริหารจัดการกลุ่ม ซึ่งจากการวิเคราะห์ภาพรวม ทำให้กำหนดแนวทางเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้ คือการสร้างการมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการกลุ่มโดยการวางแผนกำหนดบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบที่เหมาะสมให้กับสมาชิก

อย่างไรก็ตามสิ่งที่ค้นพบที่สำคัญซึ่งเป็นปัจจัยภายในที่ยังเป็นจุดอ่อนสำหรับการพัฒนากลุ่มคือปัจจัยด้านการตลาดของกลุ่มที่ยังไม่ได้รับการพัฒนาด้านการประชาสัมพันธ์และการส่งเสริมการตลาดที่หลากหลาย ทันสมัยในสถานการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากสมาชิกกลุ่มส่วนใหญ่เป็นชาวบ้านที่มีพื้นฐานการตลาดและช่องทางการตลาดน้อย ไม่สามารถปรับตัวให้ทันสื่อและสังคมออนไลน์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลริศา คำสิงห์ (2563) ศึกษาการพัฒนาารูปแบบส่วนประสมทางการตลาดของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผู้ปลูกพืชสมุนไพรตำบลหนองคู อำเภอนาคู จังหวัดมหาสารคาม นำเสนอปัญหาที่ค้น คือพบผลิตภัณฑ์ที่ยังไม่มีจุดเด่นหรือแตกต่างจากคู่แข่งอื่น ไม่มีความหลากหลาย การกำหนดราคาสินค้าที่ต่ำ เพราะไม่มั่นใจในคุณภาพของสินค้า บรรจุภัณฑ์ยังไม่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งนี้มีข้อเสนอแนะจากการวิจัยที่น่าสนใจ คือควรมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลายทันสมัยตรงตามความต้องการของผู้บริโภค มีการให้ความรู้เรื่องกลยุทธ์การตลาดให้กับกลุ่มวิสาหกิจมีการติดตามการดำเนินงานของกลุ่มอย่างต่อเนื่อง และสอดคล้องกับกฤษฎณะ ดาราเรือง (2565) ได้ศึกษากลยุทธ์การพัฒนาศักยภาพการแข่งขันวิสาหกิจชุมชนของกลุ่มเครื่องปั้นดินเผาบ้านมอญ ตำบลบ้านแก อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ ได้นำเสนอกลยุทธ์เชิงรุกให้กับวิสาหกิจ คือ การเข้าร่วมกิจกรรมของหน่วยงานภาครัฐเพื่อให้เป็นที่รู้จักกว้างขวาง การพัฒนาสินค้าให้มีความหลากหลายโดดเด่น การเพิ่มช่องทางการตลาด ด้วยการประชาสัมพันธ์และสื่อที่ทันสมัย นอกจากนี้ในส่วนสำคัญเร่งด่วนภายใน คือ ควรมีการพัฒนาเทคโนโลยีในกระบวนการผลิต การทำความร่วมมือกับสถาบันการศึกษา เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีอัตลักษณ์เฉพาะ การพัฒนาตราสินค้าเพื่อให้เกิดการยอมรับของผู้บริโภคและพัฒนาระบบการจัดการคุณภาพในระบบ Supply chain เป็นต้น

2. การพัฒนากลยุทธ์การตลาดและช่องทางการตลาดออนไลน์ จากผลการวิจัยที่ค้นพบว่ากลุ่มวิสาหกิจชุมชนยังมีพื้นฐานความรู้ด้านการตลาดที่ยังไม่โดดเด่นและหลากหลายทำให้

การจำหน่ายสินค้าไม่ทั่วถึง ไม่เป็นที่รู้จักของลูกค้า เนื่องจากสมาชิกส่วนใหญ่เป็นชาวบ้านไม่มีพื้นฐานความรู้ด้านการตลาดซึ่งในปัจจุบันมีความสำคัญมากซึ่งการอบรมและการพัฒนาต่อยอดด้านการตลาดและช่องทางการตลาดดิจิทัลจะช่วยสนับสนุนให้กลุ่มวิสาหกิจมีเพิ่มรายได้จากการขายได้มากขึ้น สอดคล้องกับ ญัฐพล โยไพโรจน์ และปณิดดา วงศ์ผู้ดี (2562) ยังได้อธิบายถึงความสำคัญของการตลาดในยุคปัจจุบันที่ต้องอาศัยสื่อดิจิทัล และการตลาดดิจิทัลที่ช่วยเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างผลิตภัณฑ์กับลูกค้าเข้าด้วยกันได้อย่างทั่วถึง ถึงแม้จะอยู่ห่างไกลกันทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ร่วมกันเกิดชุมชนแห่งการแลกเปลี่ยน นำมาซึ่งความสำเร็จของธุรกิจ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ กติพัญญ์ ทอมแกม และโสมสิต แพงสร้อย (2562: 4627-4644) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องปัญหาและแนวทางส่งเสริมการขายสินค้าโอท็อป บนตลาดออนไลน์เชิงพุทธ ในจังหวัดอุดรธานี ผลการวิจัยพบว่า ผู้ประกอบการสินค้าโอท็อปในจังหวัดอุดรธานี ให้ความสนใจการขายสินค้าออนไลน์มากขึ้นโดยได้มีข้อเสนอแนะว่า การขายสินค้าออนไลน์นั้น มีทั้งข้อดีและข้อเสียในการรณรงค์เรียนของลูกค้านำผ่านการแสดงความคิดเห็นบนสื่อออนไลน์ที่กระจายไปได้กว้างและรวดเร็ว สิ่งที่ผู้ขายสินค้าโอท็อปต้องการพัฒนา คือ การให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือออนไลน์ และการสื่อสารการตลาดออนไลน์ เนื่องจากกลุ่มผู้ขายยังขาดองค์ความรู้ด้านการวิเคราะห์ตลาดเป้าหมาย ทักษะการสื่อสารออนไลน์ ทักษะการถ่ายภาพ จึงทำให้ไม่สามารถนำสินค้าขายบนตลาดออนไลน์ได้ สอดคล้องกับ ฐณาพัชร วรพงศ์พัชร และคณะ (2563: 115) ได้ศึกษาแนวทางพัฒนาการตลาดดิจิทัลสำหรับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนบ้านโพนค ชุมชนคลองโยง-ลานตากฟ้า จังหวัดนครปฐม ผลการวิจัยพบว่าช่องทางการตลาดดิจิทัลมีความสำคัญและเป็นประโยชน์ต่อความสำเร็จของวิสาหกิจโดยสื่อดิจิทัล ที่สามารถกระตุ้นให้เกิดความสนใจนั้นต้องมีคอนเทนต์ที่โพสต์ใน Facebook Page มีความน่าสนใจเป็นประโยชน์ มีการอัปเดตข่าวสารสม่ำเสมอ มีการแนะนำสินค้า/บริการให้ผู้บริโภคเข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น และสื่อมีการใช้ภาพและเนื้อหาที่เหมาะสมสอดคล้องกับสินค้า ซึ่งการใช้สื่อการตลาดดิจิทัลผ่าน Facebook Page ทำให้ผู้บริโภคเข้าถึงได้ง่ายกว่าการออกบูธ และ Line Official นอกจากนี้ยังเสนอแนะเพื่อให้เกิดการทำกิจกรรมการตลาดที่ต่อเนื่อง และยั่งยืน ควรมีผู้ดูแลระบบและปรับปรุงเนื้อหาข่าวสารให้เป็นปัจจุบัน มีการโต้ตอบกับลูกค้าอย่างทันท่วงที เพื่อสร้างความประทับใจแก่ลูกค้า นอกจากนี้ มาลีณี คำเครือ และธีระพันธ์ โชคอุดมชัย (2562: 1-8) ได้ศึกษากลยุทธ์การสื่อสารการตลาดออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าโอท็อป ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดกาญจนบุรี ผลการวิจัยพบว่าผู้บริโภคส่วนใหญ่ได้รับรู้ข้อมูลการสื่อสารหรือการประชาสัมพันธ์การซื้อขายสินค้าโอท็อปผ่านสังคมออนไลน์ และได้รับรู้ รู้จักสินค้าโอท็อปผ่านสื่อสังคมออนไลน์เป็นครั้งแรก และตัดสินใจซื้อสินค้าโอท็อปผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากขั้นตอน

การซื้อไม่ยุ่งยาก ช่องทางที่เลือกซื้อมาจาก Facebook และชำระเงินผ่าน Net Banking โดยมีข้อเสนอแนะว่าควรให้ปั๊มกดแชร์ และการสร้างวีดีโอ โฆษณาเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้บริโภค และใช้การโฆษณาให้หลากหลายรูปแบบ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้
 - 1.1 หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรกำหนดนโยบายการพัฒนาด้านการตลาดและช่องทางการตลาดที่หลากหลายทั้งออนไลน์และออฟไลน์เป็นประเด็นสำคัญในการพัฒนากลุ่มวิสาหกิจชุมชน
 - 1.2 หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรควบคุม กำกับ และติดตาม ผลการดำเนินงานของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
 - 1.3 ควรทำการวิจัยความคิดเห็นหรือการรับรู้ของผู้บริโภคผลิตภัณฑ์สมุนไพร เพื่อให้ได้มุมมองของผู้บริโภคที่จะสามารถนำมาเป็นข้อมูลปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานต่อไป
 - 1.4 ควรทำการวิจัยเพื่อยกระดับคุณภาพและมาตรฐานของผลิตภัณฑ์สมุนไพรด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยของสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ขอขอบคุณสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ และสถาบันวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ที่ได้ให้คำแนะนำในการทำวิจัยและการดำเนินงานต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จตามกำหนดเวลาได้ครบสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

- กองส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน. รายงานสรุปประเภทกิจการวิสาหกิจชุมชน/เครือข่ายวิสาหกิจชุมชน, สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2564, จาก <https://smce.doae.go.th/productcategory/SmceCategory.php>
- กฤษณะ ดาราเรือง. (2565). กลยุทธ์การพัฒนาศักยภาพการแข่งขันวิสาหกิจชุมชนของกลุ่มเครื่องปั้นดินเผาบ้านมอญ ตำบลบ้านแก่ง อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์, รายงานสืบเนื่อง การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 2 สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.

- กุลริศา คำสิงห์. (2563). การพัฒนารูปแบบสวนประสมทางการตลาดของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผู้ปลูกพืชสมุนไพรตำบลหนองคู อำเภอนาตุ้ม จังหวัดมหาสารคาม. *Journal of Modern Learning Development*, 5(2), 130-143.
- กศิพัญ์ ทองแกม และโสมสิต แพงสร้อย. (2562). ปัญหาและแนวทางส่งเสริมการขายสินค้าโอท็อปบนตลาดออนไลน์เชิงพุทธในจังหวัดอุดรธานี. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 6(9), 4627-4644.
- ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์, รุ่งทิวา ชูทอง, ศิริวัฒน์ เปลี่ยนบางยาง และเอกศิริ นิยมศิลป์. (2563). แนวทางพัฒนาการตลาดดิจิทัลสำหรับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนบ้านโนนต ชุมชนคลองโยง-ลานตากฟ้า จังหวัดนครปฐม. *วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 6(2), 115-127.
- ณัฐพล ไยไพโรจน์ และปณัดดา วงศ์ผู้ดี. (2562). *Digital Marketing: Concept & Case Study*. กรุงเทพฯ: โอดีซี พรีเมียร์.
- นเรศ เหล่าพรรณราย. (2564). แผนแม่บทแห่งชาติ ว่าด้วยการพัฒนาสมุนไพรไทย. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2564, จาก <https://www.dtam.moph.go.th/images/download/dl0021/MasterPlan-Thaiherb.pdf> แผนแม่บทแห่งชาติ ว่าด้วยการพัฒนาสมุนไพรไทย ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2560-2564.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ฤทัยภัทร ให้ศิริกุล. (2563). แนวทางการบริหารจัดการกลุ่มวิสาหกิจชุมชนสมุนไพรบ้านบัว ตำบลบ้านบัว อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*, 10(2), 9-23.
- พิบูล ทีปะपाल และธวัชมน ทีปะपाल. (2559). *การจัดการเชิงกลยุทธ์ (ปรับปรุงใหม่)*. กรุงเทพฯ: อมรการพิมพ์.
- ไพบุลย์ ปิณฑน์โอวาทและนพ.เทอดศักดิ์ ไรจน์สุรกิตติ. (2560). รูปแบบความยั่งยืนของธุรกิจค้าปลีกสำหรับวิสาหกิจชุมชนสมุนไพรในประเทศไทย. *วารสารสังคมศาสตร์บูรณาการ*. 4(2), 288-312.
- มาลินี คำเครือ และธีระพันธ์ โชคอุดมชัย. (2562). กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าโอท็อปผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ของผู้บริโภคในจังหวัดกาญจนบุรี. *วารสารวิจัยราชภัฏกรุงเทพฯ*, 6(1), 1-84.

ลักษณ์ อินทร์ปิ้ง, อารดา ชัยเสนา และรัชดา ภักดิ์ยิ่ง. (2563). ปัจจัยแห่งความสำเร็จของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนที่ได้รับรองมาตรฐาน ผลิตภัณฑ์ชุมชน จังหวัดขอนแก่น. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 5(2), 1–12.

ภาวะผู้นำใ้บริการของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการสร้าง
องค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
มัธยมศึกษาสุพรรณบุรี

Servant Leadership of School Administrators Affecting Enhancing
Happy Workplace in Schools Under Suphan Buri
Secondary Educational Service Area Office

สุพรรณศรี พันธุ์แดง¹, พิชญาภา ยืนยาว², ณัฐวรรณ พุ่มดียิ่ง³
Supannasri Pantaeng¹, Pitchayapa Yuenyaw², Nuttawan pumdeeying³

Received: 19 กันยายน 2565 Revised: 9 ตุลาคม 2565 Accepted: 17 ตุลาคม 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงบรรยายมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับภาวะผู้นำใ้บริการของผู้บริหารสถานศึกษา 2) ศึกษาระดับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน และ 3) วิเคราะห์ภาวะผู้นำใ้บริการของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ ครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี จำนวน 281 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วนกระจายตามขนาดของโรงเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามมี 3 ส่วน ส่วนที่ 1 เป็นแบบตรวจสอบรายการ ส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีความตรงด้านเนื้อหาเท่ากับ 0.67 – 1.00 มีความเที่ยงของระดับภาวะผู้นำใ้บริการของผู้บริหาร $\alpha = .994$

¹ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม; Master Student of Education in Educational Administration, Faculty of Education, Nakhon Pathom Rajabhat University, Thailand; e-mail: supannasri.p1992@gmail.com

² รองศาสตราจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม; Associate Professor Dr., Faculty of Education, Nakhon Pathom Rajabhat University, Thailand

³ ดร. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม; Doctor, Faculty of Education, Nakhon Pathom Rajabhat University, Thailand

และระดับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน $\alpha = .993$ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ระดับภาวะผู้นำเฝ้าบริการของผู้บริหารสถานศึกษาอยู่ในระดับมากทั้งภาพรวมและรายด้าน ประกอบด้วย การบำรุงรักษา การให้การดูแล การรับฟัง การสร้างชุมชน การตระหนักรู้การมุ่งมั่นพัฒนาบุคคล การมีมโนทัศน์ การโน้มน้าวจิตใจ การมองการณ์ไกล และการเห็นอกเห็นใจตามลำดับ

2. ระดับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียนอยู่ในระดับมากทั้งภาพรวมและรายด้าน ประกอบด้วย สังคมดี การหาความรู้ การมีคุณธรรมจริยโอตบปะ น้ำใจงาม ชุมชนสมานฉันท์ ครอบครัวที่ดี การที่สามารถจัดการรายรับ-รายจ่ายของตนเองได้ ที่ทำงานน่าอยู่ สุขภาพดี และการผ่อนคลาย ตามลำดับ

3. ภาวะผู้นำเฝ้าบริการของผู้บริหารสถานศึกษา ได้แก่ การมุ่งมั่นพัฒนาบุคคล (X_9) การโน้มน้าวจิตใจ (X_5) การบำรุงรักษา (X_3) การสร้างชุมชน (X_{10}) และการมีมโนทัศน์ (X_6) เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน โดยสามารถร่วมกันทำนายได้ร้อยละ 88.20 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสมการวิเคราะห์การถดถอย คือ

$$\hat{Y}_{\text{tot}} = 0.38 + 0.30 (X_9) + 0.16 (X_5) + 0.16 (X_3) + 0.18 (X_{10}) + 0.12 (X_6)$$

คำสำคัญ: ภาวะผู้นำเฝ้าบริการ, องค์กรแห่งความสุข, มัธยมศึกษา, ผู้บริหาร

ABSTRACT

This research is a descriptive research aiming at: 1) studying the level of servant leadership of school administrators; 2) studying the level of enhancing happy workplace in schools; and 3) analyzing servant leadership of school administrators affecting enhancing happy workplace in schools. The sample were 218 teachers in schools under Suphan Buri Secondary Educational Service Area Office, derived by proportional stratified random sampling as distributed by school size. The questionnaire has been created 3 parts: part 1 was a checklist, part 2 and part 3 were a 5-level estimation scale, the content validity between 0.67 – 1.00. The internal consistency reliability coefficients for service leadership of school administrators was 0.994 and enhancing happy workplace in school was 0.993.

The statistics used in the research were frequency, percentage, mean, standard deviation, and stepwise multiple regression.

The research results were as follows:

1. Overall and in specific aspects, the servant leadership of school administrators were at a high level. The aspects were referent listening, empathy, healing, awareness, persuasion, conceptualization, foresight, stewardship, commitment to the growth of people and building community, respectively.

2. Overall and in specific aspects, the enhancing happy workplace in school were at a high level. The aspects were happy home, happy teamwork, happy body, happy heart, happy relax, happy brain, happy soul, happy money, happy family and happy society, respectively.

3. The servant leadership of school administrators in the aspects of commitment to the growth of people (X_9), persuasion (X_5), healing (X_3), building community (X_{10}) and conceptualization (X_6) together predicted enhancing happy workplace in school at the percentage of 88.20 with statistical significance level of .05. The regression equation was:

$$\hat{Y}_{\text{tot}} = 0.38 + 0.30 (X_9) + 0.16 (X_5) + 0.16 (X_3) + 0.18 (X_{10}) + 0.12 (X_6)$$

KEYWORDS: Servant leadership, Happy workplace, Secondary education, Administrator

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ทรัพยากรมนุษย์เป็นปัจจัยขับเคลื่อนสำคัญในการยกระดับการพัฒนาประเทศในทุกมิติ ไปสู่เป้าหมายการเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วที่ขับเคลื่อนโดยภูมิปัญญาและนวัตกรรมในอีก 20 ปี ข้างหน้า ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีการวางรากฐานการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศอย่างเป็นระบบ โดยจำเป็นต้องมุ่งเน้นการพัฒนาและยกระดับคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่ดี เก่ง และมีคุณภาพพร้อมขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไปข้างหน้าได้อย่างเต็มศักยภาพ (สำนักงานขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ ยุทธศาสตร์ชาติ และการสร้างความสามัคคีปรองดอง, 2561: 30) และสอดคล้องกับเป้าหมายของการพัฒนาของ (ร่าง) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ.2566-2570) โดยมีเป้าหมายสำคัญว่า การพัฒนาอย่างยั่งยืนของสหประชาชาติอยู่บนพื้นฐานของแนวคิด “ไม่ทิ้งใคร ไว้ข้างหลัง” โดยมุ่งเสริมสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีให้กับประชาชนทุกกลุ่มทั้งในมิติของการมีปัจจัยที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตขั้นพื้นฐาน

ที่เพียงพอ การมีสภาพแวดล้อมที่ดี การมีปัจจัยสนับสนุนให้มีสุขภาพที่สมบูรณ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ การมีโอกาที่จะใช้ศักยภาพของตนในการสร้างความเป็นอยู่ที่ดี รวมถึงการมุ่งส่งเสริมทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ดีไปยังคนรุ่นต่อไป (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.), 2564: 34) นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสุขในการปฏิบัติงานของบุคลากรในองค์กร จะเห็นได้จากการนำเสนอข่าวสารต่าง ๆ อาทิ ครูรายหนึ่งได้เขียนเหตุผลถึงการลาออกด้วยสาเหตุ 1) ไม่เห็นด้วยกับการให้ครูทำเอกสารประเมิน ประกัน ประกวดมากเกินไปจนความจำเป็น กระทั่งเวลาที่ควรเตรียมการสอน ตลอดจนเวลาส่วนตัวที่ควรมีให้ครอบครัว 2) สถานการณ์โควิดที่ผ่านมากการสอนออนไลน์ที่ต้องอาศัยทั้งความพร้อมและความร่วมมือจากเด็กและผู้ปกครองเป็นเรื่องยากไม่สามารถปฏิบัติตามการสอนให้ได้ผลสำเร็จ ส่งผลให้ความสุขในการทำงานของบุคลากรทางการศึกษาลดลง (สปริงนิวส์, 2565: ออนไลน์) ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการบริหารจัดการสถานศึกษาให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จึงควรมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการสนับสนุนและส่งเสริมให้บุคลากรได้ปฏิบัติหน้าที่อย่างเต็มศักยภาพและเกิดความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน

การสร้างองค์กรแห่งความสุข (happy workplace) เป็นปัจจัยสำคัญในการบริหารสถานศึกษาในการสร้างความสุขในการทำงาน ดังที่ ชาญวิทย์ วสันต์ธนรัตน์ และ ชีรธรรม วุฑฒิวัตรชัยแก้ว (2560: 9) กำหนดองค์ประกอบของการสร้างองค์กรแห่งความสุข ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ 1) คนทำงานมีความสุข (happy people) 2) ที่ทำงานน่าอยู่ (happy home) และ 3) ชุมชนสมานฉันท์ (happy teamwork) ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 3 ด้านนี้มีผลให้การจัดการศึกษาและการทำงานของบุคลากรให้มีประสิทธิภาพ บรรลุตามเป้าหมายของสถานศึกษาที่ตั้งไว้ จะเห็นว่าภาวะผู้นำของผู้บริหารมีผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุข ซึ่งการสร้างองค์กรแห่งความสุขที่มีประสิทธิภาพเป็นส่วนช่วยให้การจัดการศึกษาและการบริหารงานสถานศึกษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

การบริหารสถานศึกษาในยุค New Normal หรือวิถีชีวิตใหม่จะประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายได้นั้น ผู้บริหารสถานศึกษาถือว่าเป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อสถานศึกษาที่จะขับเคลื่อนการบริหารจัดการศึกษาให้สถานศึกษาสามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ดังที่ Greenleaf (2003, อ้างถึงใน ชีระดา ภิญาญ, 2562: 211) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของภาวะผู้นำแบบเฝ้าบริการ ประกอบด้วย 10 ด้าน ได้แก่ 1) การรับฟัง (listening) 2) การเห็นอกเห็นใจ (empathy) 3) การบำรุงรักษา (healing) 4) การตระหนักรู้ (awareness) 5) การโน้มน้าวจิตใจ (persuasion) 6) การมีมโนทัศน์ (conceptualization) 7) การ

มองการณ์ไกล (foresight) 8) การให้การดูแล (stewardship) 9) การมุ่งมั่นพัฒนาบุคคล (commitment to the growth of people) และ 10) การสร้างชุมชน (building community) เมื่อผู้บริหารสถานศึกษามีภาวะผู้นำที่เหมาะสมต่อการบริหารการศึกษาให้มีประสิทธิภาพแล้วนั้น บุคลากรในสถานศึกษาก็เป็นบุคคลที่มีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนการศึกษาด้วยเช่นกัน จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้บริหารสถานศึกษาต้องทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงบรรยากาศแวดล้อมในการทำงาน เพื่อพัฒนาและส่งเสริมประสิทธิภาพในการทำงานของบุคลากร ซึ่งจะส่งผลดีต่อผลประกอบการหรือผลผลิตขององค์กร ความผูกพันในครอบครัว ชุมชน ส่งผลต่อสังคมที่มีความสุขที่ยั่งยืน

จากสภาพความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาภาวะผู้นำผู้บริหารของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุข สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี ซึ่งผลการวิจัยจะนำไปใช้เพื่อเป็นประโยชน์ และแนวทางในการบริหารสถานศึกษาให้สามารถบริหารจัดการสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลสูงสุด ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรีควรมีภาวะผู้นำผู้บริหาร เนื่องจากเป็นลักษณะของภาวะผู้นำที่สอดคล้องกับบริบทสถานศึกษาในสถานการณ์ยุควิถีชีวิตใหม่ โดยเฉพาะด้านการบริหารงานบุคคลให้บรรลุจุดมุ่งหมายและประสบความสำเร็จในการพัฒนาสถานศึกษาเป็นองค์กรแห่งความสุขในอนาคต

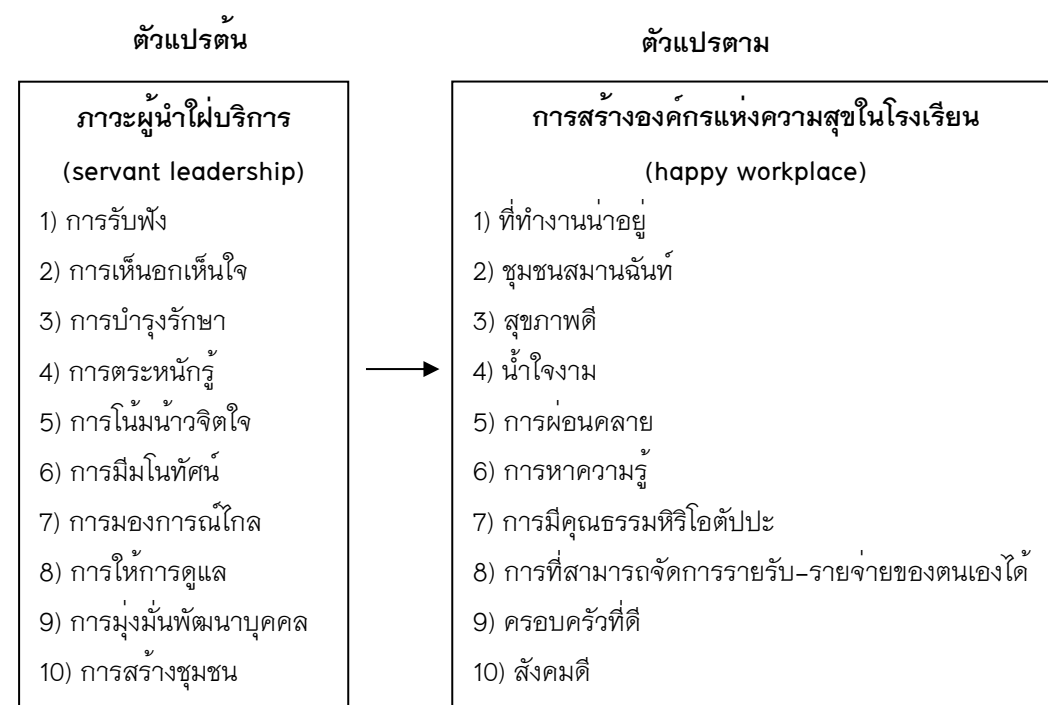
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับภาวะผู้นำผู้บริหารของผู้บริหารสถานศึกษา
2. เพื่อศึกษาระดับการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน
3. เพื่อวิเคราะห์ภาวะผู้นำผู้บริหารของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน

สมมติฐานของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานการวิจัยไว้ดังนี้ ภาวะผู้นำผู้บริหาร ประกอบด้วย การรับฟัง การเห็นอกเห็นใจ การบำรุงรักษา การตระหนักรู้ การโน้มน้าวจิตใจ การมีมโนทัศน์ การมองการณ์ไกล การให้การดูแล การมุ่งมั่นพัฒนาบุคคลและการสร้างชุมชน อย่างน้อย 1 องค์ประกอบเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัยแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเป็นเชิงบรรยาย (descriptive research) ประชากรที่ใช้ ได้แก่ ครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี เป็นหน่วยวิเคราะห์ (unit of analysis)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1,713 คน โดยใช้ตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Krejcie & Morgan (1970: 608 อ้างถึงใน สุวิมล ติรกันันท์, 2557: 179-180) ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วนกระจายตามขนาดโรงเรียน 4 ขนาด ได้ครูในโรงเรียน จำนวน 317 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีลักษณะเป็นแบบสอบถาม ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นตามแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้อง มี 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 แบบสอบถามสถานภาพผู้ตอบ

แบบสอบถามมีข้อคำถามเกี่ยวกับเพศ อายุ ระดับการศึกษาขั้นสูงสุด ประสบการณ์การทำงานในโรงเรียน ตำแหน่งวิทยฐานะ และขนาดของโรงเรียน มีลักษณะเป็นแบบสำรวจรายการ ส่วนที่ 2 แบบสอบถามระดับภาวะผู้นำให้บริการของผู้บริหารสถานศึกษา มีข้อคำถามจำนวน 70 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และ ส่วนที่ 3 แบบสอบถามระดับการสร้างองค์แห่งความสุขในโรงเรียน มีข้อคำถามจำนวน 40 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีลำดับ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาวะผู้นำให้บริการของผู้บริหารสถานศึกษา และการสร้างองค์แห่งความสุข

ขั้นที่ 2 กำหนดพฤติกรรมบ่งชี้ครอบคลุมนิยามตัวแปร จากนั้นจัดทำข้อกระทงคำถาม โดยผ่านการแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา

ขั้นที่ 3 ส่งข้อกระทงคำถามให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน ตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหา แล้วนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อกระทงคำถาม และวัตถุประสงค์ โดยเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 และ 1.00

ขั้นที่ 4 แก้ไข ปรับปรุงข้อกระทงคำถาม แล้วจึงจัดทำแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน และอาจารย์ที่ปรึกษา

ขั้นที่ 5 ดำเนินการทดลองใช้แบบสอบถาม (tryout) กับครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี ซึ่งไม่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

ขั้นที่ 6 นำแบบสอบถามที่ได้รับคืนมาตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยง โดยใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach (1970: 161 อ้างถึงใน สุวิมล ติรภานันท์, 2557: 156) โดยได้ค่าความเที่ยงของแบบสอบถามระดับภาวะผู้นำให้บริการของผู้บริหาร $\alpha = .994$ และระดับการสร้างองค์แห่งความสุขในโรงเรียน $\alpha = .993$

ขั้นที่ 7 แก้ไข ปรับปรุงข้อกระทงคำถามด้านการใช้ภาษาที่ถูกต้องและความเหมาะสม โดยผ่านการแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา จากนั้นจัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ สำหรับนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการตามลำดับขั้น 1) ขอความอนุเคราะห์จากสำนักงานบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม เพื่อจัดทำหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลไปยังสถานศึกษา 2) จัดส่งแบบสอบถาม จำนวน 317 ฉบับ ไปยังกลุ่มตัวอย่าง

โดยผู้วิจัยไปรับคืนด้วยตนเอง ตามวัน เวลาที่นัดหมาย ซึ่งได้แบบสอบถามคืนมา 281 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 88.64 และ 3) ตรวจสอบความสมบูรณ์แบบสอบถาม นำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. นำแบบสอบถามทั้งหมดจัดทำตามขั้นตอน 1.1) จัดระเบียบข้อมูลด้วยวิธีการลงรหัส 1.2) ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป และ 1.3) นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบของตาราง และการพรรณนาความตามความหมายจากค่าสถิติที่วิเคราะห์ไว้

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลจำแนกตามลักษณะของแบบสอบถามในแต่ละส่วน โดย 2.1) การวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามใช้วิธีการหาความถี่ ร้อยละ และแสดงผลในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย 2.2) การวิเคราะห์ระดับภาวะผู้นำใ้บริการของผู้บริหารสถานศึกษาและการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน โดยใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เป็นรายด้านและรายข้อ 2.3) การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำใ้บริการของผู้บริหารสถานศึกษา และการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน ใช้วิธีการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน และ 2.4) การวิเคราะห์ภาวะผู้นำใ้บริการของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน ใช้วิธีการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน และแสดงผลในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ภาวะผู้นำใ้บริการของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี สามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ ดังนี้

1. ภาวะผู้นำใ้บริการของผู้บริหารสถานศึกษา โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก
2. การสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก
3. ภาวะผู้นำใ้บริการของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน เรียงตามลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ 1) การมุ่งมั่นพัฒนาบุคคล 2) การโน้มน้าวจิตใจ 3) การบำรุงรักษา 4) การสร้างชุมชน และ 5) การมีมโนทัศน์ เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนภาวะผู้นำให้บริการของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
Regression	5	106.01	21.20	412.84**	0.00
Residual	275	14.12	0.05		
Total	280	120.14			
ตัวแปรที่ได้รับการคัดเลือกเข้าสมการ	b	Beta	SE _b	t	Sig
ค่าคงที่	0.38		0.09	4.27*	0.00
การมุ่งมั่นพัฒนาบุคคล (X ₉)	0.30	0.33	0.06	4.93*	0.00
การโน้มน้าวจิตใจ (X ₅)	0.16	0.17	0.05	3.00*	0.00
การบำรุงรักษา (X ₃)	0.16	0.16	0.04	3.58*	0.00
การสร้างชุมชน (X ₁₀)	0.18	0.20	0.06	3.20*	0.00
การมีมโนทัศน์ (X ₆)	0.12	0.13	0.05	2.45*	0.02

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 R = 0.939 R² = 0.882 SEE. = 0.227

จากตารางที่ 1 พบว่า การมุ่งมั่นพัฒนาบุคคล (X₉) การโน้มน้าวจิตใจ (X₅) การบำรุงรักษา (X₃) การสร้างชุมชน (X₁₀) และการมีมโนทัศน์ (X₆) เป็นตัวแปรที่ได้รับการเลือกเข้าสมการถดถอย สามารถอธิบายความผันแปรของการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรีได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าประสิทธิภาพในการทำนาย (R²) เท่ากับ 0.882 แสดงว่า การมุ่งมั่นพัฒนาบุคคล การโน้มน้าวจิตใจ การบำรุงรักษา การสร้างชุมชน และการมีมโนทัศน์ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน และสามารถทำนายการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียนได้อย่างร้อยละ 88.20 โดยสามารถเขียนสมการพยากรณ์ ได้ดังนี้

สมการวิเคราะห์การถดถอยในรูปของคะแนนดิบ คือ

$$\hat{Y}_{\text{tot}} = 0.38 + 0.30 (X_9) + 0.16 (X_5) + 0.16 (X_3) + 0.18 (X_{10}) + 0.12 (X_6)$$

สมการวิเคราะห์การถดถอยในรูปของคะแนนมาตรฐาน คือ

$$\hat{Z}_{\text{tot}} = 0.33 (Z_9) + 0.17 (Z_5) + 0.16 (Z_3) + 0.20 (Z_{10}) + 0.13 (Z_6)$$

การอภิปรายผล

ผู้วิจัยกล่าวถึงประเด็นสำคัญที่ค้นพบจากการศึกษาครั้งนี้ ดังนี้

ภาวะผู้นำไฟบริการของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ ดังนี้

1. ภาวะผู้นำไฟบริการของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี ภาพรวมและรายด้านมีค่าเฉลี่ยระดับมาก เรียงจากมากไปน้อย ดังนี้ การบำรุงรักษา การให้การดูแล การรับฟัง การสร้างชุมชน การตระหนักรู้ การมุ่งมั่นพัฒนาบุคคล การมีมโนทัศน์ การโนมน้าวจิตใจ การมองการณ์ไกล และการเห็นอกเห็นใจ ตามลำดับ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เพราะภาวะผู้นำไฟบริการมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี สามารถนำไปเป็นแนวทางในการปฏิบัติงานร่วมกับบุคคลอื่นเพื่อให้เกิดความร่วมมือและสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในการทำงาน สอดคล้องกับแนวคิดของ วาระดี ชาญวิรัตน์ (2559: 37 – 38) สรุปว่า ภาวะผู้นำไฟบริการมีความโดดเด่นในการนำตนเอง คือ ยึดมั่นในศีลธรรม อ่อนน้อมถ่อมตน เป็นผู้ให้การช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่ผู้อื่น สร้างเสริมพลังอำนาจ พัฒนาคณะและชุมชน มีวิสัยทัศน์กำหนดเป้าหมายการทำงานอย่างมีกระบวนการเป็นแบบอย่างตัดสินใจโดยการมีส่วนร่วมของทีม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ชนิตา คงสำราญ (2562: 42) สรุปว่า ภาวะผู้นำไฟบริการมีความสำคัญสำหรับผู้นำที่จะนำมาใช้ในการบริหารองค์กรให้ประสบความสำเร็จและเป็นไปตามบทบาทหน้าที่ของผู้นำที่ดี เนื่องจากเป็นผู้นำด้วยหัวใจ ใช้การสร้างอิทธิพลทางใจต่อบุคลากรเพื่อโนมน้าวให้บุคลากรปฏิบัติงานด้วยความเต็มใจ ส่งเสริมการพัฒนาบุคลากรให้ก้าวหน้าและมีวิสัยทัศน์ที่จะพัฒนาองค์กรให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง และยังสอดคล้องกับแนวคิดของ กนกพร อินตาวงค์ (2564: 37) สรุปว่า ภาวะผู้นำไฟบริการเป็นลักษณะผู้นำที่คำนึงถึงเรื่องการรับใช้ผู้ตาม แสดงออกให้เหมาะสมการให้บริการแก่ผู้ตาม โดยผู้นำมีบทบาทในการสร้างวิสัยทัศน์ให้บุคคลทุกคนภายในองค์การมุ่งไปตามแผนที่เส้นทางวิสัยทัศน์ของผู้นำกำหนดให้รับผิดชอบกระบวนการของการสร้างวิสัยทัศน์ทั่วทั้งองค์การร่วมกัน รวมถึงเป็นผู้นำในการถ่ายทอดวิสัยทัศน์ให้เป็นถ้อยคำเชิงปฏิบัติที่เห็นได้ชัดเจน สอดคล้องกับงานวิจัยของ รุ่งฤดี ยอดเจริญ และคณะ (2565: 398) ศึกษาวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำแบบไฟบริการของผู้บริหารกับวัฒนธรรมองค์การของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 1 พบว่า ภาวะผู้นำแบบไฟบริการของผู้บริหาร ภาพรวมและ

รายด้านอยู่ในระดับมาก พบว่า ด้านการมุ่งมั่นพัฒนาบุคคลมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ การเข้าใจผู้อื่น การสร้างชุมชน การมีวิสัยทัศน์ และการมองการณ์ไกล ตามลำดับ

2. การสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัชฌมศึกษาสุพรรณบุรี ภาพรวมและรายด้านมีค่าเฉลี่ยระดับมาก เรียงจากมากไปน้อย ดังนี้ สังคมดี การหาความรู้ การมีคุณธรรมหิริโอตตัปปะ น้ำใจงาม ชุมชนสมานฉันท์ ครอบครัวยุติธรรม การที่สามารถจัดการรายรับ-รายจ่ายของตนเองได้ ที่ทำงานน่าอยู่ สุขภาพดี และการผ่อนคลายตามลำดับ ทั้งนี้การสร้างองค์กรแห่งความสุขเป็นวิธีการที่ดีในการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการปฏิบัติงานทำให้บุคลากรเกิดความสบายใจ เมื่อบุคลากรมีความสุขทางกายและทางจิตใจจะส่งผลให้บุคลากรสามารถดำเนินงานอย่างเต็มที่ เต็มกำลัง เป็นผลดีต่อองค์กรที่จะเกิดการพัฒนาก็ว่าตามเป้าหมาย สอดคล้องกับแนวคิดของ ชาญวิทย์ วสันต์นารัตน์ และธีรธรรม วุฒินิวัตร์ชัยแก้ว (2560: 9) สรุปว่า องค์กรแห่งความสุขเป็นรูปแบบการบริหารองค์กรที่เหมาะสมกับยุคปัจจุบัน เพราะเป็นการพัฒนาที่สมดุล คือ ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาทั้งผลงาน และความสุขของพนักงาน รวมถึงนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนของพนักงาน องค์กรและสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ พัทธพรธนะ เวียงเกา (2561: 18) สรุปว่า การสร้างองค์กรแห่งความสุขก่อให้เกิดประโยชน์ต่อคนทำงานและองค์กร ทำให้คนรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าและมีความสำคัญต่อองค์กร เมื่อคนทำงานมีความสุขและสนุกกับการทำงานทำให้เกิดบรรยากาศการทำงานดี คนทำงานมีคุณภาพชีวิตที่ดีและสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ดีและมีประสิทธิภาพแก่องค์กรอย่างต่อเนื่อง เกิดเป็นสังคมและเป็นชุมชนที่เข้มแข็งสู่ การเติบโตเป็นประเทศที่น่าอยู่ นานาอาศัยอย่างยั่งยืนต่อไป และยังสอดคล้องกับแนวคิดของ ธวัชชัย แสงแปลง (2563: 76) สรุปว่า การสร้างองค์กรแห่งความสุขเป็นสิ่งสำคัญและจะต้องช่วยกันจัดองค์กร สร้างบรรยากาศ จัดสภาพแวดล้อม มีการสื่อสาร สร้างความสัมพันธ์ มีการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพใจ รวมถึงการช่วยกันทำผลงาน เกิดประสิทธิภาพของผลผลิตได้อย่างสูงสุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทสินี ทวีสุวรรณ (2562: 77) ศึกษาวิจัยเรื่อง สุขภาวะองค์กรของโรงเรียนบ้านเขาอ่างแก้ว พบว่า สุขภาวะองค์กรของโรงเรียน บ้านเขาอ่างแก้ว ภาพรวมอยู่ในระดับมาก เรียงค่ามัธยฐานขนิมิตมากไปน้อยได้ ดังนี้ คุณธรรม สุขภาพดี ครอบครัวยุติธรรม น้ำใจงาม การหาความรู้ สังคมดี ผ่อนคลายดี และใช้เงินเป็น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วลัยภ บุตรเกตุ และ สำเร็จ อ่อนสัมพันธ์ (2563: 747) ศึกษาวิจัยเรื่อง วัฒนธรรมองค์กรกับความสุขในการทำงานของครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 9 พบว่า ความสุขในการทำงานของ

ครูในโรงเรียน ภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เรียงค่ามัชฌิมเลขคณิตมากไปหาน้อย ดังนี้ ทางสงบ ครอบครัวยุติ หาคำความรู้ น้ำใจงาม ใช้เงินเป็น สังคมดี สุขภาพดี และการผ่อนคลาย

3. ภาวะผู้นำใ้บริการของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสพพรณบุรี เรียงจากมากไปน้อย ดังนี้ การมุ่งมั่นพัฒนาบุคคล การโน้มน้าวจิตใจ การบำรุงรักษา การสร้างชุมชน และการมีมโนทัศน์ที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสพพรณบุรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สามารถทำนายการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน ได้ร้อยละ 88.20 ทั้งนี้เพราะผู้บริหารสถานศึกษาที่มีภาวะผู้นำใ้บริการใช้หลักการอุทิศตนเพื่อพัฒนาบุคลากร เห็นว่าบุคลากรเป็นทรัพยากรที่สำคัญในการขับเคลื่อนภาระกิจของสถานศึกษาให้บรรลุตามเป้าหมาย ทำให้บุคลากรมีขวัญกำลังใจ และเกิดความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน และคำนึงถึงผลประโยชน์ของสถานศึกษาเป็นสำคัญ สอดคล้องกับแนวคิดของ ธวัชชัย สมอเหนือ (2564: 89) สรุปว่า ภาวะผู้นำเป็นคุณสมบัติหรือคุณลักษณะที่โดดเด่นของคน ๆ หนึ่งที่ทำให้บุคคลอื่นหันมายอมรับ เชื่อถือ และยอมทำตามคุณสมบัติดังกล่าว อาทิ สติปัญญา ความดีงาม คุณธรรม ความ پاکเพียร ความสามารถในการจูงใจคน ความสามารถในการสื่อสาร มองโลกในแง่บวก การมีอารมณ์ขัน เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ พระเดริคณ์ สุขถาวโร และคณะ (2564: 589) สรุปว่า ภาวะผู้นำเป็นการที่ผู้นำในหน่วยงานหรือองค์กรได้ใช้ศักยภาพทั้งศาสตร์และศิลป์นำพาและจูงใจผู้ร่วมงานปฏิบัติด้วยความเต็มใจและกระตือรือร้นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร และเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกในการใช้กระบวนการบริหารของบุคคลที่มีอิทธิพลต่อบุคคลอื่นหรือกลุ่มคน กระตุ้นให้กระทำหรือไม่กระทำบางอย่างตามเป้าหมายเพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ และยังสอดคล้องกับแนวคิดของ พงศสวัสดิ์ ราชจันทร์ (2565: 369) สรุปว่า ภาวะผู้นำเป็นกระบวนการที่ผู้นำร่วมสร้างความชัดเจนแก่ผู้ใต้บังคับบัญชาให้รับรู้ว่าจะไรคือความสำคัญให้ ภาพความเป็นจริงขององค์กรแก่ผู้อื่น ช่วยให้เห็นทิศทางและจุดมุ่งหมาย อย่างชัดเจนภายใต้ ภาวะการณเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลก สอดคล้องกับงานวิจัยของ จันทรจิรา พรหมเมตตา และคณะ (2562: 168) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ทักษะของผู้บริหารที่ส่งผลต่อองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศอุดรธานี เขต 2 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษากับองค์กรแห่งความสุขในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศอุดรธานี เขต 2 มีความสัมพันธ์กันทางบวกในระดับสูงที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 จากการวิจัยพบว่า ภาวะผู้นำไฟบริการของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี โดยรวมอยู่ในระดับมาก ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรสนับสนุนในเรื่องการมีภาวะผู้นำไฟบริการของผู้บริหารสถานศึกษา ด้านการเห็นอกเห็นใจ และด้านการมองการณ์ไกล ส่งเสริมให้ผู้บริหารสถานศึกษาแสดงออกถึงการรับรู้และเข้าใจความรู้สึก อุตสทนเพื่อพัฒนาครูให้มีคุณภาพ ทำให้ครูสามารถดำเนินงานไปในทิศทางเดียวกัน ส่งผลต่อคุณภาพของโรงเรียนและความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

1.2 จากการวิจัยพบว่า การสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี โดยรวมอยู่ในระดับมาก ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรสนับสนุนในเรื่องการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน ด้านการผ่อนคลาย และด้านสุขภาพดี สนับสนุนให้ผู้บริหารสถานศึกษาจัดบรรยากาศให้เอื้อต่อการปฏิบัติงานของครู มีสวัสดิภาพและสภาวะที่ดี ส่งเสริมให้ครูแบ่งเวลาพักผ่อนที่เหมาะสมและเพียงพอ ซึ่งจะส่งผลต่อครูมีความสุขในการปฏิบัติงาน

1.3 จากการวิจัยพบว่า ภาวะผู้นำไฟบริการของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี เรียงจากมากไปน้อย ดังนี้ 1) การมุ่งมั่นพัฒนาบุคคล 2) การโนมน้าวจิตใจ 3) การบำรุงรักษา 4) การสร้างชุมชน และ 5) การมีมโนทัศน์ เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรร่วมกันกำหนดข้อตกลงและจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสนับสนุนทั้ง 5 ปัจจัยดังกล่าว ซึ่งจะส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียนของครูโรงเรียน อันนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพของโรงเรียนต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาองค์ประกอบภาวะผู้นำไฟบริการของผู้บริหารสถานศึกษา

2.2 ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียนของครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2.3 ควรศึกษาแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศในการสร้างองค์กรแห่งความสุขในโรงเรียนของครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เอกสารอ้างอิง

- กนกพร อินดาวงศ์. (2564). ภาวะผู้นำเฝ้าบริการ: ความหมาย ความสัมพันธ์และการนำไปปรับใช้
ในองค์กร. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มจร. วิทยาเขตอีสาน*, 2(1), 31-38.
- กীরติกรณ รักชาติ. (2561). *ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำแบบเฝ้าบริการของผู้บริหารสถานศึกษา
กับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์.*
- จันทร์จิรา พรหมเมตตา และคณะ. (2562). ทักษะของผู้บริหารที่ส่งผลต่อองค์กรแห่งความสุขใน
สถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 2. *วารสาร
พิษเนศวร์สาร*, 15(1), 167-188.
- ชนิดา คงสำราญ. (2562). *การพัฒนารูปแบบภาวะผู้นำแบบเฝ้าบริการของผู้บริหารสถานศึกษา
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.*
- ชาญวิทย์ วสันต์ธนารัตน์ และ ชีรธรรม วุฑฒิวัตรชัยแก้ว. (2560). *องค์กรแห่งความสุข 4.0.*
กรุงเทพฯ : แอทโพรพรินท์.
- ธวัชชัย สมอเนื้อ. (2564). ผู้นำเชิงพุทธ: องค์ประกอบภาวะผู้นำทางวิชาการ. *วารสารวันมอของ
แพร่พุทธศาสตร์ปริทรรศน์*, 8 (1), 83-94.
- ธวัชชัย แสงแปลง. (2563). *รูปแบบภาวะผู้นำเฝ้าบริการ เพื่อพัฒนาสถานศึกษาสู่องค์กรแห่ง
ความสุข. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.*
- ธีระดา ภิญโญ. (2562). ภาวะผู้นำแบบเฝ้าบริการของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขต
พื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 จังหวัดนนทบุรี. *Panyapiwat Journal*, 11(1), 207-
220.
- พระदेวิดส์ สุขถาวร และคณะ. (2564). คุณลักษณะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษา. *Journal of
MCU Ubon Review*, 6(1), 589-592.
- พัชรพรรณ เวียงเกา. (2561). *ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของหัวหน้าหอ
ผู้ป่วยกับการเป็นองค์กรแห่งความสุข กลุ่มการพยาบาลโรงพยาบาลแพร่. วิทยานิพนธ์
พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการพยาบาล บัณฑิตมหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยนเรศวร.*

- พงศ์สวัสดิ์ ราชจันทร์. (2565). การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 14 "Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward 2021" วันพุธที่ 18 สิงหาคม 2564, 2 (14) 1062-1069.
- รุ่งฤดี ยอดเจริญ และคณะ. (2565). ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำแบบไฟ้บริการของผู้บริหาร กับวัฒนธรรมองค์การของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 1. *Journal of MCU Ubon Review*, 7(2), 398-342.
- วัลลภ บุตรเกตุ และ สำเริง อ่อนสัมพันธ์. (2563). วัฒนธรรมองค์การกับความสุขในการทำงาน ของครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9. *Journal of Arts Management*, 4(3), 747-748.
- วาระดี ชาญวิรัตน์. (2559). การพัฒนาภาวะผู้นำไฟ้บริการของผู้นำวิชาการด้านการศึกษาพิเศษ. *วารสารชุมชนวิจัย*, 10(1), 37-38.
- สปริงนิวส์. (2565). ครูสาวยื่นใบลาออก สุดทนสอนออนไลน์-ระบบประเมิน พุดแทนมนุษย์ครูทั่วประเทศ. ค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2565, จาก <https://www.springnews.co.th/news/817980>
- สุวิมล ตีรกานันท์. (2557). *ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์ : แนวทางสู่การปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สำนักงานขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ ยุทธศาสตร์ชาติ และการสร้างความสามัคคีปรองดอง. (2561). *ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี พ.ศ. 2561-2580*. ค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2565, จาก <http://plan.bru.ac.th>
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.). (2564). (ร่าง) *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ.2566-2570)*. ค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2565, จาก <https://www.nesdc.go.th/download/document/Yearend/2021/plan13.pdf>

**คุณลักษณะและทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็น
ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา
กรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2**

**The Characteristics and Skills of School Administrators in The Digital Era
According to The Opinion of Teachers Under The Secondary Educational
Service Area Office Bangkok 1: School Group 2**

ณัฐวดี ชูวัง¹, อัจฉรวรรณ จันทร์เพ็ญศรี²

Natvadee Chuwang¹, Atcharawan Chanpensri²

Received: 24 กันยายน 2565 **Revised:** 20 ตุลาคม 2565 **Accepted:** 22 ตุลาคม 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษา 1) คุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษา 2) ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษา และ 3) ความสัมพันธ์ของคุณลักษณะและทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2 กลุ่มตัวอย่าง คือ ข้าราชการครู จำนวน 276 คน มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเป็นแบบสอบถามที่มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .93 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

ผลการศึกษาพบว่า 1) คุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมาก 2) ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลอยู่ในระดับ และ 3) ความสัมพันธ์ของคุณลักษณะและทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลมีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับสูง มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์โดยรวมเท่ากับ .91

¹ นักศึกษาลัทธิศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร; Master of Education (Educational Administration), Phranakorn Rajabhat University, Thailand; e-mail: natvadee.wnk@gmail.com

² ดร., มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร; Dr., Phranakorn Rajabhat University, Thailand.

คำสำคัญ: คุณลักษณะ, ทักษะ, ผู้บริหารสถานศึกษา, ยุคดิจิทัล

ABSTRACT

The objectives of this study were to study: 1) the characteristics, 2) the skills and 3) the interconnection between characteristics and skills, of school administrators, under The Secondary Educational Service Area Office Bangkok 1 Group 2, in the digital era. The sample group consisted of 276 government teachers from the stratified sampling group. The instrument used in the study was a questionnaire with a confidence value of 0.93. The statistics used in the data analysis were percentage, mean, standard deviation. and Pearson's Product Moment Correlation Coefficient.

The results of the study revealed that: 1) characteristics of school administrators in the digital era were at a high level, 2) The skills of school administrators in the digital era were at a high level, and 3) the interconnection between characteristics and skills of school administrators in the digital era showed a high level of positive correlation, that had a correlation coefficient overall equal to 0.91

KEYWORDS: Characteristics, Skills, School administrators, Digital era

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสาร การทำงาน ทั้งในด้านเศรษฐกิจ การแพทย์ การศึกษา แต่ละประเทศต้องพึ่งพาอาศัย ร่วมมือกันในการแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆอย่างทั่วถึง เทคโนโลยีจึงมีบทบาทสำคัญในการพัฒนา ปรับเปลี่ยน การดำเนินชีวิตของคนในปัจจุบันจึงทำให้เกิดการเปลี่ยนทิศทางของสังคมในศตวรรษที่ 21 ที่เป็นยุคของดิจิทัล ดังนั้นเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม ในด้านของภาครัฐได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์เชิงนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศหรือที่รู้จักกันในชื่อ Thailand 4.0 ที่จะนำประเทศไทย ออกจากการที่ประชาชนมีรายได้ปานกลางเป็นประเทศที่มีประชาชนรายได้สูง โดยการขับเคลื่อน ด้วยนวัตกรรม ทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจและทรัพยากรมนุษย์ ให้มีคุณภาพสูงขึ้น (ไทยคู่ฟ้า, 2560) ดังนั้นการศึกษาจึงมีความจำเป็นและเป็นส่วนหนึ่งของการเป็นกลไกในการพัฒนาทรัพยากร มนุษย์ เพื่อให้ประเทศเข้าสู่ Thailand 4.0 ยุคของดิจิทัล

การสร้างผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่ตรงกับยุคดิจิทัลนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาต้องคิดวิเคราะห์พัฒนาการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและศักยภาพ เพื่อที่จะสามารถนำไปแข่งขันในเวทีโลกได้ โรงเรียนจึงเป็นสถานที่ถ่ายทอดความรู้ ผูกทักษะ รวมถึงเสริมสร้างคุณลักษณะด้านต่างๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการให้ผู้เรียนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมและพลโลก โดยการกำกับดูแลติดตามและบริหารจัดการของผู้บริหารสถานศึกษา จะเห็นได้ว่าผู้บริหารสถานศึกษามีบทบาทสำคัญในการกำหนดแนวทางให้กับบุคลากร เพื่อให้สามารถดำเนินงานได้ตามเป้าหมายดังกล่าว ผู้บริหารสถานศึกษาต้องมีคุณลักษณะที่หลากหลาย เช่น มีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการใช้นวัตกรรม มีการคิดเชิงกลยุทธ์ มีวิสัยทัศน์ มีคุณธรรม จริยธรรม เป็นนักสร้างสรรค์ เป็นนักคิดวิเคราะห์ สร้างพลังเชิงบวก มีความมุ่งมั่นและความพากเพียร มีความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สามารถเผชิญกับความท้าทายในโลกที่มีความซับซ้อน (จาตุรนต์ ฉายแสง, 2559: 37); (ชัยยนต์ เพาพาน, 2559: 4-6)

ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษามีความสำคัญในการพัฒนาคุณภาพของคนและการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ทำให้รูปแบบการเรียนรู้มีการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ทำให้ทักษะทางด้านเทคโนโลยีจึงมีความสำคัญมากสำหรับครูผู้สอนจากการที่ต้องพัฒนาสื่อการสอนหรือหาแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในยุคดิจิทัล ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาจะต้องเข้ามารับบทบาทในการเร่งปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของครูปรับเปลี่ยนเนื้อหาตามหลักสูตรควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะใหม่ๆ ให้กับครูผู้สอน เพื่อพัฒนาคุณภาพทางการศึกษาให้สูงขึ้น (ฉัตรสิรินทร์ มีสุข, 2564) ดังนั้น ทักษะของการเป็นผู้นำที่มีประสิทธิผล ผู้บริหารสถานศึกษาจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องได้รับการพัฒนาทักษะที่สำคัญต่อการบริหารจัดการสถานศึกษา นำไปสู่การบริหารงานให้มีประสิทธิภาพ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 เป็นหน่วยงานในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 ที่ได้กำหนดวิสัยทัศน์ว่า “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21” มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) ที่สามารถไปแข่งขันในเวทีโลกได้ (แผนการศึกษาแห่งชาติ, 2560) ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาในยุคใหม่ในศตวรรษที่ 21 ยุคของดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถ

คุณลักษณะ ทักษะและประสบการณ์ทางการบริหารการศึกษาเพื่อพัฒนาสถานศึกษาให้ทันสมัย
เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของโลก

ดังนั้น จากที่มาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า คุณลักษณะและ
ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษามีส่วนสำคัญในการบริหารจัดการ จึงมีความสนใจที่จะศึกษา
คุณลักษณะและทักษะผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักเขตพื้นที่ การศึกษา
มัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2 ว่าควรเป็นอย่างไรที่จะเหมาะสมและ
สอดคล้องกับสถานการณ์ในยุคดิจิทัลและเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณลักษณะและทักษะ
ของผู้บริหารสถานศึกษาและส่งผลให้เกิดประสิทธิผลแก่โรงเรียน อันนำมาซึ่งการพัฒนาการจัด
การศึกษาให้มีคุณภาพและเป็นไปตามเจตนารมณ์ของมาตรฐานการศึกษาชาติต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาคุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู
สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2
2. เพื่อศึกษาทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู สังกัด
สำนักเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของคุณลักษณะและทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุค
ดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร
เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2

สมมุติฐานของการวิจัย

คุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับทักษะ
ของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร
เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2

ขอบเขตของการวิจัย

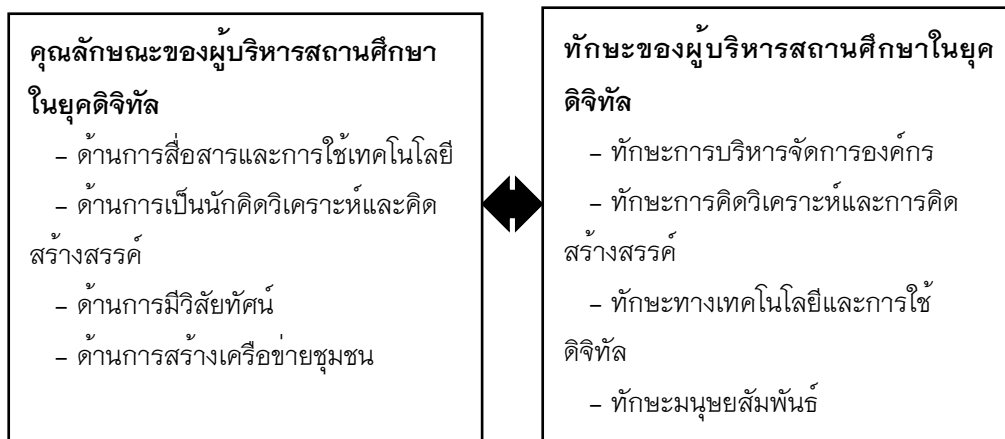
จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้สามารถกำหนดตัวแปรได้ ดังนี้

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ คุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย
 - 1.1 ด้านการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี
 - 1.2 ด้านการเป็นนักคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์
 - 1.3 ด้านการมีวิสัยทัศน์
 - 1.4 ด้านการสร้างเครือข่ายชุมชน

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย

- 2.1 ทักษะการบริหารจัดการองค์กร
- 2.2 ทักษะการคิดวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์
- 2.3 ทักษะทางเทคโนโลยีและการใช้ดิจิทัล
- 2.4 ทักษะมนุษยสัมพันธ์

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ครู กลุ่มโรงเรียนที่ 2 ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 980 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครู กลุ่มโรงเรียนที่ 2 ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 จำนวน 276 คน ซึ่งได้มาโดยใช้สูตรของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie and Morgan ,1970) จากนั้นทำการแบ่งกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified random sampling) แล้วนำไปเทียบสัดส่วนจากประชากรแต่ละสถานศึกษา

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ที่	ชื่อโรงเรียน	ขนาด	ประชากร (คน)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)
1	โยธินบูรณะ	ใหญ่พิเศษ	150	42
2	สามเสนวิทยาลัย	ใหญ่พิเศษ	144	40
3	สตรีวิทยา	ใหญ่พิเศษ	134	38
4	ศรีอยุธยา ในพระอุปถัมภ์ฯ	ใหญ่พิเศษ	132	37
5	ราชวินิต มัธยม	ใหญ่	98	28
6	สันติราษฎร์วิทยาลัย	ใหญ่	81	23
7	ราชันนาถาจารย์ สามเสน วิทยาลัย 2	กลาง	64	18
8	วัดราชาธิวาส	กลาง	46	13
9	มัธยมวัดมกุฏกษัตริย์	กลาง	34	10
10	มัธยมวัดเบญจมบพิตร	เล็ก	22	6
11	วัดนอญนพคุณ	เล็ก	24	7
12	ศิลาจารพิพัฒน์	เล็ก	21	6
13	โยธินบูรณะ 2 (สุวรรณสุทธาราม)	เล็ก	19	5
14	วัดบวรนิเวศ	เล็ก	11	3
รวม			980	276

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับคุณลักษณะและทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) และคำถามแบบปลายเปิด (Open-ended Questionnaire) แบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) เพื่อสอบถามข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ตำแหน่งและประสบการณ์ในการทำงาน

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับคุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับตามวิธีการของลิเคิร์ท (Likert Scale) จำนวน 26 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับตามวิธีการของลิเคิร์ท (Likert Scale) จำนวน 24 ข้อ

ตอนที่ 4 แบบสอบถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถาม เสนอข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับคุณลักษณะและทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมืออย่างเป็นขั้นตอนและมีการหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยนำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรง (Content validity) และความถูกต้องของเนื้อหา (Content) โดยใช้เทคนิค IOC (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยมีผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน แล้วนำผลคะแนนที่ได้คำนวณหาค่า IOC โดยข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67–1.00 ถือว่ามีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้ แล้วนำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Tryout) กับครู โรงเรียนสายปัญญา ในพระบรมราชินูปถัมภ์ จำนวน 30 คน แล้วหาความเชื่อมั่น (Reliability) ตามวิธีการของครอนบาค (Cronbach, 1990) ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α – coefficient) เท่ากับ 0.93 แสดงถึงค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำหนังสือจากวิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ถึงผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 เพื่อขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูล
2. นำหนังสือขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลยื่นต่อผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2 เพื่อขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยผ่านทาง Google Forms และเดินทางไปเก็บข้อมูลจากโรงเรียนใกล้เคียงด้วยตนเอง ทำการส่งแบบสอบถามไป 276 ฉบับ ได้คืนมา 276 ฉบับคิดเป็นร้อยละ 100

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ตรวจสอบจำนวนและความสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับคืนมาแต่ละฉบับ
2. นำข้อมูลจากแบบสอบถามตอนที่ 1 เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) นำมาแจกแจงความถี่ (Frequency) เป็นรายชื่อใช้การวิเคราะห์คำนวณหาค่าร้อยละ (Percentage) และนำเสนอในรูปแบบความเรียง
3. นำข้อมูลจากแบบสอบถามตอนที่ 2 เกี่ยวกับคุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษา ในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำเสนอในรูปแบบความเรียงแล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับและแปลผล
4. นำข้อมูลจากแบบสอบถามตอนที่ 3 เกี่ยวกับทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำเสนอในรูปแบบความเรียงแล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับและแปลผล
5. ทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของคุณลักษณะและทักษะของผู้บริหารสถานศึกษา ในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู ใช้การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Correlation Coefficient) แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2546)
6. นำข้อมูลจากแบบสอบถามปลายเปิดตอนที่ 4 เกี่ยวกับข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขปัญหาคุณลักษณะและทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู มาสรุปและบรรยายเป็นความเรียง

สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง ร้อยละ 61.60 มีอายุระหว่าง 31-40 ปี ร้อยละ 39.10 มีตำแหน่งเป็นครู ร้อยละ 51.40 มีการศึกษาระดับปริญญาตรี ร้อยละ 68.50 มีประสบการณ์การทำงาน ระหว่าง 1-5 ปี ร้อยละ 42.00
2. คุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.66) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย ได้แก่ คุณลักษณะด้านการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี ($\bar{X} = 3.98$, S.D. = 0.58) คุณลักษณะด้านการมีวิสัยทัศน์ ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.79) คุณลักษณะด้านการเป็นนัก

คิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.64) และคุณลักษณะด้านการสร้างเครือข่ายชุมชน ($\bar{X} = 3.82$, S.D. = 0.78) ตามลำดับ

3. ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.90$, S.D. = 0.74) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากในทุกทักษะ โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย ได้แก่ ทักษะทางเทคโนโลยีและการใช้ดิจิทัล ($\bar{X} = 3.97$, S.D. = 0.74) ทักษะการคิดวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 3.94$, S.D. = 0.76) ทักษะการบริหารจัดการองค์กร ($\bar{X} = 3.90$, S.D. = 0.78) และทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ ($\bar{X} = 3.79$, S.D. = 0.86) ตามลำดับ

4. ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะกับทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล ตามความคิดเห็นของครู มีดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของคุณลักษณะและทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

ทักษะของผู้บริหาร สถานศึกษา ในยุคดิจิทัล	คุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล				
	ด้านการ สื่อสารและ การใช้ เทคโนโลยี (X_1)	ด้านการ เป็นนักคิด วิเคราะห์ และคิด สร้างสรรค์ (X_2)	ด้านการมี วิสัยทัศน์ (X_3)	ด้านการ สร้าง เครือข่าย ชุมชน (X_4)	ผลรวม (X_{total})
ทักษะด้านการ บริหารจัดการ องค์กร (Y_1)	0.73**	0.84**	0.87**	0.88**	0.89**
ทักษะการคิด วิเคราะห์และการคิด สร้างสรรค์ (Y_2)	0.78**	0.86**	0.87**	0.90**	0.91**

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ทักษะของผู้บริหาร สถานศึกษา ในยุคดิจิทัล	คุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล				
	ด้านการ สื่อสาร และการ ใช้ เทคโนโลยี (X ₁)	ด้านการ เป็นนักคิด วิเคราะห์ และคิด สร้างสรรค์ (X ₂)	ด้านการมี วิสัยทัศน์ (X ₃)	ด้านการ สร้าง เครือข่าย ชุมชน (X ₄)	ผลรวม (X _{total})
ทักษะทางเทคโนโลยี และการใช้ดิจิทัล (Y ₃)	0.74**	0.83**	0.77**	0.82**	0.84**
ทักษะด้านมนุษย สัมพันธ์ (Y ₄)	0.72**	0.79**	0.75*	0.81**	0.82**
ผลรวม (Y _{total})	0.78**	0.87**	0.86**	0.90**	0.91**

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5. การสรุปข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับคุณลักษณะและทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู พบว่า

คุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล ผู้บริหารมีความสามารถในการสื่อสารให้ผู้ร่วมงานเข้าใจในงานที่ได้รับมอบหมาย มีเหตุผลในการแก้ปัญหาไม่ยึดติดรูปแบบการทำงานแบบเก่าๆ เปิดรับฟังปัญหาข้อเสนอแนะจากผู้อื่นอย่างเปิดใจ เข้าใจสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง รอบคอบ ตัดสินใจอย่างเด็ดขาด รวดเร็ว ว่องไว ลดการทำงานซ้ำซ้อน เป็นผู้นำในด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล ผู้บริหารมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ นำแนวคิดใหม่ๆ ที่ดีสามารถรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมาปรับใช้ในการบริหารจัดการทรัพยากรให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดโดยเลือกใช้เทคโนโลยีมาแก้ปัญหาให้ตรงจุดเหมาะสม ค้นคว้าหา

ความรู้ใหม่ ๆ เป็นตัวอย่างให้กับบุคลากร โดยการสนับสนุน ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีจัดหาเครื่องมือที่ทันสมัย มีคุณภาพที่ดีสามารถแบบอย่างที่ดีกับผู้ที่บังคับบัญชา

อภิปรายผล

1. คุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากปัจจุบันผู้บริหารสถานศึกษาตระหนักดีว่าการสร้างความแตกต่างของศักยภาพเป็น สิ่งสำคัญที่ผู้บริหารจะต้องมี เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงและให้สอดคล้องกับนโยบาย Thailand 4.0 และแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2574 จึงมีความจำเป็นที่ต้องพัฒนาและปรับปรุง คุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีอยู่เดิม เพื่อเพิ่มพูนศักยภาพ ชีตความสามารถที่มีความ โดดเด่นเหมาะสมต่อการเป็นผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับ ศรายุทธ เมืองคำ (2563: บทคัดย่อ) ได้วิจัยเรื่องคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคประเทศไทย 4.0 ที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18 จังหวัดระยอง พบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้บริหารสถานศึกษายุคประเทศไทย 4.0 โดยรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับ ศวสมน แป้นทิม (2563: 181) ได้วิจัยเรื่อง คุณลักษณะผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งผลต่อ คุณภาพผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 2 พบว่า คุณลักษณะผู้บริหารสถานศึกษา ในศตวรรษที่ 21 โดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก

2. ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจาก ผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล จะต้องมีความสามารถและความชำนาญ เพื่อใช้ในการบริหารจัดการ สถานศึกษา โดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด ผู้บริหารจะต้องพัฒนา ความสามารถทักษะด้านต่างๆ ให้มีความชำนาญทันต่อยุคเทคโนโลยี เพื่อให้งานบรรลุตาม วัตถุประสงค์ ซึ่งสอดคล้องกับสัตตบุษย์ โพธิ์รุท (2564: บทคัดย่อ) ที่ได้วิจัยเรื่อง ทักษะการ บริหารของผู้บริหารโรงเรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งผลต่อประสิทธิผลโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขต พื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 พบว่า ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนในศตวรรษที่ 21 ตามความคิดเห็นของผู้บริหารโรงเรียนและครูผู้สอน โดยรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับ บุญส่ง กรุงชาติ (2561: บทคัดย่อ) ได้วิจัยเรื่อง ทักษะการบริหารในศตวรรษที่ 21 ของผู้บริหาร สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 พบว่า ทักษะการบริหารในศตวรรษที่ 21 ของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก

3. ความสัมพันธ์ของคุณลักษณะและทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2 พบว่า ในภาพรวมมีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยใช้ค่าสถิติค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Correlation Coefficient) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์โดยรวมเท่ากับ 0.91 โดยพบว่า ครูที่มีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับสูงสุด คือ คุณลักษณะด้านการสร้างเครือข่ายชุมชนกับทักษะการคิดวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้บริหารสถานศึกษามีคุณลักษณะด้านการสร้างเครือข่ายชุมชน ที่แสดงออกถึงการกระทำหรือพฤติกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีความสามารถในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้กับทุกภาคส่วนทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา ประกอบกับบริบทของชุมชนและสังคมบริเวณรอบสถานศึกษา ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2 ที่ผู้บริหารสถานศึกษามีการส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นช่องทางในการสื่อสารและใช้ในการบริหารสถานศึกษา ทั้งนี้เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการปฏิบัติงานเป็นแหล่งเก็บข้อมูลประชาสัมพันธ์กิจกรรมและการดำเนินงานต่างๆ ของสถานศึกษา โดยมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลายเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสาร เช่น E-mail, Line, Facebook, TikTok, website ของสถานศึกษาอยู่แล้ว ซึ่งเป็นเครื่องมือในการสร้างเครือข่ายชุมชน นอกจากนี้ยังมีสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 เป็นเหตุให้มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารมากขึ้น ทั้งในด้านการบริหารสถานศึกษา ด้านการจัดการเรียนการสอน ด้านการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนและการเผยแพร่ข้อมูลดิจิทัลต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564) ที่มีการกำหนดรูปแบบการจัดการเรียนการสอน 5On ประกอบด้วย การจัดการเรียนการสอนผ่านระบบโทรทัศน์ (On-air) การจัดการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (On-demand) การจัดการเรียนการสอนแบบถ่ายทอดสด (Online) การจัดการเรียนการสอนด้วยการนำส่งเอกสารที่บ้าน (On-hand) และการจัดการเรียนการสอนที่โรงเรียน (On-Site) และยังสามารถจัดการเรียนแบบผสมผสานหลายรูปแบบ ดังนั้นในปัจจุบันสถานศึกษาได้คิดว่าสถานการณ์โควิดภายในสถานศึกษากำลังอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่สามารถคุมได้สามารถใช้มาตรการ 5On ที่เคยมีการทำมาแล้วก่อนหน้านี้ได้ ซึ่งการตัดสินใจแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ เป็นผลมาจากทักษะในการ

คิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาที่ได้มีการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น การใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการอำนวยความสะดวก ทำให้การบริหารจัดการต่างๆ ภายในสถานศึกษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับมณฑาทิพย์ นามนุ (2561) ที่ได้ศึกษาเรื่องทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2 ในทักษะด้านการคิดวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์ พบว่าผู้บริหารสถานศึกษามีกระบวนการและเป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นผู้นำในทุกด้าน มุ่งความเชี่ยวชาญด้านทักษะต่างๆ และความรู้ทางปัญญา เพื่อการพัฒนาและเป็นผู้ริเริ่มสร้างสรรค์เปิดรับแง่มุมใหม่ๆ ที่หลากหลาย เพื่อความก้าวหน้าในอนาคต

นอกจากนี้ พบว่า คุณลักษณะด้านการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีกับทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ มีความสัมพันธ์ทางบวกอยู่ในระดับสูง แต่เป็นคู่ที่มีความสัมพันธ์ทางบวกที่ต่ำที่สุด ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของผู้บริหารสถานศึกษา ในยุคดิจิทัลที่ต้องเน้นถึงการมีความสามารถทางการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ส่งผลให้เกิดการมีมนุษยสัมพันธ์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง เมื่อมีความสัมพันธ์ที่ดีย่อมส่งผลให้การบริหารงานต่างๆ มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับอมรา ปานศรีแสง (2564) ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการสื่อสารของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลในการบริหาร สถานศึกษาของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตปทุมธานี พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษา มีความรู้ ความสามารถ มีคุณวุฒิที่เหมาะสม รวมทั้งมีประสบการณ์ในการบริหารสถานศึกษา จึงมีการใช้ ทักษะการสื่อสารในการบริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพ โดยการเลือกใช้ภาษา ท่าทาง หรือสัญลักษณ์ในการสื่อสารที่เหมาะสม สื่อสารได้ตรงตามบริบทแวดล้อม และสถานการณ์ปัจจุบัน สื่อสารได้ตรงความหมาย เป็นต้นแบบที่เหมาะสมในการ ปฏิบัติตน และปฏิบัติงาน และสอดคล้องกับพรทิพย์ เพ็งกลัด (2560) ได้ศึกษาเรื่อง การสื่อสารของผู้บริหารกับมาตรฐานการปฏิบัติงานของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา ในจังหวัดกาญจนบุรี พบว่าผู้บริหารสถานศึกษาส่วนใหญ่การสื่อสารที่ดีและมีประสิทธิภาพมีการสื่อสารข้อมูลข่าวสารอยู่บนพื้นฐานของความจริงใจถูกต้องและทันสมัย เพื่อมุ่งเน้นพัฒนางานของโรงเรียนให้มีประสิทธิภาพ ใช้เทคนิค วิธีการสื่อสารที่สอดคล้องกับบุคลิกภาพของผู้ฟัง มีการใช้ Social media เพื่อแจ้งข้อมูลต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วและทันต่อเหตุการณ์ ดังนั้นจึงเป็นเครื่องมือในการสร้างมนุษยสัมพันธ์กับบุคลากรทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา

สอดคล้องกับฉันทริการ แก่นดิลัง (2556) ที่ศึกษาเรื่อง ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาและครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 5 พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาได้ให้ความสำคัญในเรื่องการสร้างมนุษยสัมพันธ์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการบริหารงาน ช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดี เกิดความเข้าใจ ความไว้วางใจ เป็นส่วนช่วยให้การปฏิบัติงานเกิดความราบรื่น เกิดความร่วมมือร่วมใจในการทำงาน ประสานงานจนบรรลุเป้าหมายของสถานศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากการศึกษา พบว่า คุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2 ในด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ด้านการสร้างเครือข่ายชุมชน ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาควรเข้าหาชุมชนบริเวณรอบสถานศึกษา กระตุ้นการพัฒนาการศึกษาของชุมชน ให้ชุมชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือการบริหารงานของสถานศึกษาให้มากขึ้นกว่าเดิมพร้อมทั้งสร้างเครือข่ายภายนอกสถานศึกษาไม่ว่าจะเป็นองค์กรของภาครัฐหรือเอกชน

1.2 จากการศึกษา พบว่า ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2 ในทักษะที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาควรให้ความสนใจและให้ความสำคัญกับครูและบุคลากรในสถานศึกษาและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสานความสัมพันธ์ สร้างแรงจูงใจให้บุคลากรในเรื่องการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติงาน พร้อมทั้งสร้างความเชื่อมั่น มีความมั่นใจ และ ควบคุมอารมณ์ของ ตนเองได้อย่างมั่นคงในทุกสถานการณ์

1.3 จากการศึกษา พบว่า ความสัมพันธ์ของคุณลักษณะและทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่มโรงเรียนที่ 2 คุณลักษณะด้านการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีกับทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ เป็นคู่ที่มีค่าความสัมพันธ์ที่ทางบวกต่ำที่สุด ดังนั้นผู้บริหารสถานศึกษาควรมีการสื่อสารที่ตรงประเด็น ชัดเจนในการสิ่งที่ต้องการให้บุคลากรปฏิบัติ ใช้เทคโนโลยีเป็นช่องทางในการสื่อสาร เป็นต้นแบบที่ดีให้กับบุคลากรภายในสถานศึกษาและหมั่นเสริมแรงบวกด้วยการสร้างขวัญและกำลังใจให้บุคลากรในการปฏิบัติงานอยู่เสมอ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาคุณลักษณะและทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็นของครู ในหน่วยงานสังกัดอื่นๆ

2.2 ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล ในหน่วยงานสังกัดต่างๆ

เอกสารอ้างอิง

จาตุรนต์ ฉายแสง. (2559). *เปิดมุมมองพลิกวิกฤตการศึกษาไทย*. กรุงเทพฯ : เเออาร์ไอพี.
ฉัตรสิริจันทร์ มีสุข. (2564). การพัฒนาความเป็นผู้บริหารสถานศึกษามืออาชีพ ในยุคดิจิทัล.

วารสารคุณภาพชีวิตกับกฎหมาย 17(2)

ชัยยนต์ เพาพาน. (2559). *การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่นสู่ประชาคมอาเซียน*.

การประชุมวิชาการระดับชาติคุรุศาสตร์ ครั้งที่ 1 หัวข้อ "ทิศทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21" :

มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์.

ชูศรี วงศ์รัตน์. (2546). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย*. กรุงเทพฯ : อักษรการพิมพ์.

ณัฐริการ แก่นดีลัง. (2556). *ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็น*

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาและครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

มัธยมศึกษา เขต 5. คุรุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.

ไทยคู่ฟ้า. (2560). *Thailand 4.0 ขับเคลื่อนอนาคตสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน*. วารสารไทยคู่ฟ้า

ออนไลน์. [ออนไลน์]. 33 (1). เข้าถึงได้จาก : <https://spm.thaigov.go.th/>

FILEROOM/spm-thaigov/DRAWER004/GENERAL/DATA0000/00000368.PDF.

สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 65

บุญส่ง กรุงชาติ. (2561). *ทักษะการบริหารในศตวรรษที่ 21 ของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน*

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.

แผนการศึกษาแห่งชาติ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579*. กรุงเทพฯ :

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

- พรทิพย์ เพ็งกลัด. (2560). การสื่อสารของผู้บริหารกับมาตรฐานการปฏิบัติงานของครู โรงเรียนมัธยมศึกษาใน จังหวัดกาญจนบุรี. หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มณฑาทิพย์ นามนุ. (2561). ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- ศรายุทธ เมืองคำ. (2563). คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคประเทศไทย 4.0 ที่ส่งผลต่อ ประสิทธิภาพของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 18 จังหวัดระยอง. ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหาร การศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
- ศวิสมน แบนทิม. (2563). คุณลักษณะผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งผลต่อคุณภาพ ผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 2. วารสารเซนส์จอห์น. 23(32) 180–197
- สัตตบุษย์ โพธิ์รุท. (2564). ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งผลต่อ ประสิทธิภาพโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21. ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). แง่กรณีเรียนออนไลน์ เน้นเลือก รูปแบบให้เหมาะสมกับนักเรียน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.obec.go.th/archives/461482>. สืบค้นเมื่อ 23 กรกฎาคม 65.
- อมรา ปานศรีแสง. (2564). ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการสื่อสารของผู้บริหารสถานศึกษา กับประสิทธิภาพในการบริหารสถานศึกษาของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนสังกัด กรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตปทุม. ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
- Cronbach, L. J. (1990). Essentials of psychological testing (5th ed.). New York : Harper Collins Publishers.(pp.202–204)
- Robert V.Krejcie, and Daryle W. Morgan. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. Journal for Educational and Psychological Management. (1970) November

ปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา

ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

Factors Affecting Critical Thinking and Problem Solving Skills in The 21st

Century of Undergraduate Student of Faculty of Education

Chaiyaphum Rajabhat University

วิราวรรณ พุทธมัตย์¹Wirawan Puttamat¹

Received: 5 ตุลาคม 2565 Revised: 16 พฤศจิกายน 2565 Accepted: 17 พฤศจิกายน 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา 2) เปรียบเทียบทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล 3) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 – 5 สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ประจำปีการศึกษา 2565 จำนวน 212 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน Independent t-test การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ และสมการถดถอยเชิงเส้นพหุคูณแบบขั้นตอน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษายู่ในระดับมากขึ้นไป (75.95%) 2) ปัจจัยส่วนบุคคลด้านเพศที่แตกต่างกัน

¹ อาจารย์ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ; Lecturer, Program in Mathematics, Faculty of Education, Chaiyaphum Rajabhat University, Thailand; e-mail: pwirawan6251@gmail.com

มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ไม่แตกต่างกัน ส่วนชั้นปีที่แตกต่างกันมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 แตกต่างกัน ได้แก่ ชั้นปีที่ 1 กับชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 2 กับชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 2 กับชั้นปีที่ 5 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทางสถิติที่ 0.05 3) ปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 (Y) ประกอบด้วย 3 ปัจจัย ได้แก่ ความสามารถด้านเหตุผล (X_3) การรับรู้ความสามารถของตนเอง (X_4) และเจตคติต่อการเรียน (X_2) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (R) เท่ากับ .681 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีอำนาจการพยากรณ์ร้อยละ 46.40 ($R^2 = .464$) โดยสามารถสร้างสมการถดถอยเพื่อพยากรณ์ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ได้ดังนี้

$$Y = .899 + .287X_3 + .237X_4 + .237X_2$$

คำสำคัญ: ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ, ความสามารถในการแก้ปัญหา

ABSTRACT

This research was a survey. The objectives were as follows: 1) to study the level of critical thinking and problem solving skills in the 21st century of undergraduate student of Faculty of Education, Chaiyaphum Rajabhat University, 2) to compare the level of critical thinking and problem solving skills in the 21st century classified by personal factors, and 3) to study the factors affecting the critical thinking and problem solving skills in the 21st century. The sample of 212 students from the 1st year to the 5th year during the academic year 2022 in Mathematics Major, Faculty of Education, Chaiyaphum Rajabhat University were multi-stage sampling to participate in the research. The data collected by questionnaires. The collected data were analyzed by using percentage, mean, standard deviation, Independent t-test, one-way ANOVA, multiple correlation coefficient and stepwise multiple linear regression analysis.

The results showed that: 1) critical thinking and problem solving skills in the 21st century of students were at a high or more level (75.95%). 2) The comparison of critical thinking and problem solving skills in the 21st century of undergraduate student of Faculty of Education, Chaiyaphum Rajabhat University classified by personal factors; by sex was not significant

differences at the .05, by year level was significant differences at the .05. 3) The factors affecting the critical thinking and problem solving skills in the 21st century (Y) included three factors: reasoning ability (X_3), self-efficacy (X_4) and attitude towards learning (X_2) in which multiple correlation coefficient was found at .681 with a statistically significant at level of .05. The regression coefficient predictive competence was found to be at 46.40% ($R^2 = .464$). These could be formed by a predictive equation as follows:

$$Y = .899 + .287 X_3 + .237 X_4 + .237 X_2$$

KEYWORDS: The 21st century learning skills, Critical thinking, Problem solving

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2552) ได้กำหนดคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ทุกระดับคุณวุฒิไว้ว่าต้องมีทักษะทางปัญญา โดยมาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญาของคุณวุฒิระดับปริญญาตรีคือ ผู้เรียนสามารถค้นหาข้อเท็จจริง ทำความเข้าใจ และสามารถประเมินข้อมูลแนวคิดและหลักฐานใหม่ ๆ จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และใช้ข้อมูลที่ได้ในการแก้ไขปัญหาและงานอื่น ๆ ด้วยตนเอง และองค์การทางการศึกษาในสหรัฐอเมริกา The National Education Association [NEA] (2015) กล่าวถึง การจัดเตรียมระบบการศึกษาสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อเข้าสู่สังคมโลก (Global society) ในอนาคตไว้ว่า จำเป็นต้องให้นักเรียนมีลักษณะสำคัญ คือ “Four 4Cs” ซึ่งหนึ่งในลักษณะสำคัญ ได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและความสามารถในการแก้ปัญหา (Critical thinking and problem solving)

การคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นการคิดอย่างใคร่ครวญ ไตร่ตรองอย่างมีเหตุผล มีจุดมุ่งหมายเพื่อการตัดสินใจว่าสิ่งใดควรเชื่อ หรือสิ่งใดควรทำ จะช่วยตัดสินใจแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ถูกต้อง (Ennis, 1985) ทั้งนี้ เอนนิส (Ennis, 1996 อ้างถึงใน เบญจา วงศ์ษา, 2555) ได้แยกประเด็นการพิจารณาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การแจกแจงเพื่อให้เห็นความชัดเจนเบื้องต้น 2) การพิจารณาข้อมูลสนับสนุน 3) การอนุมาน 4) การแจกแจงเพื่อให้เห็นความชัดเจนเบื้องต้นขั้นสูง 5) การกำหนดกลยุทธ์และกลวิธีในการแก้ปัญหา

การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา มีความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ อยู่เสมอ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีตรรกะความคิด รวมไปถึงสามารถนำข้อมูลต่าง ๆ มาต่อยอดได้อย่างชาญ

ฉลาด (ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, 2554) โดยงานวิจัยเรื่องรูปแบบการบริหารจัดการการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูเพื่อพัฒนาคุณภาพครูยุคใหม่ (วิลาวัณย์ จารุอรียานนท์, 2556) พบว่าอาจารย์ผู้สอนในคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ควรเปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการจัดการเรียนรู้ใหม่โดยมุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ส่งผลให้นักศึกษามีทักษะในการคิด ทั้งคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และ การคิดเชิงวิพากษ์หรือคิดอย่างมีวิจารณญาณ

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ เป็นหน่วยงานในสถาบันอุดมศึกษาที่ผลิตบัณฑิตเพื่อเข้าสู่ตลาดแรงงาน ซึ่งในกระบวนการผลิตครูควรเสริมสร้างให้นักศึกษามีกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อพร้อมออกไปประกอบวิชาชีพครูซึ่งจะเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน และมีคุณลักษณะของบัณฑิตที่ตอบสนององความเจริญก้าวหน้าและความเปลี่ยนแปลงในยุคศตวรรษที่ 21 ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ เพื่อเป็นข้อมูลในการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

สมมุติฐานของการวิจัย

1. นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ที่มีเพศ และชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันจะมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 แตกต่างกัน

2. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เจตคติต่อการเรียน ความสามารถด้านเหตุผล และการรับรู้ความสามารถของตนเอง มีผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ คือ ปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 4 ปัจจัย คือ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เจตคติต่อการเรียน ความสามารถด้านเหตุผล และการรับรู้ความสามารถของตนเอง

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21

2. ประชากรและตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ประจำปีการศึกษา 2565 จำนวน 1,718 คน

ตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 – 5 สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ประจำปีการศึกษา 2565 จำนวน 212 คน

3. พื้นที่ในการดำเนินการวิจัย คือ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

4. ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ วันที่ 1-30 สิงหาคม 2565

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ประจำปีการศึกษา 2565 จำนวน 1,718 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 – 5 สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ประจำปีการศึกษา 2565 จำนวน 212 คน กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตร Taro Yamane (Yamane, 1973) ที่ระดับความเชื่อมั่น 90% ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi stage Sampling) โดยมีวิธีดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) โดยแบ่งประชากรเป็น 9 กลุ่มตามหลักสูตรวิชาที่นักศึกษาคณะครุศาสตร์สังกัด 9 หลักสูตร ได้แก่ สาขาวิชาประถมศึกษา สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย สาขาวิชาคณิตศาสตร์ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา สาขาวิชาพล

ศึกษา สาขาวิชาภาษาไทย สาขาวิชาสังคมศึกษา และสาขาวิชาภาษาอังกฤษ แล้วสุ่มมา 1 กลุ่ม ได้กลุ่มสาขาวิชาคณิตศาสตร์

ขั้นตอนที่ 2 สุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified sampling) โดยกำหนดให้ชั้นปีเป็นชั้นภูมิ จะได้ทั้งหมด 5 ชั้นภูมิ และเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยคำนึงถึงสัดส่วนของนักศึกษาในแต่ละชั้นปี แล้วสุ่มนักศึกษาจนครบตามจำนวน 212 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ แบบสอบถามปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert Scale Type) แบ่งออกเป็น 6 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล ตอนที่ 2 แบบสอบถามการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา จำนวน 20 ข้อ ตอนที่ 3 แบบสอบถามแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ จำนวน 12 ข้อ ตอนที่ 4 แบบสอบถามเจตคติต่อการเรียน จำนวน 12 ข้อ ตอนที่ 5 แบบสอบถามความสามารถด้านเหตุผล จำนวน 10 ข้อ ตอนที่ 6 แบบสอบถามการรับรู้ความสามารถของตนเอง จำนวน 11 ข้อ

ผู้วิจัยได้ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยนำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา พิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC และปรับปรุงภาษาตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผลการวิเคราะห์พบว่า ค่า IOC มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 แสดงว่าทุกรายการคำถามมีความสอดคล้อง และนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try out) กับนักศึกษาสาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาช (Cronbach's Alpha Coefficient) ภาพรวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.96

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยติดต่อประสานงานกับกลุ่มตัวอย่างในแต่ละชั้นปี โดยชี้แจงวัตถุประสงค์ของงานวิจัย รายละเอียดในการตอบแบบสอบถาม และการเก็บรวบรวมข้อมูล แก่นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง โดยให้กลุ่มตัวอย่างอ่านแบบสอบถาม แล้วตอบแบบสอบถามด้วยตัวเองผ่านระบบออนไลน์ แล้วส่งกลับมายังผู้วิจัย หลังจากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์ข้อมูล สรุปและรายงานผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้อธิบายข้อมูลส่วนบุคคล และศึกษาระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 โดยนำค่าเฉลี่ยที่ได้เทียบกับเกณฑ์โดยใช้เกณฑ์การประเมิน และการแปลความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

2. ใช้ Independent t-test สำหรับการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม และใช้ One-way ANOVA สำหรับใช้เปรียบเทียบความแตกต่างมากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไป คือ Fisher's Least Significant Difference (LSD) ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบทีละคู่

3. ใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (Multiple Correlation Coefficient) และการวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงเส้นพหุคูณแบบขั้น ตอน (Stepwise Multiple Linear Regression) เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21

สรุปผลการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 79.70 เป็นเพศชายร้อยละ 20.30 กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 และ 5 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 23.6

2. ระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

ตารางที่ 1 ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของระดับทักษะการคิดอย่างมี
วิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21

ระดับทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณและการแก้ปัญหา ในศตวรรษที่ 21	จำนวน	ร้อยละ
ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00)	45	21.23
ระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50)	116	54.72
ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50)	51	24.06
ระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50)	0	0
ระดับน้อยที่สุด (ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50)	0	0
รวม	212	100

$\bar{X}=4.00$, $S.D.=0.59$, $Minimum=2.75$, $Maximum=5.00$

จากตารางที่ 1 พบว่า ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ส่วนใหญ่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 75.95 และโดยภาพรวมนักศึกษามีทักษะการคิดอย่างมี
วิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.00$, $S.D.=.59$)

3. เปรียบเทียบทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จำแนกตามปัจจัย
ส่วนบุคคล

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่
21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จำแนกตามเพศ

ระดับทักษะการคิดอย่าง มีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ในศตวรรษที่ 21	เพศ		t	df	Sig.
	ชาย	หญิง			
ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00)	7 (16.28)	38 (22.49)	-1.289	210	0.20
ระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50)	22 (51.16)	94 (55.62)			

ระดับทักษะการคิดอย่าง มีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ในศตวรรษที่ 21	เพศ		t	df	Sig.
	ชาย	หญิง			
ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50)	14 (32.56)	37 (21.89)			
ระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50)	0 (0)	0 (0)			
ระดับน้อยที่สุด (ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50)	0 (0)	0 (0)			
รวม	43 (100)	169 (100)			

จากตารางที่ 2 พบว่า เมื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาเพศชายและเพศหญิง พบว่า นักศึกษาเพศชายและนักศึกษาเพศหญิงมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จำแนกตามชั้นปี

แหล่งความแปรปรวน	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	3.77	4.00	0.94	2.76	.03*
ภายในกลุ่ม	70.89	207.00	0.34		
รวม	74.66	211.00			

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จำแนกตามชั้นปี เป็นรายคู่ด้วยวิธี Fisher's Least Significant Difference (LSD)

ชั้นปี	$\bar{X}$	ชั้นปีที่ 1	ชั้นปีที่ 2	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4	ชั้นปีที่ 5
ชั้นปีที่ 1	4.05		.30094 (.022)*			
ชั้นปีที่ 2	3.75	-.30094 (.022)*		-.36084 (.010)*		-.37794 (.004)*
ชั้นปีที่ 3	4.11		.36084 (.010)*			
ชั้นปีที่ 4	3.92					
ชั้นปีที่ 5	4.13		.37794 (.004)*			

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 และ 4 พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิที่กำลังศึกษาในชั้นปีที่ต่างกัน มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .03) จึงทำการทดสอบรายคู่ด้วยวิธีการ Fisher's Least Significant Difference (LSD) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ ระหว่างชั้นปีที่ศึกษากับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ พบว่า ชั้นปีที่แตกต่างกันคือ ชั้นปีที่ 1 กับ ชั้นปีที่ 2 และ ชั้นปีที่ 2 กับ ชั้นปีที่ 3 และ ชั้นปีที่ 2 กับ ชั้นปีที่ 5

4. ปัจจัยที่มีผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ โดยใช้วิธีวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Linear Regression)

ตัวแปรอิสระ	ค่าสัมประสิทธิ์ (b)	Std. Error	t	Sig.	Tolerance	VIF
ค่าคงที่ (Constant)	.899	.235	3.823	.000*		
ความสามารถด้านเหตุผล (X_3)	.287	.061	4.681	.000*	.593	1.687
การรับรู้ความสามารถของตนเอง (X_4)	.237	.065	3.636	.000*	.553	1.808
เจตคติต่อการเรียน (X_2)	.237	.070	3.398	.001*	.513	1.950
R = .681 $R^2 = .464$ Adjust $R^2 = .456$ SEE = .438 F = 11.546						

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 5 พบว่า การทดสอบเงื่อนไขของ Multiple Linear Regression Analysis พบว่าตัวแปรอิสระได้แก่ ความสามารถด้านเหตุผล การรับรู้ความสามารถของตนเอง และเจตคติต่อการเรียน ไม่เกิดปัญหา Multicollinearity เนื่องจากค่า Tolerance ทุกตัวแปร มีค่ามากกว่า 0.1 และค่า VIF ทุกตัวแปร มีค่าน้อยกว่า 10 แสดงว่าตัวแปรอิสระไม่มีความสัมพันธ์กัน ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (R) เท่ากับ .681 แสดงว่า ความสามารถด้านเหตุผล (X_3) การรับรู้ความสามารถของตนเอง (X_4) และเจตคติต่อการเรียน (X_2) ส่งผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา เนื่องจากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่าสูงเข้าใกล้ 1 และค่าสัมประสิทธิ์การกำหนด (R^2) เท่ากับ .464 แสดงว่า ความสามารถด้านเหตุผล (X_3) การรับรู้ความสามารถของตนเอง (X_4) และเจตคติต่อการเรียน (X_2) สามารถ

ร่วมกันทำนายทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 (Y) ของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ได้อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 ซึ่งตัวแปรทั้งสามสามารถอธิบายการผันแปรของทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ได้ร้อยละ 46.4 สามารถเขียนสมการพยากรณ์ ในรูปคะแนนดิบ ได้ดังนี้

$$Y = .899 + .287 X_3 + .237 X_4 + .237 X_2$$

ดังนั้นจากสมการ พบว่า การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Linear Regression Analysis) เพื่อค้นหาปัจจัยที่ดีที่สุดที่ส่งผลต่อทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 โดยรวม (Y) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ได้แก่ ความสามารถด้านเหตุผล (X_3) การรับรู้ความสามารถของตนเอง (X_4) และเจตคติต่อ การเรียน (X_2) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยพหุคูณของตัวแปรอิสระในรูปคะแนนดิบเท่ากับ .287, .237, และ .237 ตามลำดับ

การอภิปรายผล

1. ระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ภาพรวมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด อาจเป็นเพราะ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ มีกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา ให้นักศึกษาเผชิญกับปัญหาของสถานการณ์ ในชีวิตประจำวัน ได้ตั้งคำถามด้วยตนเอง ลงมือสืบค้นข้อมูลอย่างมีเป้าหมาย คิดอย่างมีวิจารณญาณ อภิปราย แสดงความคิดเห็นหาข้อสรุปอย่างมีเหตุผลร่วมกัน จนสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเอง และสามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุจิตรา การพิศมัย (2558) ได้พัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่าคะแนนความสามารถในการคิดอย่างมี วิจารณญาณเป็นรายด้าน นักเรียนมีคะแนนด้านการสรุปอ้างอิง ด้านการยอมรับข้อตกลงเบื้องต้น และด้านการตีความ ผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 77.17, 73.33 และ 70.00 ตามลำดับ การที่นักเรียนมีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณทั้ง 3 ด้านนี้ผ่านเกณฑ์เพราะว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน มีสถานการณ์ปัญหาที่ส่งเสริมให้นักเรียนคิดด้วยตนเอง สอดคล้องกับการสัมภาษณ์นักเรียนที่กล่าวว่า “ต้องคิดเยอะกว่า ปกติที่เคยเรียนมาก ๆ”

2. เปรียบเทียบทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

2.1 เพศ พบว่า เพศที่แตกต่างกันมีระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ไม่แตกต่าง อาจจะเป็นเพราะว่าส่วนใหญ่เน้นพัฒนาทักษะของนักศึกษาทุกเพศไปพร้อมๆกัน และมีการบูรณาการที่สอดคล้องกับการเรียนการสอน จึงไม่มีความแตกต่างในระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิชากรณ์ เฟ่งพิศ และคณะ (2564) ได้เปรียบเทียบความสามารถทางทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตกำแพงแสน พบว่าลักษณะปัจจัย ส่วนบุคคลที่แตกต่างกัน ได้แก่ เพศ ระดับชั้นปีสถานะของการลงทะเบียน คะแนนเฉลี่ยสะสมปัจจุบัน อาชีพ ผู้ปกครอง การพักอาศัยในระหว่างศึกษา และการเข้าร่วมด้านกิจกรรมนิสิต มีความสามารถทางทักษะของผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 ไม่แตกต่างกัน เช่นเดียวกันกับบุญประจักษ์ จันทรวิน และคณะ (2565) ได้ศึกษาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี นครศรีธรรมราช สถาบันพระบรมราชชนก โดยการเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลกับทักษะในศตวรรษที่ 21 พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลด้านเพศ ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้สะสม (GPA) บทบาทในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนานักศึกษา และร้อยละในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนานักศึกษา ที่แตกต่างกันมีระดับทักษะในศตวรรษที่ 21 ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

2.2 ชั้นปีที่แตกต่างกันมีระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 แตกต่างกัน โดยค่าเฉลี่ยระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 5 สูงที่สุด อาจเป็นเพราะว่านักศึกษาชั้นปีที่ 5 ได้ผ่านประสบการณ์การเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ทั้งในและนอกห้องเรียน อีกทั้งกำลังได้รับการฝึกประสบการณ์สอนในสถานศึกษาแบบเต็มรูปแบบ สอดคล้องกับเบญจวรรณ ธนอมชยธวัช และคณะ (2562) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี นครศรีธรรมราช และเปรียบเทียบระดับทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาระหว่างชั้นปี พบว่าทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 2 และ 3 กับชั้นปีที่ 4 มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 0.05 เช่นเดียวกันกับบุญประจักษ์ จันทรวิน และคณะ (2565) พบว่าชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกัน มีทักษะในศตวรรษที่ 21 แตกต่างกัน ได้แก่ (1)

ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม คือ ชั้นปีที่ 1 กับชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 2 กับชั้นปีที่ 4 และ (2) ทักษะความร่วมมือ คือ ชั้นปีที่ 1 กับชั้นปีที่ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

3. ปัจจัยที่มีผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ได้แก่ ความสามารถด้านเหตุผล การรับรู้ความสามารถของตนเอง และเจตคติต่อการเรียน สามารถร่วมกันทำนายทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจเป็นเพราะความสามารถด้านเหตุผล เป็นองค์ประกอบหนึ่งของการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา โดยต้องใช้รูปแบบที่ชัดเจนในเชิงเหตุผลทั้งในเชิงนิรนัย (Inductive) และอุปนัย (Deductive) ได้เหมาะสมตามสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เจริญพงษ์ ชมภูษ (2563) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีจำนวน 4 ตัวแปร คือ การรับรู้ความสามารถของตนเอง ความสามารถด้านเหตุผล เจตคติต่อการเรียน และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยมีประสิทธิภาพการทำนายร้อยละ 55.3

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของนักศึกษาศาสาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ คือ ความสามารถด้านเหตุผล และการรับรู้ความสามารถของตนเอง ตามลำดับ ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอเสนอต่อผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของนักศึกษาได้ให้ความสำคัญ และนำผลการวิจัยดังกล่าวไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนานักศึกษาให้มีความพร้อมต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาปัจจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ปัจจัยทางสติปัญญา อารมณ์ สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม

2.2 ควรวัดและประเมินทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้ครอบคลุมครบทุกด้านเพื่อให้ได้เข้าใจสภาพ และแนวทางการพัฒนานักศึกษาได้อย่างครอบคลุมและตรงประเด็นมากที่สุด

เอกสารอ้างอิง

- เจริญพงษ์ ชมกฤษ. (2563). ปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์. การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- เบญจ วงษา. (2555). การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนตามแนวคิดของเอ็นนิสและเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 23(2): 58-59.
- เบญจวรรณ ถนอมชยธวัช และคณะ. (2562). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี นครศรีธรรมราช. *วารสารเครือข่ายวิทยาลัยพยาบาลและวิทยาลัยการสาธารณสุขภาคใต้*, 6(พิเศษ), 91-105.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *หลักการวิจัยเบื้องต้น*. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์นการพิมพ์.
- บุญประจักษ์ จันทรีน และคณะ. (2565). ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี นครศรีธรรมราช สถาบันพระบรมราชชนก. *วารสารสาธารณสุขและวิทยาศาสตร์สุขภาพ*, 5(1), 119-133.
- พิชารณ พงพิศ และคณะ. (2564). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตกำแพงแสน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 18(1), 319-338.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2554). *กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย: จากการวิจัยสู่การปฏิบัติ*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิลาวัณย์ จารุอรียานนท์. (2556). *การบริหารจัดการการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูเพื่อพัฒนาคุณภาพครูยุคใหม่ (รายงานผลการวิจัย)*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2552). *กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.

สุจิตรา การพิศมัย และ ปริญญ์ หนั่นชัยบุตร. (2558). การพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมี
วิจารณญาณและการแก้ปัญหาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง การสังเคราะห์
ด้วยแสงของพืช โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน. *วารสาร
ศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 9(3), 183–190.

Ennis, R.H. (1985). *A logical basic for nursing critical thinking skills*, *Educational Leadership*, (np:
np, nd), p.46.

Ennis, R. H. (1996). *Critical Thinking*. New York. Prentice–Hall, Inc.

The National Education Association [NEA]. (2015). *Preparing 21st Century students for a global
society: An educator's guide to the "Four Cs"*. <http://www.nea.org/tools/52217.htm>.

Yamane, T. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis*. (3rd Ed). New York: Harper and Row.

การพัฒนาระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่าน ระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบอไจล์

Information System Development Student Identity Verification with QR-Code Online by Using Agile Concept

พิทักษ์ สุรินทร์วัฒนกุล¹, วชิระ โมราชาติ², จิรพงศ์ โกศลวิตรัส³

Ptak Surinwattanakul¹, Wachira Morachat², Jirapong Gosalavit³

Received: 7 ตุลาคม 2565 Revised: 25 พฤศจิกายน 2565 Accepted: 28 พฤศจิกายน 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ข้อ คือ 1) เพื่อพัฒนาระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบอไจล์และทำการประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศ และ 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจการใช้งานของระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์จากผู้ใช้งาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 2 กลุ่ม โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านระบบสารสนเทศ 3 คน สำหรับการประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศ และ อาจารย์ 5 คน นักศึกษาสโมสรนักศึกษา 10 คน และ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา จำนวน 32 คน สำหรับการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบสารสนเทศ ซึ่งจะเป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศ และ 2) แบบประเมินความพึงพอใจผู้ใช้งานระบบสารสนเทศ และทำการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

¹ อาจารย์, สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี; Lecturer, Program in Computer Education, Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University, Thailand; e-mail: pitak.s@ubru.ac.th

² อาจารย์, สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี; Lecturer, Program in Digital Technology for Education, Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University, Thailand.

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี; Lecturer, Program in Computer Education, Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University, Thailand.

ผลการวิจัยพบว่า

1) ได้ระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบบอจี้ที่มีประสิทธิภาพ โดยผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดี โดยมีค่าประเมินเฉลี่ยอยู่ที่ 4.40 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.30

2) ได้ผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้งานระบบสารสนเทศ โดยผลจากกลุ่มผู้ใช้งานระบบสารสนเทศทั้ง 3 กลุ่ม มีดังนี้ กลุ่มอาจารย์ อยู่ในระดับพึงพอใจ โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.44 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.17 กลุ่มนักศึกษาสโมสรนักศึกษา อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.53 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.59 และ กลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.60 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.61

คำสำคัญ: บอจี้, การพัฒนาระบบสารสนเทศ, การยืนยันตัวตน, คิวอาร์โค้ด

ABSTRACT

The objectives of this research were: 1) to develop an online identity verification system for students based on the Agile concept and evaluate its efficiency, and 2) to evaluate the satisfaction of its users. There are 2 groups of samples in the research including 3 information systems experts and 5 teachers to evaluate efficiency of the system developed, and 10 students from student-club and 32 first-year students who study in the Computer Education Department to rate their satisfaction on the system usage by selecting a specific sample group. Research instruments include: 1) system performance assessment form and 2) user satisfaction assessment form. The analysis employed average and standard deviation as statistical techniques.

The results indicated that:

1) The development of an online Identity verification system by scanning QR code based on using the Agile concept evaluated by experts was at a good level (Mean = 4.40, S.D. = 0.30)

2) The evaluation of user satisfaction from 3 groups showed the followings: teachers had the highest level of satisfaction (Mean = 4.44, S.D. = 0.17), students from the student-club had the same level as teachers (Mean = 4.44, S.D. = 0.17) and first-year students from the Computer Education Department also had the highest level of satisfaction (Mean = 4.60, S.D. = 0.61)

KEYWORDS: Agile, Development Information System, Identity Verification, QR Code

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องด้วยปัญหาการแพร่กระจายของเชื้อไวรัสโควิด-19 ทำให้รูปแบบการทำงานที่บ้าน (Work from Home) รวมทั้งการจัดการเรียนการสอนจะถูกปรับเปลี่ยนมาเป็นการเรียนผ่านระบบออนไลน์มากยิ่งขึ้น โดยใช้โปรแกรมออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ การใช้ระบบสารสนเทศในการการส่งข้อความ การจัดส่งไฟล์เอกสารและไฟล์ข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งสามารถอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารได้อย่างรวดเร็วให้กับผู้ใช้งาน

ซึ่งการเก็บข้อมูลเพื่อตรวจสอบการเข้าเรียน การลาเรียน การเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา ยังคงเป็นในรูปแบบเอกสาร ซึ่งอาจเกิดปัญหาจากการสูญหาย การจัดเก็บที่ไม่เป็นหมวดหมู่ ทำให้การค้นหาหรือการตรวจสอบย้อนหลังเพื่อมาใช้ในการอ้างอิงในการให้คะแนนจิตพิสัยหรือนำไปพิจารณาการให้คะแนนการเข้าร่วมกิจกรรม และการพัฒนาระบบสารสนเทศในรูปแบบเดิมจะเป็นการพัฒนาระบบสารสนเทศตลอดจนเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงค่อยมีการส่งมอบระบบให้แก่ผู้ใช้งานในครั้งเดียว (ธนุ บุญญานุวัตร, 2561) ซึ่งจะมีการใช้เวลาในการพัฒนาค่อนข้างนาน และถ้าหากตัวระบบสารสนเทศมีปัญหาไม่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน หรือแม้แต่ต้องการปรับแก้หรือเพิ่มเติมส่วนต่าง ๆ ของระบบสารสนเทศ (Module) ผู้พัฒนาระบบสารสนเทศจะต้องทำการย้อนกลับไปที่ขั้นตอนก่อนหน้าหรืออาจจะต้องรื้อทั้งระบบสารสนเทศหรือทำการสร้างระบบสารสนเทศใหม่ทั้งหมดก็เป็นไปได้

ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดการพัฒนาาระบบสารสนเทศแบบอไจล์ (Agile Software Development) (ณัฐดนัย วังประธรรม, 2563) มาใช้ในการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ ซึ่งการพัฒนาาระบบสารสนเทศจะเป็นรูปแบบการพัฒนาที่ให้ผู้ใช้งาน เข้ามามีส่วนร่วมในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนาระบบสารสนเทศ เพื่อความยืดหยุ่นและสามารถปรับปรุงความต้องการของระบบสารสนเทศให้รองรับกับความต้องการของผู้ใช้งานอยู่ตลอดเวลา ทำให้ผู้ใช้งานมีส่วนใน

การตรวจสอบและทดลองใช้งานระบบสารสนเทศเป็นระยะ ๆ และนำข้อเสนอแนะหรือคำแนะนำของผู้ใช้งาน มาปรับปรุงหรือเพิ่มเติมในสิ่งที่ผู้ใช้งานต้องการ และพัฒนาระบบสารสนเทศจะมีการพัฒนาแต่ละส่วนของระบบ (Module) ก่อนจะนำมาารวมกันเป็นระบบสารสนเทศที่เสร็จสมบูรณ์ และส่งมอบให้กับผู้ใช้งานในที่สุด

การพัฒนาระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์ โดยใช้แนวคิดแบบโอโจล์ เพื่อให้เกิดความสะดวกแก่อาจารย์ผู้สอน สโมสรนักศึกษาและนักศึกษา ซึ่งอาจารย์ผู้สอนสามารถทำการเช็ครายชื่อนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาของอาจารย์ผ่านทางคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนได้อย่างสะดวกรวดเร็ว โดยใช้ระบบสแกนคิวอาร์โค้ด (QR Code : Quick Response Code) จากระหัสประจำตัวนักศึกษา มาใช้ตรวจสอบการเข้าเรียนของรายวิชาของนักศึกษาแต่ละคนได้ พร้อมทั้งมีระบบการลาเรียนของนักศึกษา ระบบการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาของสโมสรนักศึกษา ระบบการเก็บชั่วโมงการช่วยงานของสาขาวิชาภายในคณะฯ และอาจารย์ผู้สอนสามารถอัปโหลดเอกสารประกอบการสอนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในรายวิชาลงในระบบฐานข้อมูล (รัฐสิทธิ์ สุขะหุต, 2555) ในรูปแบบออนไลน์ เพื่อให้นักศึกษาสามารถทำการดาวน์โหลดไฟล์เอกสารไปใช้ประกอบการเรียนการสอนได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว พร้อมทั้งมีการใช้รูปแบบการพัฒนาแบบ Responsive Web Design (Ben, 2012) มาช่วยในการพัฒนาเพื่อให้สามารถแสดงผลการทำงานได้บนหน้าจอแสดงผลแตกต่างกัน มีการกำหนดสิทธิ์การเข้าถึงข้อมูลในแต่ละระดับ เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลของผู้ใช้งาน และระบบสารสนเทศมีการทำงานแบบออนไลน์ตลอดเวลาซึ่งสามารถเข้าทำการตรวจสอบข้อมูลต่าง ๆ ได้ตามที่ผู้ใช้งานต้องการ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบโอโจล์และทำการประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศ
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจการใช้งานของระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบโอโจล์

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญในด้านระบบสารสนเทศ

กลุ่มที่ 2 อาจารย์

กลุ่มที่ 3 นักศึกษาสโมสรนักศึกษา คณะครุศาสตร์

กลุ่มที่ 4 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ 1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ โดยมีผู้เชี่ยวชาญในด้านระบบสารสนเทศ จำนวน 3 คน เพื่อประเมินการทดสอบประสิทธิภาพการทำงานของระบบสารสนเทศ

กลุ่มตัวอย่างที่ 2 กลุ่มผู้ใช้งานระบบ โดยจะแบ่งกลุ่มผู้ใช้งานระบบสารสนเทศออกเป็นทั้งหมด 3 กลุ่ม เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบสารสนเทศ โดยแบ่งออกเป็นดังนี้

กลุ่มตัวอย่างที่ 1 อาจารย์ จำนวน 5 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ 2 นักศึกษาสโมสรนักศึกษา คณะครุศาสตร์ จำนวน 10 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ 3 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จำนวน

32 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบโอโจล์ ซึ่งอัปโหลดไว้ที่เว็บไซต์ <https://cnic-ubru.info> ตั้งแต่ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 มีการแก้ไขปรับปรุงระบบมาตลอดจนถึง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

2. แบบสอบถามประเมินการทำงานของระบบสารสนเทศที่ทดสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ

3. แบบประเมินความพึงพอใจและแบบสอบถามข้อเสนอแนะสำหรับผู้ใช้งานระบบสารสนเทศ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาความต้องการของระบบสารสนเทศและศึกษาปัญหาจากระบบงานเดิม

2. สร้างแบบสำรวจความต้องการของระบบสารสนเทศจากสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

3. สร้างแบบสำรวจความต้องการของระบบสารสนเทศจากผู้ใช้งาน

4. ทำการตรวจสอบและคัดกรองข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

5. ทำการตรวจสอบและคัดกรองข้อมูลจากแบบสอบถามความต้องการของระบบจากผู้ใช้งาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สร้างแบบประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศโดยผู้เชี่ยวชาญระบบสารสนเทศ

2. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจการใช้งานจากผู้ใช้งานระบบสารสนเทศ
3. ศึกษารูปแบบการพัฒนาระบบสารสนเทศโดยใช้วงจรการพัฒนาซอฟต์แวร์แบบอไจล์ ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 1 วงจรการพัฒนาซอฟต์แวร์แบบอไจล์ (Agile Software Development) (Muhammad Zuhdi, 2021)

ขั้นตอนการพัฒนาระบบสารสนเทศและทดสอบระบบสารสนเทศ

1. ทำการออกแบบและสร้างฐานข้อมูลเชื่อมต่อกับโปรแกรมภาษา SQL
2. พัฒนาระบบสารสนเทศด้วยโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ด้วย HTML5, PHP, CSS3, JavaScript และ Framework Bootstrap 4
3. ทำการพัฒนาโครงสร้างของระบบสารสนเทศจากแบบสำรวจความต้องการของระบบสารสนเทศจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้งานระบบ
4. ทำการพัฒนาส่วนย่อยของระบบสารสนเทศแต่ละส่วนและทำการทดสอบจากผู้วิจัย
5. นำระบบสารสนเทศส่วนย่อยที่ได้พัฒนาให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้งานระบบได้ร่วมทำการทดสอบการทำงานของระบบสารสนเทศเป็นระยะ ๆ เพื่อนำข้อเสนอแนะและคำแนะนำเพิ่มเติมมาปรับปรุงและพัฒนา เพื่อที่จะทำให้ได้ระบบสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการให้มากที่สุด
6. นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้งานระบบนำมาปรับปรุงและพัฒนาระบบสารสนเทศ
7. ทำการพัฒนาส่วนย่อยต่าง ๆ ที่ได้วิเคราะห์และออกแบบจากแบบสำรวจความต้องการของระบบจนครบและมารวมเป็นระบบสารสนเทศที่พร้อมสามารถใช้งานได้

ขั้นตอนการติดตั้งและการทำงานของระบบสารสนเทศ

1. ทำการติดตั้งระบบสารสนเทศบนเซิร์ฟเวอร์คอมพิวเตอร์ในรูปแบบออนไลน์
2. คณะผู้วิจัยทดลองการใช้งานระบบสารสนเทศและมีให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการใช้งานระบบสารสนเทศเป็นระยะ ๆ
3. ทดสอบการทำงานโดยผู้เชี่ยวชาญด้านระบบสารสนเทศ โดยใช้กระบวนการ Black Box Testing (Khan, and Khan, 2012) ใช้แบบประเมินแบบประสิทธิภาพ
4. ทดสอบการใช้งานระบบสารสนเทศโดยอาจารย์ สโมสรนักศึกษาและนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธาธานี คณะผู้วิจัยได้ทำการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ต่อการใช้งานระบบสารสนเทศ

การประเมินประสิทธิภาพและประเมินความพึงพอใจการใช้งานของระบบ

1. ใช้แบบประเมินแบบประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 20 ข้อ นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือผู้เชี่ยวชาญด้านระบบสารสนเทศ จำนวน 3 คน ตามมาตรวัดของ Likert (วิรานันท์ พงศาภักดี, 2544) กำหนดเกณฑ์ผลการประเมินประสิทธิภาพเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 ผลการประเมินประสิทธิภาพระดับดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 ผลการประเมินประสิทธิภาพระดับดี

ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 ผลการประเมินประสิทธิภาพระดับดีปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 ผลการประเมินประสิทธิภาพระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 ผลการประเมินประสิทธิภาพระดับที่ใช้ไม่ได้

2. ใช้แบบประเมินความพึงพอใจผู้ใช้งานระบบสารสนเทศเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 22 ข้อ นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือ อาจารย์ จำนวน 5 คน นักศึกษา สโมสรนักศึกษา จำนวน 10 คน และนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา จำนวน 32 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ตามมาตรวัดของ Likert มีเกณฑ์การแปลความหมายของข้อมูล 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50–5.00 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50–4.49 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50–3.49 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50–2.49 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.49 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจน้อยมาก

ผลการพัฒนางานวิจัย

การพัฒนาระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์ โดยใช้แนวคิดแบบอโจล์ ได้ใช้รูปแบบการพัฒนาระบบจะเป็นในรูปแบบวงรอบ ดังนี้

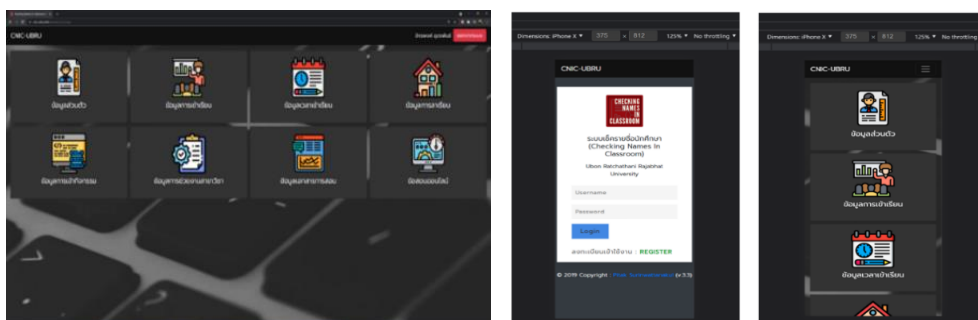
ตารางที่ 1 วงรอบการพัฒนาขั้นตอนวิธีการพัฒนาและปรับปรุงระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบอโจล์

วงรอบ	ขั้นตอนวิธีการพัฒนาและปรับปรุง	ผลลัพธ์
วงรอบ ที่ 1	- วิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ - ศึกษาความต้องการจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้งานระบบสารสนเทศ - เลือกใช้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม - ค้นหา Library ที่จำเป็นใช้ในการพัฒนาซอฟต์แวร์ - ออกแบบและพัฒนาระบบฐานข้อมูลออนไลน์ - สร้างความสัมพันธ์ของตารางที่ต้องการจัดเก็บข้อมูล - พัฒนาระบบการจัดการข้อมูลของนักศึกษา - พัฒนาระบบการจัดการข้อมูลของอาจารย์ - พัฒนาระบบสแกน QR Code จาก Library Instant Camera - ทำการเก็บข้อมูลการใช้งานระบบสารสนเทศจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้งาน ในวงรอบที่ 1 - ทำการปรับปรุงและพัฒนาระบบสารสนเทศ	- ระบบการทะเบียนของนักศึกษา และการจัดการข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา - ระบบการลงทะเบียนของอาจารย์ และการจัดการข้อมูลส่วนตัวของอาจารย์ - การเพิ่ม/ลบ/แก้ไข ข้อมูลรายวิชาของอาจารย์ - ระบบการสแกน QR-Code เข้าชั้นชั้นเรียนของนักศึกษา - ระบบรายงานการเข้าเรียนของนักศึกษา - ระบบตรวจสอบรายงานการเข้าเรียนของอาจารย์
วงรอบ ที่ 2	- วิเคราะห์และศึกษาความต้องการจากแบบสำรวจและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้งานระบบสารสนเทศจากวงรอบที่ 1 - ออกแบบและพัฒนาระบบฐานข้อมูลการจัดเก็บเอกสารสอนและฐานข้อมูลการจัดเก็บข้อมูลผลการเรียนของนักศึกษา - พัฒนาระบบจัดเก็บเอกสารการสอนของอาจารย์บนระบบฐานข้อมูลออนไลน์	- ปรับปรุงระบบสแกน QR-Code ให้เป็นรูปแบบอัตโนมัติ - ระบบจัดเก็บเอกสารการสอนของอาจารย์บนระบบฐานข้อมูล - การเพิ่ม/ลบ/แก้ไข เอกสารประกอบการสอนของแต่ละรายวิชา

ตารางที่ 1 (ต่อ)

วงรอบ	ขั้นตอนวิธีการพัฒนาและปรับปรุง	ผลลัพธ์
วงรอบ ที่ 2	- พัฒนาระบบการลาเรียนของนักศึกษา - ปรับปรุงระบบสแกน QR Code - ทำการเก็บข้อมูลการใช้งานระบบสารสนเทศจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้งาน ในวงรอบที่ 2 - ทำการปรับปรุงและพัฒนาาระบบสารสนเทศ	- ระบบการลาเรียนและรายงานข้อมูลการลาเรียนของนักศึกษา - ระบบตรวจสอบรายงานการลาเรียนของอาจารย์
วงรอบ ที่ 3	- วิเคราะห์และศึกษาความต้องการจากแบบสำรวจและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้งานระบบสารสนเทศจากวงรอบที่ 2 - ออกแบบและพัฒนาฐานข้อมูลระบบจัดเก็บข้อมูลกิจกรรมนักศึกษา คณะครุศาสตร์ - ออกแบบและพัฒนาฐานข้อมูลระบบการเก็บชั่วโมงช่วยงานภายในสาขาวิชา คณะครุศาสตร์ - พัฒนาระบบจัดเก็บข้อมูลการเข้ากิจกรรมนักศึกษา คณะครุศาสตร์ - พัฒนาระบบเก็บชั่วโมงช่วยงานภายในสาขาวิชาของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ - ทำการขยายฐานข้อมูลเพื่อรองรับข้อมูลที่เพิ่มขึ้น - ทำการเก็บข้อมูลการประเมินประสิทธิภาพระบบสารสนเทศจากผู้เชี่ยวชาญ - ทำการเก็บข้อมูลการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้งานระบบสารสนเทศ - ทำการสรุปผลการประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ - ทำการสรุปผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้งานระบบสารสนเทศ	- ระบบการลงทะเบียนของสโมสรนักศึกษาและการจัดการข้อมูลส่วนตัวของสโมสรนักศึกษา - ระบบการเพิ่ม/ลบ/แก้ไข ข้อมูลกิจกรรมนักศึกษา - ระบบการเก็บข้อมูลเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา - ระบบการเก็บชั่วโมงช่วยงานภายในสาขาวิชาของนักศึกษา - ระบบการเพิ่มข้อมูลการช่วยงานของอาจารย์ - ระบบสแกน QR-Code การเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา - ระบบสแกน QR-Code การเก็บชั่วโมงช่วยงานภายในสาขาวิชาของนักศึกษา - ผลของการประเมินประสิทธิภาพของระบบจากผู้เชี่ยวชาญ - ผลของการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้งานระบบสารสนเทศ

ระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบโอโจล์ ประกอบด้วย โมดูลข้อมูลส่วนตัว โมดูลข้อมูลการเข้าเรียน โมดูลข้อมูลเวลาเข้าเรียน โมดูลข้อมูลผลการเรียน โมดูลข้อมูลการเข้ากิจกรรม โมดูลข้อมูลการช่วยงานสาขาวิชา โมดูลข้อมูลเอกสารการสอน โมดูลข้อสอบออนไลน์ ตัวอย่างดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 หน้าเมนูการใช้งานระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบโอโจล์

จากภาพที่ 2 การพัฒนาระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบโอโจล์ ได้มีการออกแบบระบบสารสนเทศโดยใช้รูปแบบการแสดงผลของตัวระบบแบบ Responsive Web Design เพื่อที่จะช่วยให้ระบบสามารถแสดงผลการทำงานได้กับอุปกรณ์ที่มีหน้าจอแสดงผลแตกต่างกันได้ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์, Smart Phone หรือ Tablet

สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการการวิจัยจะแบ่งผลการประเมินออกเป็น 2 ส่วน คือการประเมินผลประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญและการประเมินความพึงพอใจผู้ใช้งานระบบสารสนเทศ

1. การประเมินผลประสิทธิภาพการทำงานของระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบโอโจล์จากผู้เชี่ยวชาญระบบสารสนเทศ โดยมีการทดสอบแบบ Black Box Testing จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี (Mean = 4.40, S.D. 0.30) หมายถึงประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี แสดงให้เห็นว่าระบบสารสนเทศที่คณะผู้วิจัยได้พัฒนาผ่านเกณฑ์และสามารถนำระบบสารสนเทศไปใช้งานได้ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลประเมินประสิทธิภาพของการพัฒนาระบบสารสนเทศโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน		
	$\bar{x}$	<i>S. D</i>	ระดับ
1. การเมนูการใช้งานเหมาะสม	4.33	0.58	ดี
2. การแสดงผลของข้อมูลมีความถูกต้อง	4.00	0.00	ดี
3. สามารถแสดงผลข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว	4.33	0.58	ดี
4. การบันทึกข้อมูลมีความถูกต้องการ	4.67	0.58	ดีมาก
5. ผลลัพธ์ข้อมูลมีความถูกต้องครบถ้วน	4.00	0.00	ดี
6. ความสะดวกรวดเร็วในการป้อนข้อมูล	4.67	0.58	ดีมาก
7. การแสดงผลข้อมูลแต่ละหน้าจอมีความเหมาะสม	4.00	0.00	ดี
8. สามารถดาวน์โหลดไฟล์เอกสารได้ถูกต้อง	4.33	0.58	ดี
9. ลดความซ้ำซ้อนของการทำงาน	4.00	0.00	ดี
10. การจัดเก็บข้อมูลมีความปลอดภัย	4.33	0.58	ดี
11. การจัดเก็บข้อมูลในฐานข้อมูลมีความเหมาะสม	4.33	0.58	ดี
12. มีการกำหนดสิทธิ์การเข้าใช้งานระบบชัดเจน	4.67	0.58	ดีมาก
13. การตรวจสอบชื่อผู้ใช้งานซ้ำกันในฐานข้อมูลของระบบ	4.33	0.58	ดี
14. นำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการพัฒนาระบบ	4.33	0.58	ดี
15. ข้อมูลระบบสารสนเทศมีประโยชน์ต่อผู้ใช้งานระบบ	4.33	0.58	ดี
16. การเข้าถึงระบบทำได้ง่ายและรวดเร็ว	4.33	0.58	ดี
17. ระบบสามารถออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	5.00	0.00	ดีมาก
18. ระบบมีความพร้อมในการให้บริการแก่ผู้ตลอดเวลา	4.67	0.58	ดีมาก
19. ระบบสามารถทำงานบนอุปกรณ์สื่อสารได้หลายชนิด	5.00	0.00	ดีมาก
20. ระบบสามารถพัฒนาต่อยอดได้ในอนาคต	4.33	0.58	ดี
เฉลี่ย	4.40	0.30	ดี

2. การประเมินความพึงพอใจการใช้งานของระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษา ด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบบอจล์จากผู้ใช้งาน ซึ่งจะใช้การประเมินการใช้งานระบบสารสนเทศทั้งหมด 4 ด้าน ดังหัวข้อต่อไปนี้

- ด้านความสามารถของระบบตรงตามความต้องการของผู้ใช้ระบบ (Functional Test)

- ด้านการตรวจสอบความถูกต้องในการจัดการข้อมูลในระบบ (Usability Test)
- ด้านความสามารถในการทำงานของระบบ (Performance Test)
- ด้านความปลอดภัยของระบบ (Security Test)

โดยจะแสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบสารสนเทศ จะแบ่งจากกลุ่มตัวอย่างของผู้ใช้งานระบบสารสนเทศทั้งหมด 3 กลุ่ม มีดังนี้

ตารางที่ 3 ผลประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบสารสนเทศจากอาจารย์ จำนวน 5 คน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
ด้านความสามารถของระบบตรงตามความต้องการของผู้ใช้ระบบ (Functional Requirement Test)	4.43	0.19	พึงพอใจมาก
ด้านการตรวจสอบความถูกต้องในการจัดการข้อมูลในระบบ (Usability Test)	4.43	0.15	พึงพอใจมาก
ด้านความสามารถในการทำงานของระบบ (Performance Test)	4.48	0.13	พึงพอใจมาก
ด้านความปลอดภัยของระบบ (Security Test)	4.40	0.19	พึงพอใจมาก
รวม	4.44	0.17	พึงพอใจมาก

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบสารสนเทศจากอาจารย์ ผลการประเมินอยู่ในระดับพึงพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.44 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.17

ตารางที่ 4 ผลประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบสารสนเทศจากนักศึกษาสโมสรนักศึกษา คณะครุศาสตร์ จำนวน 10 คน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
ด้านความสามารถของระบบตรงตามความต้องการของผู้ใช้ระบบ (Functional Requirement Test)	4.53	0.15	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านการตรวจสอบความถูกต้องในการจัดการข้อมูลในระบบ (Usability Test)	4.53	0.16	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านความสามารถในการทำงานของระบบ (Performance Test)	4.48	0.18	พึงพอใจมากที่สุด

ตารางที่ 4 (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
ด้านความปลอดภัยของระบบ (Security Test)	4.58	0.08	พึงพอใจมากที่สุด
รวม	4.53	0.59	พึงพอใจมากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบสารสนเทศจากนักศึกษา สโมสรนักศึกษา คณะครุศาสตร์ ผลการประเมินอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.53 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.59

ตารางที่ 5 ผลประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบสารสนเทศจากนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จำนวน 32 คน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
ด้านความสามารถของระบบตรงตามความต้องการของผู้ใช้ระบบ (Functional Requirement Test)	4.59	0.08	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านการตรวจสอบความถูกต้องในการจัดการข้อมูลในระบบ (Usability Test)	4.63	0.13	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านความสามารถในการทำงานของระบบ (Performance Test)	4.60	0.08	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านความปลอดภัยของระบบ (Security Test)	4.61	0.07	พึงพอใจมากที่สุด
รวม	4.60	0.61	พึงพอใจมากที่สุด

จากตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบสารสนเทศจากนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ ผลการประเมินอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.60 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.61

หากนำผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบสารสนเทศ ทั้ง 3 กลุ่มมารวมกัน จะได้มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.52 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.08 เมื่อนำผลที่ได้จากการ

ประเมินความพึงพอใจมาเทียบเกณฑ์การประเมินแบบ Rating Scale จะอยู่ในช่วง 4.51 – 5.00 ซึ่งระบบสารสนเทศมีข้อมูลที่ตรงตามต้องการของผู้ใช้งาน ระบบสามารถทำงานและแสดงผลการทำงานได้อย่างรวดเร็ว มีการจัดการข้อมูลที่ถูกต้อง ระบบมีความเสถียรและรองรับการทำงานของผู้ใช้งานอยู่ตลอดเวลา รวมทั้งมีการตรวจสอบสิทธิ์การเข้าใช้งานระบบของแต่ละระดับของผู้ใช้งานและมีระบบความปลอดภัยในการเก็บข้อมูลต่าง ๆ ที่สำคัญของผู้ใช้ระบบสารสนเทศ

การอภิปรายผล

ผลการพัฒนาระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบโอโจล์ จะมีการพัฒนาระบบสารสนเทศที่เน้นความต้องการของผู้ใช้งานเป็นหลัก ซึ่งผู้พัฒนาระบบสารสนเทศจะมีการให้ผู้ใช้งานเข้ามามีส่วนร่วมในระหว่างกระบวนการพัฒนา ระบบสารสนเทศด้วยเป็นระยะ ๆ ทำให้ผู้ใช้งานสามารถให้ข้อเสนอแนะและเพิ่มเติมความต้องการของระบบสารสนเทศที่กำลังพัฒนา สอดคล้องกับงานวิจัยของรูปพงศ์ เศรษฐพิทักษ์ (2558) เรื่อง สมรรถนะที่สำคัญของผู้ปฏิบัติหน้าที่ตัวแทนลูกค้าในโครงการพัฒนาซอฟต์แวร์แบบโอโจล์ที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติงานด้านความต้องการผู้ใช้ ซึ่งระบบสารสนเทศจะสามารถรองรับการทำงานของ QR Code ทำให้นักศึกษาสามารถยืนยันตัวตนการเข้าเรียนหรือเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาด้วย QR Code สอดคล้องกับงานวิจัยของประทีป พืชทองกลาง, ญาดาวิมินทร์ พืชทองกลาง, และอาภากร ปัญญา (2561) เรื่อง การสร้างระบบยืนยันการเข้าชั้นเรียนด้วย QR Code ระบบสารสนเทศมีการรองรับรูปแบบการจัดเก็บเอกสารออนไลน์บนระบบฐานข้อมูล ซึ่งสามารถทำให้อาจารย์ผู้สอนในแต่ละรายวิชาสามารถอัปโหลดเอกสารที่เกี่ยวข้องกับในรายวิชาที่ตนเองจัดการเรียนการสอนให้กับนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในวิชานั้น ๆ สามารถทำการดาวน์โหลดเอกสารผ่านระบบออนไลน์ได้อย่างรวดเร็วและลดการใช้ทรัพยากรกระดาษในรูปแบบเดิมซึ่งอาจจะมีการสูญหายได้ง่าย สอดคล้องกับงานวิจัยของนราทิพย์ แสงอาทิตย์, (2555) เรื่อง การจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานี เขต 1

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือวิจัยที่ประกอบด้วย 1) แบบประเมินคุณภาพระบบสารสนเทศ โดยได้ทำการประเมินคุณภาพระบบสารสนเทศจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน และ 2) แบบประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้งานระบบสารสนเทศ โดยได้ทำการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบสารสนเทศจากกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม โดยได้แบ่งออกเป็น อาจารย์ 5 คน นักศึกษาสโมสรนักศึกษา 10 คน และนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา จำนวน 32 คน โดยการ

เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม โดยใช้สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากคะแนนค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จึงได้ดำเนินการวิจัยที่ตรงกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ดังนี้

1. ได้ระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบโอเอสที่มีประสิทธิภาพ โดยผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดี โดยมีค่าประเมินเฉลี่ยอยู่ที่ 4.40 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.30

2. ได้ผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้งานระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ดผ่านระบบออนไลน์ จากกลุ่มตัวอย่างผู้ใช้งานระบบสารสนเทศ 3 กลุ่ม โดยจะมีกลุ่มอาจารย์ 5 คน ระดับพึงพอใจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.44 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.17 กลุ่มนักศึกษาลิขสิทธิ์นักศึกษา 10 คน ระดับพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.53 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.59 และกลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา จำนวน 32 คน อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.60 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.61 ซึ่งหากนำผลรวมของคะแนนประเมินความพึงพอใจทั้ง 3 กลุ่ม มารวมกัน จะมีผลการประเมินอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.52 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.08 โดยผลจากการประเมินความพึงพอใจทั้ง 4 ด้าน มีผลสรุปดังนี้

- ด้านความสามารถของระบบตรงตามความต้องการของผู้ใช้ระบบ (Functional Requirement Test) ระบบสารสนเทศมีการเข้าใช้งานที่สะดวกรวดเร็ว มีการประมวลผลที่ถูกต้องและแม่นยำ การจัดวางแผนการใช้งานในแต่ละส่วนมีความเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนเป็นมิตรกับผู้ใช้งานและสามารถทำได้ทั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต

- ด้านความสามารถในการทำงานของระบบ (Usability Test) ระบบสารสนเทศมีการแสดงผลรายงานที่ถูกต้องและครบถ้วน ข้อมูลภายในแต่ละส่วนมีความสัมพันธ์กัน การแสดงผลของหน้าจอมีความเหมาะสมในแต่ละเมนูการใช้งาน มีการแสดงผลตรงกับความต้องการของผู้ใช้ การแสดงผลของข้อมูลมีความเหมาะสมกับขนาดของหน้าจอในอุปกรณ์การสื่อสารแต่ละชนิด

- ด้านความสามารถของระบบที่ง่ายต่อการใช้งาน (Performance Test) ระบบสารสนเทศมีการทำงานที่รวดเร็วสามารถตอบสนองการทำงานของระบบได้อย่างดี ระบบมีความพร้อมในการทำงานตลอดเวลา ผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้งานผ่านระบบออนไลน์ได้อย่างทันที

- ด้านความปลอดภัยของระบบ (Security Test) ระบบสารสนเทศมีการกำหนดสิทธิการเข้าใช้งานของผู้ใช้งานแต่ละระดับ แยกการทำงานในแต่ละส่วนของผู้ใช้งานได้อย่างชัดเจน มีการจัดการข้อมูลส่วนตัวได้อย่างเหมาะสม มีระบบการเข้างานโดยการยืนยันตัวตนผ่านระบบจากระบบฐานข้อมูลและมีการเข้ารหัสความปลอดภัยของเว็บไซต์

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐดนัย วังประธรรม. (2562). *สรุป Agile Software Development*. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2563.
จาก <https://nutdnuy.medium.com/สรุปagile-software-development-2eeb0c569e06>.
- รัฐสิทธิ์ สุขะหุด. (2555). *ฐานข้อมูลเบื้องต้น*. คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ธนู บุญญานุวัตร. (2561). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ*. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2563. จาก <https://tanoo.wordpress.com>.
- รูปพงศ์ เศรษฐพิทักษ์. (2558). สมรรถนะที่สำคัญของผู้ปฏิบัติงานที่ตัวแทนลูกค้าใน
โครงการพัฒนาซอฟต์แวร์แบบโอเพ่นซอร์สที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติงานด้าน
ความต้องการของผู้ใช้. *วารสารระบบสารสนเทศด้านธุรกิจ (JISB)*, 2(3), 65–80.
- ประทีป พิษทองกลาง, ญาติวิมินทร์ พิษทองกลาง, และอาภากร บัญโญ. (2561). การสร้าง
ระบบยืนยันการเข้าชั้นเรียนด้วย QR Code. *วารสารพุทธศาสตร์ศึกษา*, 9(1), 1–16.
- นราทิพย์ แสงอาทิตย์. (2555). *การจัดการระบบสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามุกดาหาร เขต 1*.
วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
- วีรานันท์ พงศาภักดี. (2544) *การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงกลุ่ม : ทฤษฎีและการประยุกต์
(กับ GLIM และ SPSS/FW)*. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Ben, F. (2012). *Responsive Web Design with HTML5 and CSS3*. UK: Packt Publishing Ltd.
- Khan, M.E., and Khan, F. (2012). A Comparative Study of White Box, Black Box and Grey
Box Testing Techniques. *(IJACSA) International Journal of Advanced Computer
Science and Applications*, 3(6), 12–15.
- Muhammad, Zuhdi, (2021). *Agile Software Development*. Retrieved October 1, 2022 from
<https://mzuhdz.medium.com/agile-software-development-a-game-changer-of-software-development-process-d52933246c28>

การเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเกมเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในห้องเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ

Blended Learning through Games for Motivation in Undergraduate EFL Classroom

ธิษณา ศรัทธารัตน์ธนา¹

Thisana Satharatthana¹

Received: 9 ตุลาคม 2565 Revised: 23 พฤศจิกายน 2565 Accepted: 28 พฤศจิกายน 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของเกม Kahoot ในการเรียนรู้แบบผสมผสาน 2) ศึกษาความพึงพอใจต่อใช้เกม Kahoot ในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงรายจำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะชีวิต ในเทอมที่ 2 ปีการศึกษา 2563 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test กิจกรรมการเรียนการสอนใช้วิธีการสอนแบบ 3P (PPP) ได้แก่ ขั้นนำเสนอ (Presentation) ขั้นฝึก (Practice) และขั้นนำไปใช้ (Production) กิจกรรมการเรียนการสอนเกิดขึ้นครั้งละ 1 ชั่วโมงต่อ 1 สัปดาห์ จำนวน 6 ครั้ง โดยในสัปดาห์แรกกลุ่มตัวอย่างจะทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแนะนำการใช้แอปพลิเคชัน Kahoot จากนั้นในสัปดาห์สุดท้ายกลุ่มตัวอย่างจะทำแบบทดสอบหลังเรียนและทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot ผลการศึกษาพบว่า เกม Kahoot มีประสิทธิภาพสามารถกระตุ้นการเรียนรู้แบบผสมผสานสำหรับนักศึกษาระดับปริญญา

¹ อาจารย์ กลุ่มวิชาภาษาตะวันตก คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงราย; Lecturer, Western Language Department, Faculty of Business Administration and Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Lanna Chiangrai, Thailand; e-mail: koonthisana@gmail.com

ตรีในห้องเรียน EFL อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($df = 29, t = 20.24, p = 0.00$) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการใช้เกม Kahoot ในการเรียนแบบผสมผสานอยู่ในระดับสูง (4.70)

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบผสมผสาน, เกม, การกระตุ้นการเรียนรู้, นักศึกษาระดับปริญญาตรี, ห้องเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ

ABSTRACT

The objectives of this research were: 1) to study the effectiveness of the Kahoot game in blended learning and 2) to study the satisfaction of using the Kahoot game in blended learning. The sample group included 30 first-year students at Rajamangala University of Technology Lanna, Chiang Rai who enrolled in English for Life Skills subject in the second semester of the academic year 2020. The research instruments were pre-and post-study exams and satisfaction questionnaires. The data were analyzed statistically using mean, standard deviation, and the t-test. The teaching and learning activities are based on the 3P teaching method (PPP), i.e., presentation, practice, and production. The activity occurred for 1 hour each week, 6 times in total. The sample group completed the pre-test in the first week, was introduced to the Kahoot application, then took the post-test, and finished the Kahoot game learning satisfaction questionnaire in the last week. The study found that the Kahoot game was effective for motivation through blended learning in the undergraduate EFL classroom at 0.05 statistically significant ($df = 29, t = 20.24, p = 0.00$). The students had high satisfaction (4.70) with using the Kahoot game in blended learning.

KEYWORDS: Blended learning, Games, Motivation, Undergraduate, EFL classroom

Background

The COVID-19 pandemic's emergence in Thailand has affected several elements of Thai life, including schooling (Cabinet Approves Plans, 2020). On March 17, 2020, the Thai government implemented the "stay home, stay safe" policy, and as a result, social segregation measures have been implemented in all spheres of society, particularly for

students and teachers (Patcharanaruamol, et al., 2020). This significantly impeded teachers' and students' capacity to interact and carry out educational activities in the face-to-face classroom. Freshmen at Thai universities would be exposed to different surroundings, classmates, study locations, and, of course, learning approaches such as learning from home—all taking place online—as the pandemic continued into August 2021, the beginning of a new academic year (Mala, 2020). When the situation calmed down, there were alternate classes at school and home. The teaching of English was included in this.

Due to the COVID-19 pandemic, a foundation EFL course was offered to freshmen in the first semester of the academic year 2020 at the Rajamangala University of Technology Lanna in Chiangrai, with online and onsite as the announced modes of learning. Many first-year university students in Thailand would be unfamiliar with blended (online) learning because most Thai high schools still use the traditional chalk-and-board F2F classroom lecture method (Watanapokakul, 2018). Most students in the English for Life skills classes closed their cameras and did not participate in an online class. Also when they were studying face-to-face in a classroom, some of them did not participate. Some students complained that the English grammar section was especially boring and confusing. They noticed that they could correctly answer questions in multiple-choice tests during their examination, but they couldn't figure out why the answers were corrected. This reality exposed that they responded fairly by making predictions. Some students find it difficult to learn English grammar because they do not have the opportunity to use it in their daily lives. Grammar, on the other hand, is significant because it is the language that allows us to converse about language. Grammar describes the various types of words and word groups that comprise sentences in any language (Haussamen et al., 2003). According to Crystal (2004), grammar is the structural foundation of our ability to communicate. The more learners understand how it works, the better they will be able to keep track of the language's meaning and effectiveness. According to the Evaluation of the World Bank Group's Support, graduate university students recognize the significance of English as a lingua franca of international business communication (World Bank, 2017). This means that graduate students with English skills have a better chance of getting a job than others. Another reason may be due to

Thailand being ranked 89 out of 100 countries and regions for English proficiency in the most recent EF English Proficiency Index (2020), with a score of 41.9, indicating very low proficiency. Thailand's ranking in the second expansion of international educational institutions and its proficiency in Thai students studying English continues to be in short supply. It has recently been reduced from 74 to 89, a 15-place drop, and now ranks last among 100 countries. Singapore, the Philippines, and Malaysia have higher rankings within the ASEAN bloc (Education First, 2020). Unquestionably that learning English is challenging. Adaptation is extremely important in this era, especially for the study. One of the most popular options for teaching and learning is blended learning.

Blended learning (BL), or the combination of face-to-face and online guidance (Graham, 2013). It is becoming increasingly popular in higher education, including some academics relating to it as the "new traditional model" or the "new normal" in classroom teaching (Norberg et al., 2011). Blended learning is a learning process that combines different learning styles. It is learning that occurs in the classroom as well as learning that occurs outside of the classroom, where learners and teachers do not face each other or use a variety of learning resources. The learning and teaching processes take place in a variety of formats, with activities carried out through tactics. The primary goal is for students to achieve their learning objectives (Hrastinski, 2019). According to the blended styles, the learning process should be more effective with the blended learning model because the traditional learning process will be facilitated by e-learning, which in this case is based on the information technology infrastructure and can be done at any time and from any location. However, some students are unable to adapt to the process and thus face a problem. As such, motivating them to participate in learning is a difficult task but a challenge.

Motivation is defined as the energy that empowers and changes implementation toward a goal (Mustangin, 2019). Motivation is closely related to other constructs such as interest, awareness, requirements, expectations, and objectives. All of that adds up to encouraging students' interest in learning and their desire to participate in various events and achieve different goals (Richards, & Rodgers, 2001). Motivation in education is concerned with the problem of creating conditions in which students will fulfill to the greatest of their

ability in academic circles. We frequently encourage a child by assisting them in developing an expectation that a positive impact will result from their willingness to participate in an experience in the classroom.

One of the most important issues still being investigated and discussed in the EFL classroom is technology usage. An illustration of how technology is applied to the teaching and learning process is digital game-based learning (DGBL). It started as an instructional method that could be used with a computer and mobile applications, as the name would imply. (Jin et al., 2018) claim that game-based learning can help learners be active, fun, and productive in a language classroom. According to Michos (2017), learning a language and playing a game both involve goal-oriented activities that include forms like mastering the rules and developing skills to achieve a certain aim. Games-based activities have long been intriguing and valued for language teaching and learning (Tóth et al., 2019). Using applications to develop language skills in English listening at Suan Sunandha Rajabhat University found that applications provided diverse teaching materials, making them enjoyable and non-boring (Poomjit, & Luangnapa, 2019). According to various research, using technology in foreign language teaching and learning has huge advantages for both teachers and students. Teachers use technology more and more to motivate language learning and teaching in the classroom. The Kahoot application is recommended as a tool for motivating students in English classrooms through online learning and offline, according to the reviewed literature.

The Kahoot application was created in 2012 and released in private beta in March 2013, quickly becoming a global educational brand. It has unique features of standard gaming and teaching models that are intuitive and competitive. The game's goal is to create a game-based environment for students to enjoy learning in a fun, intelligent, and competitive way. Instead of the traditional method of going through course readings and notes. Kahoot! had been played by over 2.5 billion people from over 200 countries (Vick, 2019). A few literature surveys claimed its benefits and positive effects on learner learning, such as providing immediate feedback, increasing cooperation in lessons, and advancing the maintenance of the central fabric (Mustangin, 2019). According to several studies, Kahoot can

be used to screen each student's information and identify ranges where students would benefit from more one-on-one instruction. However, it is more commonly used as a break from traditional classroom exercises (Susanti, 2017). Kahoot amusement in English language classrooms can help to develop positive states of mind, increase members' inspiration level, stimulate learners' discernment and desire towards English classrooms, solid competition, fun, and agreeable learning environment, and effectively communicate with learners by aing the desired focused on language (Medina, & Hurtado, 2017). Thus, the learning process can improve the language learning quality of students in the classroom by using Kahoot online media, with the greatest effect of reporting the dynamics, commitment, and motivation of lessons, as well as enhancing the learning process. The Kahoot game experience evolves alongside learning environments to ensure that it is engaging, impactful, inclusive, and accessible to all learners, regardless of age, background, or location. The importing is free and can be introduced in a short time and used on various student devices during class.

As a result, digital games-based learning is designed to elicit emotional responses from students, whether through distraction mechanisms, music, or visuals. This makes all the difference in creating the critical moments that allow students to unlock their skills. Kahoot application is a game-based learning and quiz tool that promotes learning outside the classroom. Based on the problems in the subject classroom and some related studies, the researcher decided to conduct action research on the topic of blended learning through games for motivation in the EFL classroom.

Objectives

There are two objectives as follows:

- 1) to evaluate the effectiveness of the Kahoot games in the EFL classroom through blended.
- 2) to evaluate the students' satisfaction through the Kahoot games in the EFL classroom through blended learning.

Research Questions

1. How effective was the Kahoot game in the EFL classroom through blended learning?
2. How much was students' satisfaction through the Kahoot games in the EFL classroom through blended learning?

Research Scope

This research is a classroom action research to solve problems arising from blended learning for non-English majors at Rajamangala University of Technology Lanna, Chiang Rai due to the epidemic situation of COVID-19 in the academic year 2020.

Methodology

Participants

The sample group consisted of 30 first-year students who enrolled in English for Life Skills subject in the second semester of 2020 from a total of 2 groups by simple random sampling, which was the responsibility of the researcher at the Rajamangala University of Technology Lanna in Chiangrai.

Instruments

The materials used in this study were divided into two categories: data collection and satisfaction questionnaires. The data collection instruments were identical pre-and post-tests with six English grammar topics, including present simple tense, past simple tense, present continuous tense, past continuous tense, present perfect tense, and past perfect tense. The test on the Kahoot game as a multiple-choice quiz, true or false, and type answers was created by the researcher who has to log in to the Kahoot application account with a step-by-step guide. Another set of ten satisfaction questions focused on their Kahoot game English grammar learning experiences, as well as their self-motivation and enthusiasm. The survey was graded on a five-point Likert scale (Likert, 1932).

Procedures

The six-week study was conducted on the subject of English for Life Skills. In the first class, the sample groups took the pre-test. The post-test was given at the end of class.

The class met once a week for an hour. The presenting, practicing, and producing (PPP) technique teaches grammar relevant to the activities of the group. The PPP method is recommended for EFL classes in English (Harmer, 2007). Students were divided into small groups of 3-4 during each lesson to participate in activities. The following were the activities:

Step one was the presentation, in which the teacher introduced and explained how to use English grammar as present simple tense, past simple tense, present continuous tense, past continuous tense, present perfect tense, and past perfect tenses on a PowerPoint program in the group at the start of the activities. The teacher would introduce how to use the Kahoot application, which was added to the first activity.

Step two was to practice, Students were given activities to complete using the Kahoot game on their devices (smartphones, laptops, or computers), with quizzes displayed on a shared screen to tie the course together. The answers were created by the teacher as multiple-choice, true-false, and typed answers. During their practice, the teacher explained which quizzes were correct or incorrect, so as to better judge the progress being made in class.

Step three was production. Students would use the language in context in an activity set up by the teacher. The students did their activities through the Kahoot game. They complete answers that were created by the teacher as multiple-choice, true-false, and typed answers. The students showed their scores to each other.

After six weeks, the students took a post-test and completed a satisfaction questionnaire at the end of class.

Results and discussion

The findings were presented based on the research questions following.

1. How effective was the Kahoot game in the EFL classroom through blended learning? The results for the data of the group was shown in Table 1.

Table 1 Comparison of the pre-and post-test scores

Test	N	Highest score (25)	Lowest score (25)	$\bar{x}$	S.D.	df	t	p
Pre-test	30	14	6	10.43	2.44	29	20.24	.00
Post-test	30	24	16	17.87	2.50			

According to table 1, the student's average grade point before studying was 10.43, with the highest score being 14 points and the lowest score being 6 points. It was 17.87 after studying, with the highest score being 24 points and the lowest score being 16 points, and the results of the comparative analysis of study scores before and after the study using dependence sample t-test statistics revealed that the students had statistically significant higher grades than before at the .05 level ($p = .00$, $t = 20.24$). The results presented that the student's performance improved significantly after using the Kahoot game activities in blended learning classes.

Considering the significant variation in scores in table 1, it was possible to identify the effect of the Kahoot games and the type of English teaching activities (PPP steps) we used. The teacher attempted to explain clearly how to apply the English grammar on the PowerPoint, then again while doing exercises, so that by the end, all students in the groups felt confident enough to take the test. However, the post-test scores of the hold groups with the Kahoot activities were higher than the pre-test scores. That means that learning English grammar with the Kahoot activities is not only significant but also effective and beneficial for students at that time.

Based on the data presented about the effectiveness of the Kahoot activities in the subject of English for Life Skills. According to some relevant research, the Kahoot application could achieve significant differences in scores when compared to traditional learning methodologies (Iwamoto et al., 2017), and it could be a formative assessment by definition (Kapsalis et al., 2019). The Kahoot application supported students' English learning in a

variety of ways, including; it could be one ways to assist students, particularly when teaching vocabulary (Putri, 2019). The use of Kahoot would benefit students in understanding grammar materials (Masrurah, 2019), and it has facilitated and improved students' understanding of English grammar (Sukri et al., 2018). In addition, the Kahoot application was feasible and recommended for incorporating technology into senior high school English grammar instruction (Heni et al., 2018). Furthermore, the Kahoot application could be used at various educational levels to improve EFL pronunciation skills (Yürük, 2020). To summarize, both children and adults can use the Kahoot application in their English classrooms. It is effective and also assists students in improving their English skills, particularly in the grammar section.

The outcomes of some research were consistent with the results of the Kahoot games, which can recall student knowledge retention such as Ahmed et al. (2022) confirmed the impact of Kahoot as a game-based learning tool on the vocabulary recall and retention of Iranian EFL learners. When Ciaramella (2017) discovered that using a game-based learning platform improved vocabulary acquisition and retention when she reviewed the influence of Kahoot on vocabulary acquisition and retention. While Shabaneh, & Farrah, (2019) verified the effectiveness of games in the instructional experience as well as their impact on learners' lexical development. Also, Patra, et al. (2022) discovered the impact of playing digital games on Bangladeshi EFL learners' ability to remember and retain the language. Based on the data reviewed, were there any statistically significant differences in the EFL classroom with the Kahoot games through blended learning after 2 weeks of completed training? The results were presented in table 2.

Table 2 Comparison of post-test and after two weeks of training test scores

Test	N	Highest score (25)	Lowest score (25)	$\bar{x}$	S.D.	df	t	p
Post-test	30	24	16	17.87	2.50	29	2.30	.029
After two- week test	30	20	14	16.87	1.99			

According to table 2, the average post-test grade was 17.87, with the highest score being 24 points and the lowest score being 16 points. The sample group for the 2-week test was 16.87, with the highest score being 20 points and the lowest score being 14 points. The comparison of learning scores after the study and learning outcomes after the 2-week trial was based on dependence statistics. The student's grades were statistically significant at the .05 level, due to the sample t-test ($p = .029$, $t = 2.30$).

This data showed that Kahoot games were a useful tool for engaging learners in learning and increasing knowledge retention effectively even if the score after the two-week test was lower than the post-test. Noticed that the teacher's comment feedback during the practice step helped students distinguish between the content they knew well and the content they needed to work on, allowing them to make better use of their revision time. Furthermore, students who frequently included the lecturer's explanation of Kahoot games answers in their note-taking performed better. It was relevant for any educator thinking about using Kahoot game activities in their classroom, especially those in higher education institutions. The evaluation process served as a "remember waking call" for some students who were impressed by the extent of their lack of knowledge, but instead of lowering their confidence, it increased their motivation to work harder and improve their scores on future experiments (Licorish, et al., 2017). Through more conscious involvement in the learning process, students became more active participants in their development and were able to explore concepts at a deeper level and enhance their knowledge (Holbrey, 2020). Kahoot

game activities helped one another revise, create debate, and retain knowledge (Licorish, et al, 2018). Finally, learning through Kahoot games empowers learners in remembering what they have learned. Even though a certain time has passed, it remains a distinguishing feature of Kahoot.

To proceed to answer the second research question. How much was students' satisfaction through the Kahoot game in the EFL classroom through blended learning? The results showed in table 3.

Table 3 The students' satisfaction with the Kahoot game

No	Item	$\bar{X}$	SD	Analyze
1	I am more energetic about studying.	4.77	0.57	Strongly agree
2	Promote critical thinking and study to learn more.	4.60	0.62	Strongly agree
3	I can set up my knowledge and use it.	4.60	0.62	Strongly agree
4	I have the impression that I am learning in a real classroom, even when I am studying online.	4.83	0.38	Strongly agree
5	I feel motivated when I am competing with my friends to get the highest scores in the Kahoot activities.	4.60	0.62	Strongly agree
6	The English grammar questions on the Kahoot activities are relevant to the lessons I am currently studying.	4.67	0.48	Strongly agree
7	The team mode of the Kahoot application helps me communicate and collaborate with my teammates.	5.00	0.00	Strongly agree
8	The variety of English grammar questions in	4.93	0.25	Strongly

No	Item	$\bar{X}$	SD	Analyze
	the Kahoot activities helps me improve my language learning in an interesting way			agree
9	I can remember English grammar rules more easily than before.	4.50	0.78	Strongly agree
10	My teachers should set up Kahoot activities in the English classroom at least once a week.	4.53	0.68	Strongly agree
Total		4.70	0.57	Strongly agree

According to Table 3, students generally rate their satisfaction with the Kahoot games activities while learning English grammar as "strongly agree". That means they had positive experiences with the Kahoot game during their English grammar learning activities.

During six weeks, the students with the Kahoot game activities were shown to be effective in teaching English grammar. Noticing their activities, the students were excited, joyful, and attentive. When they were face-to-face in class and didn't understand an article, they asked me and their friends, and they asked me to pause the Kahoot questions screen while they took notes. They assisted one another in explaining whether or not English grammar was corrected in their small groups. They encouraged their friends, who did not participate in the activities. When they beat the score, they yelled and laughed. While they were in an online class, they also tried to ask the teacher when they were confused. Some of those who understood the title learned explained and helped their classmates. During their activities, the teacher joined each group using the Microsoft Team program functions in an online class, so they always had the teacher in class. So the scores for the post-test of the students increased, which described the improvement of their skills at the same time.

In addition, some research articles presented and recommended the Kahoot application in learning in a variety of situations, such as when it was a useful tool for

connecting students in learning and improving their learning experience. It is important for any instructor, especially in universities and colleges, to recognize and use the Kahoot application in their classroom. Wong et al. (2020) discovered a statistically significant increase in learning from using Kahoot in flipped classrooms. According to Bawa, P. (2018), traditional teaching methods were outperformed by Kahoot in terms of learner performance and effectiveness. Also, it could improve learning motivation, engagement, effectiveness, and interaction in Chinese students' classrooms (Tao, & Zou, 2021). It was an effective strategy for making students enjoy the teaching and learning process (Putri, 2019). Another study discovered that participants felt mostly positive about using Kahoot in EFL classrooms. It was regarded as a promising software application for improving English-language learning (Mahbub, 2020). The impact of using Kahoot in medical and dental school classes at a Finnish university was consistently positive (Felszeghy et al., (2019). Interestingly, there was one negative gearing to Kahoot's popular appeal. It was worrying that students would eventually get bored of playing the game. The research discovered that online games played daily had no impact on student motivation, student participation, or student interest. The research found that participants preferred to play Kahoot after each lecture and believed that they studied something by continuing to play Kahoot (Wang, 2015). Based on the data, it can be stated that the Kahoot application is particularly useful for educators, university lecturers, and course designers in higher education. It's an excellent article for higher education professionals looking to incorporate Kahoot! into their curriculum. It also improves class dynamics by increasing motivation to participate, creating a better environment in classes, and lowering the threshold for asking questions about higher education.

Conclusion

Since educators try so hard to improve their teaching and learning, game-based learning (GBL) and the blended classroom have become extremely popular instructional options. These two instructional formats work well together. Both benefit the 21st-century classroom by interacting with students in their learning and providing opportunities for them to create not only basic curriculum knowledge and understanding but also problem-solving

skills, improved powers of concentration, creativity, memory, languages, teamwork, and critical thinking skills. Apart from this, the study of blended learning through the Kahoot game can motivate undergraduate students in the EFL classroom as well. Games can help with skill learning if the task demands correspond to the learner's level of ability.

As a result, Kahoot is an alternative media that can motivate students to learn. However, the overall effectiveness of game design platforms cannot be fully understood without considering the students' requirements. To be able to evaluate the language program truthfully, not only the perceptions toward games but also the attitudes toward the entire foreign language learning process, should have been considered, as learners' negative attitudes may disrupt the outcomes.

References

- Ahmed, A AA., Sayed, B., Wekke, I., Widodo, M., Rostikawati, D., & Ali, M., Hussein., et al. (2022). An Empirical Study on the Effects of Using Kahoot as a Game-Based Learning Tool on EFL Learners' Vocabulary Recall and Retention. *Education Research International*, 2022, 1-10. Available from <https://doi.org/10.1155/2022/9739147>
- Bawa, P. (2018). Using Kahoot to inspire. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(3), 1–18. Available from <https://doi.org/10.1177/0047239518804173>
- Cabinet Approves Plans. (2020). *Bangkok Post*. Retrieved on July 26, 2022 from <https://www.bangkokpost.com/Thailand/general/1880635/cabinet-approves-plans-to-close-schools-postpone-songkran>
- Ciaramella, K. E. (2017). *The effects of Kahoot! on vocabulary acquisition and retention of students with learning disabilities and other health impairments*. Theses and Dissertations. Rowan University.
- Crystal, D. (2004). *Making Sense of Grammar*. London. Pearson Longman.

- Education First. (2020). *EF English Proficiency Index*. Available from <https://www.prnewswire.co.uk/news-releases/europe-on-top-in-ef-s-global-ranking-of-english-proficiency-803754206.html>
- Felszeghy, S., Pasonen-Seppänen, S., Koskela, A., Nieminen, P., Härkönen, K., & Paldanius, K. M. A., et al. (2019). Using online game-based platforms to improve student performance and engagement in histology teaching. *BMC Medical Education*, 19(1), 1–11. Available from <https://doi.org/10.1186/s12909-019-1701-0>.
- Graham. C.R. (2013). Introduction to Blended Learning. *Online*. 3-21. Available from <http://www.media.wiley.com/product data/excerpt/86/C.pdf>
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Harlow: Longman.
- Haussamen, B., Benjamin, A., Kolln, M., & Wheeler, R. S. (2003). *Grammar Alive! A Guide for Teachers*. Urbana, Illinois: National Council of Teachers of English (NCTE).
- Heni, V., Sudarsono, S., & Regina, R. (2018). USING KAHOOT TO INCREASE STUDENTS' ENGAGEMENT AND ACTIVE LEARNING: A GAME BASED TECHNOLOGY TO SENIOR HIGH SCHOOL STUDENT. *ICoTE Proceedings*, 2(1), 129-134. Available from <http://dx.doi.org/10.26418/icote.v2i1.33949>chnology to senior high school student.
- Holbrey, CE. (2020). Kahoot! Using a game-based approach to blended learning to support effective learning environments and student engagement in traditional lecture theatres. *Technology, Pedagogy and Education*. Available from <https://doi.org/10.1080/1475939X.2020.1737568>
- Hrastinski, S. (2019). What Do We Mean by Blended Learning? *TechTrends*, 63(4), 564–569. Available from <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00375-5>.
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., & Vuong, K. (2016). The effect of project-based learning on student performance: An action research study. *International Journal for Scholarship of Technology Enhanced Learning*, 1(1), 24-42.

- Jin, G., Tu, M., Kim, T. H., Heffron, J., & White, J. (2018). Game-based cyber security training for high school students. *ACM Journals*, 68-73. Available from <https://doi.org/10.1145/3159450.3159591>.
- Kapsalis, C., Wang, B., El Mkami, H., Pitt, S.J., Schnell, J.R., Smith, T.K., Lippiat, J.D., Bode, B.E., & Pliotas, C. (2019). Allosteric activation of an ion channel triggered by modification of mechanosensitive nano-pockets. *Nature Communications*, 10(1), 4619. Available from <https://doi.org/10.1038/s41467-019-1259>.
- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Daniel, B. (2017). “Go Kahoot!” Enriching Classroom Engagement, Motivation, and Learning Experience with Games. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 760 -761. Available from <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students’ perception of Kahoot!’s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13, 1-23. Available from <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 140(22), 55.
- Mahbub, M. A. (2020). Learning English mediated by Kahoot. *Journal on English as a Foreign Language*, 10(2), 246-267. Available from <https://doi.org/10.23971/jefl.v10i2.1917>.
- Mala, D. (2020). COVID-19 fear pushes classes online. *Bangkok Post*. Available from <https://www.bangkokpost.com/thailand/general/1876594/covid-19-fear-pushes-classes-online>.
- Masrurroh, L. (2019). Teaching Complex English Grammar by Using Kahoot Apps. *Edulitics Journal*, 4(2), 80-84.
- Medina, E. G. L., & Hurtado, C. P. R. (2017). Kahoot! A Digital Tool for Learning Vocabulary in a language classroom. *Revista Publicando*, 4(12 (1)), 441-449. Available from <https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/673>

- Michos, V. (2017). Gamification in Foreign Language Teaching: Do You Kahoot? *Sinteza*, 511-516. Available from <https://doi.org/10.15308/Sinteza-2017-51>
- Mustangin, M. (2019). Improve Student Engagement and Collaboration with Kahoot! *Jurnal Teknologi Dan Bisnis*, 1(1), 59–65. Available from <https://doi.org/10.37087/jtb.v1i1.6>.
- Norberg, A., Dziuban, C. D., & Moskal, P. D. (2011). A time-based blended learning model. *On the Horizon*, 19(3), 207–216. Available from <https://doi.org/10.1108/10748121111163913>.
- Patcharanarumo, W., Chotchoungchatchai, S., Marshall, A. I., Witthayapipopsaku, W., Panichkriangkrai, W., & Tangcharoensathien, V (2020). COVID-19 Health System Response Monitor, Thailand. *World Health Organization. Regional Office for South-East Asia*, 1-39. Available from <https://apps.who.int/iris/handle/10665/334146>.
- Patra, I., Shanmugam, N., Ismail, S.M., & Mandal, G. (2022). An Investigation of EFL Learners' Vocabulary Retention and Recall in a Technology-Based Instructional Environment: Focusing on Digital Games. *Education Research International*, 2022, 1-10. Available from <https://doi.org/10.1155/2022/7435477>
- Poomjit, P., & Luangnap, A. (2019). The Study of Applications Development of English Language Listening Skills. Proceedings of the 2nd National Conference on Humanities and Social Sciences, 550-561. Bangkok: SUAN SUNANDHA RAJABHAT UNIVERSITY.
- Putri, N. S. (2019). Kahoot Application in English Language Teaching (ELT) Context: An Alternative Learning Strategy. *Journal of English Language Studies*, 1(1), 11-15. Available from <https://doi.org/10.31849/elsya.v1i1.2488>.
- Richards, J., & Rodgers, T. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Shabaneh, Y. & Farrah, M. (2019). THE EFFECT OF GAMES ON VOCABULARY RETENTION. *Indonesian Journal of Learning and Instruction*, 2(1), 79–90. Available from DOI:10.25134/ijli.v2i01.1687.

- Sukri, A., Rizka, M., Sakti, H., Maududy, K., & Hadiprayitno, G. (2018). Designing an Integrated Curriculum Based on Local Primacy and Social Reconstruction Perspectives of West Nusa Tenggara, Indonesia. *Journal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4), 467-475.
- Susanti, S. (2017). Fun Activities in Teaching English by Using Kahoot! *PROCEEDING IAIN BATUSANGKAR*, 1(2), 453-458.
- Tao, Y., & Zou, B. (2021) Students' perceptions of the use of Kahoot! in English as a foreign language classroom learning context. *Computer Assisted Language Learning*. Available from DOI: 10.1080/09588221.2021.2011323
- Toth, L. T., Stathakopoulos, A., Kuffner, I. B., Ruzicka, R. R., Colella, M. A., & Shinn, E. A. (2019). The unprecedented loss of Florida's reef-building corals and the emergence of a novel coral-reef assemblage. *Ecology*, 100(9), 1-14.
- Vick, I. (2019). *Training professionals from three countries share their Kahoot!' ing experience*. Available from <https://kahoot.com/blog/2019/09/10/top-training-tips-kahoot-around-world/:%20Kahoot>
- Wang, A. I. (2015). The Wear out Effect of a Game-Based Student Response System. *Computers & Education*, 82, 217-227. Available from <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 1-22. Available from <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Watanapokakul, S. (2018). A Development of a Game-Based Supplementary E-Learning Program for "English for Veterinary Profession I. *PASAA*, 55(1), 178-218.
- World Bank Group. (2017). *World Bank Annual Report 2017 (English)*. Washington, D.C.
- Yürük, N. (2020). Using Kahoot as a Skill Improvement Technique in Pronunciation. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 6(1), 137-153. Available from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1249018>

การพัฒนาความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Using Gamification to Improve English Vocabulary Learning Ability of Prathomsuksa 6 Students

บุญชาร์มย์ อินแสง¹

Pooncharat Insaeng¹

Received: 15 ตุลาคม 2565 Revised: 7 ธันวาคม 2565 Accepted: 7 ธันวาคม 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียน และเพื่อศึกษาเจตคติต่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านอ้อเลื่อน อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 27 คน เลือกโดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม แบบแผนการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 12 แผน แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบวัดเจตคติต่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชัน การดำเนินการทดลองใช้ระยะเวลา 12 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 24 ชั่วโมง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบทีแบบกลุ่มเดียวและการทดสอบทีแบบไม่อิสระ ผลการวิจัยสรุปได้ว่านักเรียนมีคะแนนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.59 คิดเป็นร้อยละ 8.98 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 30.40 คิดเป็นร้อยละ

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้พูดภาษาอื่น มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี; Master Student of Arts, Teaching English to Speakers of Other Languages, Udon Thani Rajabhat University, Thailand; e-mail: fa.pooncharat@gmail.com

76.02 ซึ่งมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และเมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพบว่า นักเรียนมีความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและนักเรียนมีความสามารถคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับดี

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชัน, การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ประถมศึกษาปีที่ 6

ABSTRACT

The purposes of this research were to study and compare the English vocabulary learning ability before and after using gamification, and to study students' attitude toward teaching English vocabulary using gamification of Prathomsuksa 6 students. The sample consisted of 27 Prathomsuksa 6 students in the first semester of the academic year 2022 at Ban E-Lean School, under the Office of Udon Thani Primary Education Service Area 1. The students were selected by cluster random sampling. The design of this research was a one group pretest-posttest design. The research instruments included 12 lesson plans, an English vocabulary learning ability test and an attitude questionnaire. The experiment lasted 12 weeks, 2 hours a week, or 24 hours for all. The mean, percentage, standard deviation, one-sample t-test and t-test for Dependent Samples were used for data analysis. The findings of this research indicated that the students' pretest and posttest mean scores on English vocabulary learning ability were 3.59 or 8.98 percent and 30.40 or 76.02 percent respectively. The students' posttest mean score was higher than the set criterion of 70 percent and higher than that of the pretest, and the students' attitude toward teaching English vocabulary using gamification was at a good level.

KEYWORDS: Gamification, Teaching English Vocabulary, English Vocabulary Learning, Prathomsuksa 6

Background

English has become the most frequent and common language used for communication around the world. It is now regarded as a global language which is inevitably essential for people to learn the language. According to Harmer (2015: 1), English already constituted an amalgam of many different language strands, but the developing language did not stay where it had started. As Ahmad (2006: 478) states that English plays a crucial role to weave the world into a single thread, and it has a status of a second language in almost all the countries represented as acknowledged passport to better education and employment opportunities.

According to the Ministry of Education (2008: 252), learning foreign languages is very important and essential to daily life. The foreign language has been regarded as basic learning content that is prescribed for the entire basic education core curriculum, which is focused on listening, speaking, reading, and writing skills for exchanging data and information, expressing feelings and opinions, interpreting, presenting data, concepts and views on various matters, and creating interpersonal relationships appropriately. As Wilkins (1972: 111) suggests that without grammar very little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed. It means that even someone has good grammar, but it will be useless if they do not know vocabulary. In addition, it is supported by Ur (1996: 60) that vocabulary is one of important things to be taught in learning a foreign language because it will be impossible to speak up without a variety of words. Those statements demonstrate how vocabulary is necessary for language learning.

According to the Thai educational system, English is a compulsory subject from the primary school onwards. Although most of Thai students spend many years to learn English, the results are still questionable. As Kongkerd (2013: 4) states that current pedagogical approaches to English teaching in Thailand are not able to help learners become competent English users. In addition, Wangkangwan (2007) discovered that the cause of Thai students' difficulty in learning the English language was the students' insufficient knowledge of vocabulary. Obviously, vocabulary is one of the major problems in teaching and learning a language. Based on the problem of learning English as a foreign language of Ban E-Lean School, according to the English achievement of Prathomsuksa 6 students in the previous year,

the average GPA score of academic year 2021 is 2.30 or 54 percent which is lower than the expected outcome that students should pass the evaluation 70 percent. According to the assessment, it shows that the students encounter with English vocabulary learning problems which is lacking of vocabulary, unable to define in terms of English vocabulary learning ability and vocabulary retention which are involved pronunciation, spelling, meaning, and word use as Nation (2001: 27) defines the concept of a word in three significant aspects which are form, meaning, and use. Another problem is that they have low motivation which is considered as an important factor in learning English. As a result, English teachers should find the way to develop the students' learning English vocabulary ability. In teaching English as a foreign language, the teachers should be able to manage the classroom well, and be creative and manage the classroom with interesting technique.

In this study, the gamification refers to the concepts of gamification development which are identify learning outcomes, choose a big idea, storyboard the game, design learning activities, build teams, and apply game dynamics by MacMeekin (2013) who mentions about the gamification as the process that integrated between game mechanic and education. The reward such as points, badges, levels are stimulating the students reach the goal and the learning objective. In addition, online games such as Kahoot!, Vonder Go, and Wordwall which are an internet system that the students can respond to game-like pre-made or impromptu quizzes, discussions and surveys. The players can answer questions by using their own devices. The players who can answer questions faster and correctly get more points. Considering the previous explanation, the researchers would like to apply gamification to improve the English vocabulary learning ability of Prathomsuksa 6 students of Ban E-Lean school. The researcher would like to explore whether gamification could improve the students' English vocabulary learning ability after the instruction, and would like to study students' attitudes toward teaching English vocabulary using gamification and retention of vocabulary learning ability. The results of this study might be the key to improve an effective way for teaching English vocabulary successfully.

Objectives

1. To study and compare English vocabulary learning ability of Prathomsuksa 6 students before and after the instruction of English vocabulary learning using gamification,
2. To study the students' attitude toward teaching English vocabulary using gamification of Prathomsuksa 6 students.

Hypotheses of the Study

The hypotheses of the study were as follows:

1. The students' English vocabulary learning ability after learning English vocabulary using gamification was higher than the pretest.
2. The students' vocabulary learning ability after learning English vocabulary using gamification was not less than the set criterion of 70 percent.

Methodology

Research Design

This study was experimental research with a one-group pretest-posttest design. It was a quantitative research design (Campbell & Stanley, 1963).

T_1 X T_2

T_1 means Pretest

T_2 means Posttest

X means Teaching English vocabulary using gamification

Population

The sample in this study was 27 Prathomsuksa 6 students studying in the first semester of the academic year 2022 at Ban E-Lean school, Mueang, Udon Thani, under the Office of Udon Thani Primary Educational Service Area 1. The students were selected by cluster random sampling.

Research Instruments

Three research instruments were employed as follows:

1. Lesson plans were focused on English vocabulary learning using gamification which consisted of 12 units with 2 hours a unit, 12 weeks, 2 hours a week and 24 hours in total. The value of the Index of Item Objective Congruence (IOC) was 1.00 for every item.

2. An English vocabulary learning ability test was conducted in 2 parts.

Part 1: It was assessed the pronunciation which contained 10 test items. The value of the Index of Item Objective Congruence (IOC) was 1.00 for every item. The reliability of the three raters on scoring students' pronunciation using Scott's formula was 0.95.

Part 2: It contained 30 test items from part 1, 10 spelling test items, 10 meaning test items and 10 word use test items. The second part was conducted in multiple choice type. In addition, the test was used as the pretest and the posttest. The value of the Index of Item Objective Congruence (IOC) was 1.00 for every item. The difficulty value of the items was between 0.67–0.80 and the discrimination value was between 0.25–0.45. The reliability of the test was 0.83.

3. An attitude questionnaire toward teaching English vocabulary using gamification. The questionnaire was improved into Thai version based on the five-point of Likert's rating scales which consisted of 20 items. The value of the Index of Item Objective Congruence (IOC) was 1.00 for every item.

Data Collection

This research was conducted in order to investigate results of teaching English vocabulary using gamification. All designed research instruments were employed to collect both quantitative and qualitative data to collect data concerning effects of gamification on students' development of English vocabulary learning ability. Data from Prathomsuksa 6 students were collected in the first semester of the academic year 2022 with the following steps.

1. The researcher tested the students before studying English vocabulary using gamification, using the designed test of English vocabulary learning ability pretest with 40 items, consisting of the following parts:

Part 1: English pronunciation section, 10 items, 10 scores, with the duration of the test of 1 hour 30 minutes

Part 2: Multiple choice section containing 30 items, 30 scores: 10 items of spelling, 10 items of vocabulary meanings, and 10 items of vocabulary use.

2. The teaching experiment was conducted using gamification. Learning and teaching activities were based on the 12 lesson plans of 12 weeks, 24 hours in total.

3. The researcher tested the students after the teaching process using gamification completed, using the English vocabulary learning ability posttest with similar content.

4. The researcher employed the attitude questionnaire to examine the students' attitude toward teaching English vocabulary using gamification.

5. The collected scores from the pretest, posttest, and the attitude questionnaire were statistically analyzed and summarized later.

Data Analysis

The data were statistically analyzed as follows:

1. The mean ($\bar{X}$), percentage, and standard deviation (S.D.) were used for analyzing the scores of the pretest and posttest.

2. The statistics used for evaluation of the quality of the instruments included the Index of Item Objective Congruence (IOC), reliability of three raters based on Scott's formula (1955:323) and reliability based on KR-20 by Kuder-Richardson. The IOC was used for evaluating the quality of the instruments assessed by three experts. Reliability of the three raters based on Scott's formula (1955:323) was used for evaluating the English vocabulary ability test part 1. Reliability based on KR-20 by (Kuder-Richardson) was used for evaluating the English vocabulary part 2.

3. The statistics used for hypothesis testing included one sample t-test and t-test for dependent samples. The first hypothesis was tested using one sample t-test analyzed by Statistical Packages for the Social Sciences (SPSS) for Windows to compare student's posttest scores with the 70 percent criterion, and the second hypothesis was tested using the dependent sample t-test analyzed by SPSS for Windows to compare between students' pretest and posttest scores.

Results

Results of the study and comparison of scores on English vocabulary learning ability before and after teaching English Vocabulary using gamification were as follows:

Table 1 Results of the comparison of English vocabulary learning ability of Prathomsuksa 6 students' posttest score after using gamification and a set of criterion of 70 percent.

Test	n	$\bar{X}$	S.D.	70%	t
Posttest	27	30.40	2.10	76.02	5.96*

* $p < .01$

Table 1 shows the students' posttest mean score on English learning ability which was 30.40, and it was significantly different at the 0.01 level. The posttest score of 76.02 percent was significantly higher than a set criterion of 70 percent, supporting the first hypothesis that the students' English vocabulary learning ability after studying English vocabulary using gamification is not less than the set criterion of 70 percent.

Table 2 The results of the comparison of English vocabulary learning Prathomsuksa 6 students before and after using gamification

Test	n	$\bar{X}$	S.D.	Percentage	t
Pretest	27	3.59	2.06	8.98	94.877**
Posttest	27	30.40	2.10	76.02	

** $p \leq .01$

From Table 2, the mean score of English vocabulary learning ability of 27 Prathomsuksa 6 students before learning English vocabulary using gamification was 3.59 with a standard deviation of 2.06, and the mean score of English vocabulary learning ability of 27 Prathomsuksa

6 students after learning English vocabulary using gamification was 30.40 with a standard deviation of 2.10. After testing the difference of the mean scores, it showed that the students' mean score was significantly higher than that of the pretest at the 0.01 level.

Table 3 The results of the investigation of attitude of Prathomsuksa 6 students toward teaching English vocabulary using gamification

Questionnaire	n	$\bar{X}$	S.D.	Interpretation
Students' attitude toward teaching				
English vocabulary using gamification	27	4.33	0.48	Good

Table 3 shows a good level of students' attitude towards teaching English vocabulary using gamification with the mean score of 4.33 and the standard deviation of 0.48. The results presented above indicate students' positive attitudes towards gamification that encourages them to learn English vocabulary.

Conclusion

The results of the study can be summarized as follows:

In this research, the results can be summarized based on the study and comparison of English vocabulary learning ability of 27 Prathomsuksa 6 students from Ban E-Lean school before and after using gamification, the investigation of students' attitudes towards learning English vocabulary using gamification as follows:

1. The students' pretest mean score on English vocabulary learning ability was 3.59 out of 40, accounting for 8.98 percent, whereas the students' posttest mean score was 30.40, accounting for 76.02 percent, showing a statistically significant increase in students' English vocabulary learning ability at the .01 level. It could be concluded that the students achieved higher scores than the set criterion of 70 percent on English vocabulary learning ability after

implementing gamification into teaching English vocabulary. These findings were in accordance with the hypotheses.

2. The mean score on the students' attitude questionnaire toward learning English vocabulary using gamification was 4.3, interpreted as "good", revealing that all students had positive attitude toward learning English vocabulary using gamification.

Discussion

The results of the study can be discussed as follows:

1. The results of the study and comparison of English vocabulary learning ability showed that students had the pretest mean score of 3.59 or 8.98 percent and the posttest mean score of 30.40 or 76.02 percent. It revealed that the posttest mean score was higher than the set criterion of 70 percent which is in accordance with the first hypothesis. Also, when comparing between the pretest and the posttest mean scores, it indicated that the mean score in the posttest was higher than that in the pretest which is in line with the second hypothesis due to the following reasons.

Firstly, teaching English vocabulary using gamification is a teaching method to improve English vocabulary learning ability especially at the primary school level. According to MacMeekin (2013), the gamification is the process that integrated between game mechanic and education. The reward such as the point, the badge, the levels are stimulating the players reach the goal and the learning objective. Thus, the development of gamification with 6 steps are: identify learning outcome, choose a big idea, storyboard the game, design leaning activities, build teams, and apply game dynamics. In this study, gamification based on MacMeekin's concept of development of gamification was used as a method to develop English vocabulary learning ability of Prathomsuksa 6 students. The study results correlated with Meejaitam & U-nakarin (2021) who studied about the development of English language learning achievement using gamification techniques or the fifth grade students in the second semester of school year 2019 at Banthungthong school, Bueng Narang district, Phichit province. The results of this research indicated as follows: the students' posttest score after the gamification instruction was significantly higher than pretest score at .05 level and the students' satisfaction toward gamification technique was at the high level ($\bar{X}$ = 3.65, S.D. = 0.24).

Secondly, to instruct teaching English vocabulary using gamification, the researcher integrated gamification with steps of teaching English vocabulary based on Cross (2001: 11–13). The steps of teaching English vocabulary proposed by Cross consists of three steps: presentation, practice, and production. In the presentation stage, the first stage, the teachers can use various techniques to teach vocabulary. After the students learn the vocabulary, they should respond to the prompt: who did what, to/ for whom, and when, where, how, and why? In the practice stage, the first stage, the teacher gives exercises to the students in order for them to practice the subject items that they are studying, by completing sentences, matching words with definitions, and classifying words, etc. In the production stage, the last stage, the students are expected to apply the newly learned vocabulary through speaking and/or writing activities. The success of learning a foreign language is assessed in terms of the ability to communicate by using English. After the steps of teaching vocabulary suggested by Cross were adapted to and implemented into teaching English vocabulary using gamification, the experimental results showed that in the presentation stage, students learnt new vocabulary and how to pronounce and spell English words through pictures as a natural way of learning English vocabulary, making students enjoy learning English vocabulary while developing their English pronunciation. In addition, the students learnt how to use vocabulary for communication in the form of dialogue or reading text. In the practice stage, the students practiced what they learnt from the first stage, for example, pronunciation, spelling, telling meanings and use of vocabulary, repetition, and practice of what they learnt allowed the English vocabulary more effectively. In the production stage, students practiced pronunciation and spelling, learnt vocabulary meanings, and set of vocabulary in the new context. The students did the quiz through the online games such as Kahoot, Vonder Go, and Word wall, and checked answers of their assignments with the teacher and then concluded the vocabulary that they learned together. In this stage, the students were able to apply English language correctly in a variety of circumstances through practicing conversations, writing, etc, which was related to the communicative language teaching that focuses on the value of communication and of using the language in the correct situation. Therefore, gamification integrated with the 3 steps of teaching English vocabulary adapted from Cross (2001: 11–13) could develop students' English

vocabulary learning ability. As a result, the students achieved higher scores in the posttest than those in the pretest.

Thirdly, the students learning English vocabulary through gamification provided students active activity. In this study, the researcher selected gamification activity which was related to the elements of gamification of Kapp (2012: 10) which are goals, rules, conflict, times, reward, feedback, and levels. The students also learned English vocabulary in the gamification activities including challenging, collecting points, and motivating students to fully participate in the classroom. The gamification activities also allowed students to work in pairs or groups. Moreover, the students worked in pairs or groups and had plenty of time to study words in causing understanding about vocabulary meanings, how to use English, how to use them in sentences, and how to guess meanings of English words in contexts. As a result, students achieved higher scores in the posttest in the vocabulary use section.

2. The result of the students' attitude toward learning English vocabulary using gamification, it was found that students' attitude was at good level. It can be seen from the items from the questionnaire that teaching English vocabulary using gamification helps students be able to spell, pronounce, giving meaning and employed the vocabulary with confidence. The group work increased the students' confidence in participating in the activities. In addition, the activity helps good teamwork and also the reward can help motivating the students to learn English. Besides the students are eager to express themselves that students are proud to perform the various activities including doing presentation in front of the class. In addition, Sheiderman (2004: 21) emphasizes on the use of games which can increase students' motivation because when facing with a challenging task, they will become fully engaged. Moreover, the students also have opportunity to use the new educational application in English vocabulary learning activity that give them satisfaction in the learning activity. As MacMeekin (2013) states that developing using gamification is the integration of the game into students' learning by using rewards to motivate them to learn. This is consistent with Meejaitam & U-nakarin's study (2021) who studies an achievement of learning English using gamification with the Prathomsuksa 5 students. The results showed that the students were satisfied with the leaning activities using gamification.

Recommendations

1. Recommendations from the Study

1.1 Based on the study results, teaching English vocabulary using gamification to the classroom can raise students' interest and motivation since it helped students enjoy and actively participate in learning and the teaching activity.

1.2 The study results showed that teaching English vocabulary using gamification was a teaching technique which students could do interesting activity rather than listen to a lecture, for example, playing games, and online games. Applying gamification built a good learning environment making students enjoy learning English vocabulary and not feel stressed. As a result, they had better attitude towards learning English vocabulary.

1.3 The study results revealed that teaching English vocabulary using gamification resulted in better retention of English vocabulary. Therefore, it should be applied in learning and teaching activities.

2. Recommendations for Further Study

2.1 It is recommended that researcher study development of English vocabulary learning through gamification of students at different ages or grades.

2.2 It is recommended that future researchers investigate students' other English language skills, for example, listening, speaking, and writing through the use of gamification since gamification and the used 3 stages of teaching–presentation, practice, and production–involves students in practicing various English skills.

2.3 There should be research on teaching English vocabulary using gamification by using two groups of study: control and experimental.

2.4 Using various research instruments for data collection, for example, a survey of ranking activities or teaching methods that students like in order of importance, and parental involvement in their children's development of English learning at home can provide significant study results concerning gamification.

References

- Ahmad, S. (2016). Importance of English communication skills. *International Journal of Applied Research*, 2(3), 478–480.
- Campbell, D.T. & Stanley, J.C. (1963). *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Chicago: Rand McNally Co.
- Cross, P.K. (2001). *Classroom Assessment Techniques*. 2nd ed. San Francisco: Jossey-Bass.
- Harmer, J. (2015). *The Practice of English Language Teaching*. 5th ed. Harlow: Longman.
- Kapp, K. (2012) *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco. CA: Pfeiffer.
- Kongkerd, W. (2013). *Teaching English in the era of English used as a lingua franca in Thailand*. Retrieved July 12, 2014, from http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec.../aw01.pdf.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 140(8), 155.
- MacMeekin, M. (2013). *Gamification and Instructional Design*. Retrieved from <https://anethaicalisland.wordpress.com/2013/03/08/gamification-and-instructional-design>.
- Meejaitam, N. & U-nakarin, T. (2021). The Developmeent of English Language Learning Achievement using Gamification Techniques for the fifth Grade Students. *Journal of Education Burapha University*, 32(2).
- Ministry of Education. (2008). *The Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (A.D.2008)*. Bangkok: Agricultural cooperative printing demonstrations of Thai press.
- Nation, I.S.P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Scott, A, W. (1955). Reliability of Content Analysis: The Case of Nominal Scale Coding. *Public Opinion Quarterly*, 19(3), 321–325.
- Sheiderman, B. (2004). Designing for fun: How to make user interfaces more fun. *ACM Interactions*, 11, 48–50.

- Ur, P. (1996). *A Course in Language Teaching, Practice and Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wangkangwan, N. (2007). *Contrastive structures between English and Thai: Their applications to translation*. Unpublished master's thesis, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand.
- Wilkins, D. (1972). *Linguistics in language teaching*. London: Arnold.

การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกของนักเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่

การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1

The Development of Thai Language Skills by Inquiry Approach with Graphic Organizer Instructional Model for Students in Phranakhon Si Ayutthaya Secondary Education Service Area

นัฐวิทย์ สายันต์¹, ศิริพล แสนบุญส่ง²

Nattawit Sayan¹, Siripon Saenboonsong²

Received: 26 ตุลาคม 2565 Revised: 30 พฤศจิกายน 2565 Accepted: 7 ธันวาคม 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงทดลองครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกของนักเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยาเขต 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) วัดทักษะการใช้ภาษาไทยของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนที่พัฒนาขึ้น 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีการสอนที่พัฒนาขึ้น และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมุสลิมบำรุง จำนวน 21 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย สาระหลักการใช้ภาษา 2) แบบวัดทักษะการใช้ภาษาไทย ประกอบด้วยแบบวัดทักษะการเขียน และแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการ

¹ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา; Master Student of Education Program in Curriculum and Instruction, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University, Thailand; e-mail: rif_1995@hotmail.co.th

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา; Assistant prof. Dr., Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University, Thailand.

วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที่แบบกลุ่มไม่อิสระ ผลการวิจัยพบว่า 1) วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกมีประสิทธิภาพ 83.47/86.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 80/80 2) นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนที่พัฒนาขึ้น มีทักษะการใช้ภาษาไทยสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการสอนที่พัฒนาขึ้นภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ทักษะการใช้ภาษาไทย, วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้, เทคนิคการใช้ผังกราฟิก

ABSTRACT

The objectives of this experimental research were to: 1) develop an inquiry-based learning with graphic organizer technique of students under the Phranakhon Si Ayutthaya Primary Educational Service Area Office 1 to attain effective norm of 80/80, 2) assess students' Thai language skills by using an inquiry-based learning with graphic organizer technique, 3) compare the learning achievement of students before and after being taught inquiry-based learning with graphic organizer technique, and 4) determine satisfaction of the student by using an inquiry-based learning with graphic organizer technique. The sample consisted of 21 grade 6 students at Muslim Bamrung School, drawn by a multi-stage random sampling method. The research tools consisted of 1) Thai language learning plan in principles of language use, 2) Thai language skills assessment, consists of the writing skill and analytical thinking skill, 3) the learning achievement test, and 4) the satisfaction questionnaire. The statistics used in data analysis were percentage, mean, standard deviation, and t-test dependent statistics. The results of the research were found that 1) the inquiry-based learning with graphic organizer technique show an effectiveness of 83.47/86.83, which was higher than the set standard norm of 80/80, 2) the students had a statistical significance of 75 percent higher than the Thai language skill at the .05 level, 3) the students had a statistically significant higher learning achievement after learning at

the .05 level, and 4) the students were satisfied with the developed teaching method, the overall at the highest level.

KEYWORDS: Thai Language Skills, Inquiry-Based Learning, Graphic Organizer Technique

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษานับว่ามีความสำคัญเป็นอย่างมากในสังคมไทย ซึ่งในปัจจุบันการศึกษาได้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว รวมถึงมีการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ที่ทันสมัยมากยิ่งขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงของการศึกษาดังกล่าวนั้น ส่งผลให้การศึกษาเป็นส่วนของการพัฒนาบุคคลในด้านต่าง ๆ เพื่อให้เกิดทักษะ ความรู้ ความเข้าใจ โดยให้เด็กได้มีโอกาสเลือกเรียนในสิ่งที่สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัด สามารถแสวงหาความรู้ และฝึกการปฏิบัติในสภาพที่เป็นจริง รู้จักวิเคราะห์ และแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้จริงในชีวิตประจำวัน (ทิตยา สลิน, เชษฐ ศิริสวัสดิ์ และศรัณย์ ภิบาลชนม์, 2562: 95) ซึ่งการพัฒนาการศึกษาให้กับผู้เรียนในปัจจุบัน ถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญ สามารถส่งผลให้ผู้เรียนได้มีองค์ความรู้ ตลอดจนเกิดทักษะในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะทักษะการใช้ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ ได้มีการกำหนดให้ภาษาไทยเป็นวิชาบังคับแก่นักเรียนทุกระดับ เนื่องจากว่าวิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในขั้นที่ยังไม่น่าพอใจ ซึ่งจากการศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษาของกองวิจัยการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย มีคะแนนเฉลี่ยค่อนข้างต่ำ ปัญหาของการใช้ภาษา คือ การอ่าน และการเขียนพยานุเคราะห์ สาระ การใช้คำไม่ถูกต้อง (กรรณิการ์ ชันติ, 2563: 149) นอกจากนั้นการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 นั้น ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากผู้เรียนขาดทักษะการใช้ภาษาไทย รวมไปถึงทักษะการคิดวิเคราะห์ เห็นได้จากผลการทดสอบระดับชาติ (O-NET) สาระการเรียนรู้หลักการใช้ภาษา ในปีการศึกษา (2561-2563) มีคะแนนค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำกว่าระดับประเทศ และผลการทดสอบระดับชาติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมุสลิมบำรุง สาระการเรียนรู้หลักการใช้ภาษา ในปีการศึกษา 2561 มีคะแนนค่าเฉลี่ย 38.13 ปีการศึกษา 2562 มีคะแนนค่าเฉลี่ย 35.00 ปีการศึกษา 2563 มีคะแนนค่าเฉลี่ย 36.67 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่าระดับประเทศ ทั้ง 3 ปี โดยสาระหลักการใช้ภาษา เป็นสาระที่ทางโรงเรียนควรเร่งพัฒนา เพื่อให้ นักเรียนเกิด

ทักษะการใช้ภาษาไทย ทักษะการคิดวิเคราะห์ และส่งผลให้การทดสอบระดับชาติในถัดไปมีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2565)

ทักษะการใช้ภาษาไทยเป็นทักษะที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารของมนุษย์ในปัจจุบันที่สามารถพัฒนาบุคคลได้ในทุกระดับ ซึ่งประกอบด้วยทักษะการอ่าน การเขียน การฟังการดู และการพูด รวมไปถึงทักษะการคิดวิเคราะห์ ดังนั้น การเรียนการสอนภาษาไทยจึงต้องสอนให้นักเรียนแสวงหาความรู้ ประสบการณ์การใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง (มณฑา วิริยางกูร, คีระพัฒน์ โพธิ์ศรี, และณัฐฐณิชา จำเรียง, 2565: 295) ซึ่งหลักในการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยที่สำคัญนั้น เป็นเรื่องของการพัฒนาความรู้ความเข้าใจในเรื่องชนิดและหน้าที่ของคำ เพื่อให้ผู้เรียนทราบหลักการใช้คำ และรู้หน้าที่ของคำชนิดต่าง ๆ ส่งเสริมให้นักเรียนมีกระบวนการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง เกิดการคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเนื้อหาในเรื่องชนิดและหน้าที่ของคำเป็นเรื่องที่ต้องใช้ทักษะความจำเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากมีเนื้อหาที่แยกย่อยซับซ้อน ทำให้นักเรียนเบื่อหน่าย ไม่สนใจ และไม่กระตือรือร้น (อัจฉรา แห้วว่า และทรงภพ ขุนมธุรส, 2563: 42) โดยเทคนิคและวิธีการสอนที่ผู้วิจัยได้ศึกษาหาข้อมูล เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับเนื้อหาดังกล่าวคือ วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่มีกระบวนการ และมีวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งสามารถรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล รวมไปถึง สามารถแยกแยะรายละเอียดได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Deocampo, M. F, 2020: 486-503) เนื่องจากการเรียนรู้ด้วยวิธีสืบเสาะหาความรู้เป็นกระบวนการหรือวิธีคิด หรือวิธีแก้ปัญหาที่ผู้เรียนจะต้องมีการสังเกต รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล และลงข้อสรุป รวมทั้งการใช้ทักษะการถามคำถาม ตั้งคำถามเพื่อการสืบเสาะและทักษะในการแก้ปัญหา นำไปประยุกต์ และเพื่อจดจำได้นาน สามารถเชื่อมโยงความรู้และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (กันตพร ขาวแพร่, 2562: 59) ซึ่งวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้เป็นวิธีสอนหนึ่งที่มีกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญส่งเสริมกระบวนการคิด และให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตามทฤษฎีการเรียนรู้ Constructionism คือ การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยให้ผู้เรียนลงมือประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (ปิยนุช แหวนเพชร, และบุษบา บัวสมบุญ, 2561: 181) และนอกจากวิธีการสอนแล้ว เทคนิคที่ใช้ร่วมกันถือว่ามีความสำคัญเป็นอย่างมาก โดยเทคนิคผังกราฟิกถือว่าเป็นเทคนิคที่ดีและมีคุณภาพเทคนิคหนึ่ง เพราะจะเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงความคิด การวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เรียนเข้าด้วยกัน ช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะการคิด และแสดงแบบของการคิดผ่านทักษะการเขียนที่เข้าใจง่าย สามารถอธิบายให้เข้าใจ จดจำได้ง่าย และเป็นวิธีการกระตุ้นและสร้างพัฒนาการทางสมองให้ทำงานอย่าง

เป็นระบบ ชัดเจน และประหยัดเวลา ส่งผลให้เกิดความคงทนของการเรียนรู้ เพราะนักเรียนจะเห็นถึงความสัมพันธ์ของสิ่งที่เรียนไปทั้งหมดส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการวิเคราะห์ และเกิดทักษะการใช้ภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (เนตรดาว สร้อยแสง, ชนวัฒน์ ดันติวรานุกฤษ, และเชษฐ ศิริสวัสดิ์, 2562: 156; สิปปกร บุนนาค และไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม, 2565: 964)

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนการสอนดังกล่าว ผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนที่มุ่งพัฒนาให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจได้ด้วยตนเอง ซึ่งวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิกเป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงการคิดวิเคราะห์ เสริมสร้างทักษะการใช้ภาษาไทย และสามารถส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รวมถึงมีเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกของนักเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อวัดทักษะการใช้ภาษาไทยในการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ร้อยละ 75
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

สมมติฐานของการวิจัย

1. วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกของนักเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. นักเรียนมีทักษะการใช้ภาษาไทยหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกตามเกณฑ์ร้อยละ 75
3. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกอยู่ในระดับมากที่สุด

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 ทั้งหมด 176 โรงเรียน มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวนทั้งสิ้น 3,809 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1, 2565)

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมุสลิมบำรุง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 21 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ประสิทธิภาพของวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการใช้ภาษาไทย และความพึงพอใจ

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 รายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา เรื่องชนิดและหน้าที่ของคำ ประกอบด้วย 7 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำสรรพนาม คำวิเศษณ์ คำบุพบท คำเชื่อม และคำอุทาน

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้ระยะเวลาในการทดลอง 3 คาบ/สัปดาห์ จำนวน 7 สัปดาห์ รวม 21 ชั่วโมง

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้นำวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกประกอบอยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้โดยมี

5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) สร้างความสนใจ 2) สำรวจและค้นหา 3) อธิบายและลงข้อสรุป 4) ขยายความรู้ 5) ประเมินผล จากนั้นได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประเมินความสอดคล้อง พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.60–1.00

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัยแบบคู่ขนานก่อนเรียนและหลังเรียน ฉบับละ 30 ข้อ เป็นชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.60–1.00 มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.60–0.77 และค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้ออยู่ระหว่าง 0.33–0.76 และหาค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94

3. แบบทดสอบระหว่างเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัย จำนวน 70 ข้อ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.60–1.00 มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.49–0.77 ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้ออยู่ระหว่าง 0.36–0.78 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.95

4. แบบวัดทักษะการใช้ภาษาไทย ประกอบด้วย แบบวัดทักษะการเขียน จำนวน 4 ด้าน คือ 1) การใช้ภาษาในการเขียน 2) เนื้อหาที่ใช้ในการเขียน 3) การเขียนเชื่อมโยง และความครอบคลุมของเนื้อหา 4) ความสะอาดสวยงามของงานเขียน และแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ จำนวน 4 ด้าน คือ 1) คิดวิเคราะห์ได้ด้วยตนเอง 2) การเชื่อมโยงเนื้อหา 3) คิดวิเคราะห์ แยกแยะ จำแนกเนื้อหา 4) ความคิดสร้างสรรค์ โดยเป็นแบบประเมินค่าคุณภาพรูปรีด (Rubric) 4 ระดับ ซึ่งแบบวัดทักษะการเขียนมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.80–1.00 ส่วนแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะการเขียนเท่ากับ 0.85 และแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์เท่ากับ 0.81

5. แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 12 ข้อ ใช้แบบสอบถามความพึงพอใจในส่วนของจัดการเรียนการสอน รวมถึงความรู้ที่ได้รับของนักเรียน เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.80–1.00 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 โดยเกณฑ์การอ้างอิงผลของค่าเฉลี่ย พิจารณาจาก (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. จัดตารางและระยะเวลาในการทดลอง โดยจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 เป็นเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 21 ชั่วโมง

2. ทำการทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest) กับนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก โดยผู้วิจัยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประกอบการทดลอง

3. ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองให้กับนักเรียนกลุ่มทดลองโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ซึ่งมีการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน และใช้แบบวัดทักษะการใช้ภาษาไทย

4. ทำการทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

5. ตรวจสอบคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียน แบบวัดทักษะการใช้ภาษาไทย และแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อตรวจสอบสมมติฐาน และสรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาประสิทธิภาพของวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

ผลการพัฒนาประสิทธิภาพของวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกนั้น จากการทดสอบระหว่างเรียน 7 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วยแบบทดสอบหน่วยการเรียนรู้ละ 10 ข้อ คิดเป็นคะแนนเต็ม 70 คะแนน พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบระหว่างเรียน (E_1) เท่ากับ 83.47 และจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ คิดเป็นคะแนนเต็ม 30 คะแนน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียน (E_2) เท่ากับ 86.83 แสดงว่าประสิทธิภาพของวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกได้ผลลัพธ์ E_1/E_2 เท่ากับ $83.47/86.83$ สูงกว่าเกณฑ์กำหนดไว้คือ $80/80$

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาทักษะการใช้ภาษาไทยโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

การศึกษาทักษะการใช้ภาษาไทยโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกของนักเรียน โดยมีครูเป็นผู้วัดทักษะการใช้ภาษาไทย ซึ่งแต่ละเรื่องเป็นการวัดทักษะการเขียน และทักษะการคิดวิเคราะห์ จำนวนทักษะละ 4 ด้าน โดยเป็นแบบประเมินค่าเชิงคุณภาพรูปรีด 4 ระดับ คิดเป็นคะแนนเต็ม 116 คะแนน รายละเอียดปรากฏผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวัดทักษะการเขียน และทักษะการคิดวิเคราะห์ในทักษะการใช้ภาษาไทย

การวัดทักษะ	n	คะแนน เต็ม	M	S.D.	% of Mean	t	Sig.
ทักษะการเขียน	21	116	95	7.58	81.90	4.84*	.000
ทักษะการคิดวิเคราะห์	21	116	100.9	6.66	86.99	9.57*	.000

*p < .05 t(.05, df 20) = 1.72

จากตารางที่ 1 พบว่า ทักษะการเขียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 95 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.90 และทักษะการคิดวิเคราะห์มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 100.9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.99 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนทักษะการเขียน และทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนพบว่า คะแนนการวัดทักษะการใช้ภาษาไทยที่ประกอบด้วยทักษะการเขียน และทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

ผู้วิจัยได้ตรวจสอบคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน ซึ่งมีคะแนนเต็ม 30 คะแนน ตามทฤษฎีของ Skewness and Kurtosis (Kim, 2013) พบว่า มีการแจกแจงปกติ จึงได้เปรียบเทียบด้วยสถิติการทดสอบทีแบบกลุ่มไม่อิสระ โดยนำเสนอรายละเอียดปรากฏผล ดังในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	M	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	21	19.10	5.06	7.15*	.000
หลังเรียน	21	26.05	2.48		

*p < .05 t(.05, df 20) = 1.72

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 19.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.06 และค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนเท่ากับ 26.05 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.48 และเมื่อนำมาทดสอบ

ค่าที่ (t-test) เปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาค้นคว้าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

การศึกษาค้นคว้าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.77$, $S.D. = 0.11$) เมื่อพิจารณารายข้อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทย อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.90$, $S.D. = 0.30$) ลำดับที่สอง การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะการเขียนทางด้านภาษาไทยที่สูงขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.86$, $S.D. = 0.36$) และลำดับที่สาม บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.81$, $S.D. = 0.40$)

การอภิปรายผล

ผู้วิจัยสามารถสรุปและอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. การพัฒนาวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก พบว่า มีผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน E_1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 83.47 และผลคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบหลังเรียน E_2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 86.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 เป็นผลมาจากการกระบวนการในวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถาม ส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นหาความรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดข้อมูลได้เป็นระบบ และเกิดความเข้าใจในเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ (กุลิสรา จิตธรรมวณิช, 2564: 127) กล่าวว่า วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นวิธีการที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนแก้ปัญหา โดยให้นักเรียนเกิดการค้นพบด้วยตนเอง ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนบรรลุเป้าหมาย ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีประสิทธิภาพ และเกิดความคงทนในการเรียนรู้ รวมไปถึงประหยัดเวลาด้วย (พัชรียา ประจง, พรสิริ เอี่ยมแก้ว, 2563: 120)

2. การศึกษาทักษะการใช้ภาษาไทยโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก พบว่านักเรียนมีทักษะการเขียน ภาพรวมสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 81.90 และมีทักษะการคิดวิเคราะห์ ภาพรวมสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 86.99 เป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมกระบวนการคิด โดยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (ปิยนุช แหวนเพชร, และบุษบา บัวสมบุญ, 2561: 181) เป็นเทคนิคที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนรู้ และสามารถสรุปความรู้ที่ได้จากการวิเคราะห์ มาปรับปรุงแก้ไขพัฒนางานของตนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวเอง กระตุ้นทักษะทางการใช้ภาษาไทยไปพร้อมกัน ผู้เรียนมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสวงหาความรู้ และประสบการณ์ด้วยตนเอง แสดงความคิดเห็น และเกิดการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ (มณฑา วิริยางกูร, ศิวะพัฒน์ โพธิ์ศรี, และณัฐณิชา จำเรียง, 2565: 295)

3. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกนั้น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ เกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่องและสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้จริงในชีวิตประจำวัน (ทิตยา สลิน, เชษฐ ศิริสวัสดิ์ และศรัณย์ ภิบาลชนม์, 2562: 95) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากเป็นวิธีการสอนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนค้นหาความรู้ด้วยตนเอง พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา รู้จักศึกษาค้นคว้าหาความรู้โดยการตั้งคำถาม ซึ่งครูผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผลเพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนตั้งไว้ (ปัทมพรหมกันธนา, 2565: 71)

4. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทย อยู่ในระดับมากที่สุด ลำดับที่สอง การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะการเขียนทางด้านภาษาไทยที่สูงขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด และลำดับที่สาม บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผลการสรุปและอภิปรายดังกล่าวเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้นักเรียนรู้จักการตั้งคำถาม การค้นคว้าหาข้อมูลได้ด้วยตนเอง ตลอดจนการให้เหตุผล และการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ ซึ่งการที่ผู้เรียนจะเกิด

ความพึงพอใจในการเรียนนั้น ผู้เรียนต้องมีแรงจูงใจที่อยากจะเรียน โดยผู้สอนต้องคำนึงถึงสิ่งที่จะก่อให้เกิดแรงจูงใจหลาย ๆ ด้าน เช่น การจัดบรรยากาศ สถานการณ์ เทคนิคการสอนที่ดีให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนตามความต้องการ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ เกิดการเรียนรู้ด้วยการใช้ทักษะการเขียน และทักษะการคิดวิเคราะห์ รวมไปถึงเกิดการเสริมแรงเพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกภาคภูมิใจในความสำเร็จ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน (สุวัฒนา สงวรรณ, 2564: 39) ซึ่งการเปลี่ยนแปลงเจตคติในทางบวกขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เป็นเพราะว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้ลงมือปฏิบัติได้ปรึกษากันโดยใช้แผนผังกราฟิกเป็นเครื่องมือ ส่งผลให้เกิดความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ (ภาค อินสิงห์, นพมณี เชื้อวัชรินทร์, ศรัณย์ ภิบาลชนม์, 2564: 54)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกครูต้องคำนึงถึงความรู้พื้นฐาน และทักษะการใช้ภาษาไทยเบื้องต้นของนักเรียน เพื่อประกอบการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวนข้อของแบบทดสอบ เพื่อให้เข้ากับบริบทความรู้ และทักษะของนักเรียนในแต่ละระดับชั้น โดยมุ่งพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนจากเนื้อหาที่ง่าย ไปหาเนื้อหาที่ยาก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ประกอบกับสื่อในด้านอื่น ๆ โดยเฉพาะด้านสื่อเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญสอดคล้องกับความถนัดของผู้เรียน และส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ และเข้าใจในเนื้อหา ตลอดจนส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

- กรรณิการ์ ชันดี. (2563). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับนิทานสำหรับเด็ก เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี*, 8(2), 146–161.
- กันตพร ขาวแพร. (2562). การศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สถิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยศิลปากร*, 12(2), 55–70.
- กุลิสรา จิตรชนวนวิช. (2564). *วิธีการจัดการเรียนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ ฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตยา สลิ้น, เชษฐ ศิริสวัสดิ์, และศรัณย์ ภิบาลชนม์. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาฟิสิกส์ ทักษะการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ และศึกษาเจตคติที่มีต่อวิชาฟิสิกส์ เรื่อง โมเมนตัมและการชน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการแก้โจทย์ปัญหาของโพลยา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 21(1), 93–108.
- เนตรดาว สร้อยแสง, ชนวัฒน์ ต้นติวรานุกัษ์, และเชษฐ ศิริสวัสดิ์. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น โดยเน้นการใช้ประจักษ์พยานทางวิทยาศาสตร์ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิกที่มีผลต่อการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 21(2), 153–164.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2560.
- ปพิชญา พรหมกันธรา. (2565). ผลการสอนโดยใช้เทคนิค STAD เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านบทอาขยานในรายวิชาการวรรณกรรมคัตสรรในหนังสือเรียนของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ. *วารสารสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*. 2(3), 61–74.
- ปิยนุช แหวนเพชร และบุษบา บัวสมบุญ. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*. 16(2), 178–190.

- พัชรียา ประจ และพรสิริ เอี่ยมแก้ว. (2563). ผลการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้ผังกราฟิกประกอบที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์*. 15(2), 117-130.
- ภาค อินสิงห์, นพมณี เชื้อวัชรินทร์, และศรัณย์ ภิบาลชนม์. (2564). ผลการจัดการเรียนแบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น (7E) ร่วมกับเทคนิคแผนผังกราฟิก เรื่องความหลากหลายทางชีวภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. *วารสารสหศาสตร์ศรีปทุม ชลบุรี*. 7(1), 47-56.
- มณฑา วิริยางกูร, ศิวพัฒน์ โพธิ์ศรี, และณัฏฐณิชา จำเรียง. (2565). การพัฒนาชุดกิจกรรมฝึกทักษะภาษาไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1. *วารสารวิชาการธรรมทรรศน์*. 22(3), 293-304.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (องค์การมหาชน). *ข้อมูลการทดสอบระดับชาติ (O-NET). ปี 2561-2563*. (ออนไลน์) 2565 (อ้างเมื่อ 20 ตุลาคม 2565).
จาก <http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx>
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1. *ข้อมูลนักเรียนตามระบบ DMC ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565*. (ออนไลน์) 2565 (อ้างเมื่อ 20 ตุลาคม 2565).
จาก <https://sites.google.com/view/aya1-info>
- ลิปปร บุนนาค และไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม. (2565). การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญา ร่วมกับผังกราฟิก. *วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. 5(3), 961-976.
- สุวัฒนา สงวรรณรัตน์. (2564). ผลการใช้กิจกรรมจดบันทึกคอร์เนลล์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนรายวิชาวิธีการจัดการเรียนรู้ 1 สำหรับนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต. *วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์*. 16(1), 31-42.
- อัจฉรา แซ่หว่า และทรงภพ ขุนมธุรส. (2563). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค โดยใช้ชุดแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอุดมดรุณี. *วารสารอักษราพิบูล*, 1(1), 39-52.

- Deocampo, M. F. (2020). Issues and challenges of English language teacher-trainees' teaching practicum performance: Looking back and going forward. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 13(2), 486–503.
- Kim, H. Y. (2013). Statistical notes for clinical researchers: assessing normal distribution (2) using skewness and kurtosis. *Restorative dentistry & endodontics*, 38(1), 52–54.

รูปแบบของอำนาจในกัญชา : ศึกษาจากวาทกรรมกัญชา-กัญชาเสรี
A Study of Forms of Power in the Cannabis Discourse : Cannabis
Liberalization, the So – called Kancha Saeree in Thai

สุกักร์ สมอนา¹
Supee Samorna¹

Received: 15 ธันวาคม 2565 **Revised:** 21 ธันวาคม 2565 **Accepted:** 22 ธันวาคม 2565

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบของอำนาจในกัญชา โดยเป็นการศึกษาจาก “วาทกรรมกัญชา” การศึกษานี้ใช้วิธีวิทยาเชิงคุณภาพ เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการศึกษาเอกสาร และศึกษาภาคสนามกับผู้ให้ข้อมูลกลุ่มวิสาหกิจชุมชนโนนมาลัย อำเภอคูเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกตการณ์ ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ – เดือนพฤษภาคม 2565

ผลการศึกษาพบว่า การก่อรูปของวาทกรรม “กัญชา” มีในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ยุคกรุงศรีอยุธยา อำนาจที่ซ่อนรูปอยู่ในวาทกรรมกัญชามีรูปแบบของการใช้อำนาจในลักษณะ “ครอบงำ” จุดกำเนิดประวัติศาสตร์ของวาทกรรมที่อ้างถึงความเป็นสากลและอมตะคือ “ตำราพระโอสถพระนารายณ์” โดยมีสถาบันอันทรงพลังคือพระมหากษัตริย์ที่สามารถอ้างถึงสิทธิในการใช้อำนาจ

สำหรับในยุค “กัญชาเสรี” อำนาจที่ซ่อนรูปอยู่ในกัญชามีรูปแบบ “ควบคุม-ผูกขาด” ซึ่งเป็นการใช้ “วิทยาศาสตร์การแพทย์” ในการควบคุมและผูกขาดการใช้อำนาจ

คำสำคัญ: อำนาจ, กัญชา

¹ รองศาสตราจารย์ ดร., มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, Associate prof. Dr., Udon Thani Rajabhat University, Thailand;
e-mail: supee0302@hotmail.com

ABSTRACT

The purpose of this article is to study the patterns of power in the cannabis discourse. This study employed a qualitative method to collect data. The study tools comprised a document review, an in-depth interview, and observation of the Ban Nonmalai Cannabis Growing Enterprise, located in KhuMueang District, in Buriram Province, with the research being conducted from February to May 2022.

The study found that the formation of the cannabis discourse originated in the reign of King Narai, during the Ayutthaya era. The hidden power in the cannabis discourse has a form of power that is characterized by a dominant discourse. The origin of the history of this discourse, which claims to be universal and immortal, is the Vishnu Medicine Book, with a powerful institution, the monarchy, which can claim the right to use the associated power.

For the era of Cannabis Liberalization or Kancha Saeree, the power hidden in this word form is a control-monopoly, via the use of medical science, used in controlling and monopolizing the exercise of the related power.

KEYWORD: Power, Cannabis

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คำว่า “อำนาจ” (power) เป็นมโนทัศน์ทางสังคมวิทยาที่ใช้อธิบายทำความเข้าใจความสัมพันธ์ทางสังคม อำนาจล้วนมีอยู่ทุกหนทุกแห่ง อำนาจกระจายอยู่รอบตัวมนุษย์ในสังคม และอำนาจซ่อนรูปอยู่ในโครงสร้างและสถาบันสังคม ตั้งแต่ครอบครัว สถาบันการศึกษา สถานที่ทำงาน สถาบันเศรษฐกิจ สถาบันการเมือง และรัฐโดยทุกทุกกลไก กล่าวเช่นนี้แล้วในสังคมจึงไม่มีผู้ใดที่สามารถปฏิเสธอำนาจได้

อำนาจเป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่งตายตัว แต่สลับไหลไปมาบนพื้นที่ทางสังคม อำนาจไม่ได้ถูกผูกขาดเบ็ดเสร็จโดยกลไกอำนาจรัฐที่ใช้บังคับ ลักษณะของอำนาจมีอยู่ทุกที่ที่ใช้เป็นสมบัติของชนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง อำนาจเป็นทั้งของคนจนและคนรวย เป็นของผู้อ่อนแอและผู้เข้มแข็ง (รัตนชาติสกุล, มปป.) อำนาจจึงมีลักษณะเป็นนามธรรมแต่มีพลังอำนาจมหาศาลในการครอบงำควบคุม ผูกขาด บังคับคนให้กระทำหรือไม่กระทำการทางสังคมอย่างใดอย่างหนึ่งได้

รูปแบบของอำนาจมีอยู่มากมาย กลุ่มที่มองว่าอำนาจเป็นการครอบงำ (power and domination) ก็อย่างเช่น แมกซ์ เวเบอร์ (Max Weber, 1978) ที่กล่าวว่า “โอกาสที่มนุษย์คนหนึ่งหรือจำนวนหนึ่งจะได้รับในสิ่งที่ตั้งใจไว้แม้จะเกิดการต่อต้านจากคนอื่น ๆ ที่กำลังมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการของอำนาจก็ตาม” ส่วนกลุ่มที่มองว่าอำนาจเป็นการควบคุม บังคับก็อย่างเช่น ทัลคอต พาร์สัน (Talcott Parson, 1969) ว่า “อำนาจเป็นศักยภาพโดยรวมที่จะรับประกันการแสดงออกตามพันธะหน้าที่ของแต่ละหน่วยย่อยในระบบการปฏิบัติการร่วมมือกัน การแสดงออกตามพันธะหน้าที่เหล่านี้ได้รับการรับรองบนพื้นฐานที่ว่า เป็นไปเพื่อเป้าหมายร่วมกัน และถ้าหากว่ามีการต่อต้านจากบางส่วนก็จำเป็นต้องมีการบังคับใช้ตามกฎหมายโดยมาตรการควบคุมและแทรกแซงเพื่อให้คืนสู่สมดุลของระบบโดยรวม” และที่กล่าวว่ารูปแบบการใช้อำนาจเป็นไปโดยคนกลุ่มหนึ่งได้นำเจตจำนงของตนมาบังคับต่อคนอื่น (Danaher, Schirato and Webb, 2000)

การศึกษานี้จึงสนใจศึกษารูปแบบของอำนาจในกัญชาว่ามีลักษณะอำนาจเป็นอย่างไร เนื่องจากเหตุผลสำคัญสองประการ ประการแรกต้องการสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของอำนาจที่ถูกซ่อนอยู่ในกัญชาซึ่งคนส่วนใหญ่มองไม่เห็นและขาดการรับรู้ และประการต่อมาคือการอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ดังนั้นการศึกษานี้จึงถือว่าเป็นเรื่องใหม่ที่ยังมิได้มีการศึกษาและให้คำตอบที่ชัดเจน

จะว่าไปแล้วงานศึกษากัญชา 100% ที่ผ่านมานั้นการศึกษาไปทางด้านวิทยาศาสตร์การแพทย์โดยมุ่งทำความเข้าใจสารสำคัญที่มีอยู่กัญชาตลอดจนการใช้ประโยชน์กัญชาในรูปแบบต่างๆ ยากยิ่งที่จะมีการอธิบายให้เห็นถึงสิ่งที่เป็นามธรรมซึ่งซ่อนรูปอยู่ในกัญชาแต่มีพลังอำนาจมหาศาลในการกำหนดกฎเกณฑ์ ครอบงำ ควบคุม ผูกขาด อันเป็นความสัมพันธ์ทางสังคมที่มีผลต่อโครงสร้างและสถาบันทางสังคมอย่างปฏิเสธไม่ได้

การศึกษาคั้งนี้ผู้ศึกษาจึงตั้งใจคลี่คลายให้เห็นคำตอบของรูปแบบของอำนาจในกัญชา โดยการศึกษาเป็นการศึกษาจาก“วาทกรรม” ซึ่งเป็นภาคปฏิบัติการของอำนาจเพื่อวิเคราะห์ให้เห็นมุมมองของรูปแบบอำนาจในกัญชาตามมโนทัศน์ “อำนาจ” ของ มิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault, 1980)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษารูปแบบของอำนาจในกัญชา

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา การศึกษานี้มุ่งประเด็นศึกษารูปแบบอำนาจในกัญชา **ขอบเขตด้านพื้นที่** เป็นการศึกษาภายใต้บริบทกลุ่มวิสาหกิจชุมชนโนนมาลัย อำเภอคูเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ และ**ขอบเขตด้านระยะเวลา** การดำเนินการศึกษาดำเนินระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ – เดือนพฤษภาคม 2565

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีวิทยาเชิงคุณภาพ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

จากแหล่งข้อมูล 1) เอกสาร และ 2) การศึกษาภาคสนาม การค้นคว้าจากเอกสาร ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ บทความ หนังสือ และวารสารที่เกี่ยวข้อง ส่วนการค้นคว้าจากภาคสนามเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ การสังเกต และการฟังจากการบรรยายการประชุมวิชาการกัญชาที่จัดขึ้นในรูปแบบเวทีวิชาการทางการแพทย์ ในส่วนของการสัมภาษณ์นั้นใช้ทั้งการสัมภาษณ์รายบุคคลโดยดำเนินการกับ

ผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ นายแพทย์ นายกสมาคมเวชกรรมไทย และเภสัชกร และการสัมภาษณ์กลุ่มกับผู้ให้ข้อมูลที่เป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนโนนมาลัย อำเภอคูเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ โดยมี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง และแบบสังเกตการณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา โดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาจากเอกสารและการศึกษาภาคสนามมาจัดหมวดหมู่และจำแนกประเภทข้อมูลจากนั้นนำไปหาความสัมพันธ์ของข้อมูลโดยการวิเคราะห์เชื่อมโยงไปสู่สมมติฐานที่ใช้สำหรับการศึกษา

มโนทัศน์ที่ใช้สำหรับการศึกษา

ฟูโกต์ (Foucault, 1980) นักคิดหลังสมัยใหม่ผู้ที่สนใจศึกษาอำนาจในระดับที่เกิดจาก “ภาษา” เขาได้ทำการศึกษากำเนิดจาก “วาทกรรม” (discourse) ซึ่งวาทกรรมของเขานั้นก็คือ “ภาษาในเชิงการกระทำ” (สมศักดิ์ สามัคคีธรรม, 2554) กล่าวคือ

ฟูโกต์บอกว่าการจะทำความเข้าใจรูปแบบของการใช้อำนาจนั้นจะต้องมองไปที่ประวัติศาสตร์ความคิดของมนุษย์ซึ่งก็คือการศึกษาโบราณวิทยา (archaeology) พัฒนาการทางประวัติศาสตร์นี้สำหรับฟูโกต์หาใช้เป็นพัฒนาการของความรู้อย่างที่คนเราเข้าใจไม่ หากแต่เป็นรูปแบบของการใช้อำนาจของมนุษย์

พุโกต์อธิบายถึงวิธีการโบราณวิทยาของเขาว่า เป็นการศึกษาหลักฐานและเอกสารทางประวัติศาสตร์เพื่อนำมาวิเคราะห์และชี้ให้เห็นถึงการก่อรูปของวาทกรรมและเหตุการณ์ต่างๆที่สะท้อนให้เห็นถึงการครอบงำทางวาทกรรม

วิธีการศึกษาโบราณวิทยาของพุโกต์จะทำให้สามารถสืบค้นถึงเรื่องอำนาจได้ ซึ่งจะช่วยให้เห็นสิ่งที่เป็นการครอบงำ ควบคุม บังคับ ซึ่งมักพบอยู่ในโครงสร้างและสถาบันสังคม อันเป็นส่วนที่รองรับภาคปฏิบัติของวาทกรรม

พุโกต์ชี้ว่า ในสังคมยุคพิวตัล ผู้คนต่างเชื่อว่าพระเจ้าได้มอบอำนาจทางโลกอันศักดิ์สิทธิ์ให้แก่กษัตริย์ ดังนั้นจึงมีเพียงกษัตริย์เท่านั้นที่สามารถอ้างถึงสิทธิที่จะใช้อำนาจโดยไม่มีอำนาจใดหักทวงได้ แต่ต่อมาความชอบธรรมของอำนาจที่เคยถูกอ้างอิงมาจากพระเจ้าก็ถูกแทนที่ด้วย “ศาสตร์ว่าด้วยมนุษย์” ซึ่งเป็นความรู้ที่สร้างขึ้นมาจากวิธีทางวิทยาศาสตร์หรือเรียกว่า “วิทยาศาสตร์การแพทย์”

สิ่งสร้างที่ถูกสร้างขึ้นจากวิธีการทางวิทยาศาสตร์นี้เอง พุโกต์เรียกว่าอำนาจโดยมีลักษณะของการก่อรูปของวาทกรรมขึ้นในรูปของภาษาในชีวิตประจำวัน ภาษานี้เองจะนำมาสู่การครอบงำ ควบคุม และการผูกขาดซึ่งอำนาจ

พุโกต์ย้ำว่า สถาบันอำนาจที่ทรงพลังจะใช้ความรู้ (อำนาจ) วิทยาศาสตร์การแพทย์หรืออ้างถึงวิธีการทางวิทยาศาสตร์เพื่อสร้างอำนาจและเพื่อทำให้คนตกอยู่ภายใต้การกระทำ การ ความเข้าใจเรื่องนี้พุโกต์ได้ยกตัวอย่างกรณีของความบ้า เขาบอกว่าแท้จริงแล้วความบ้ามิได้เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ หากแต่เป็นวาทกรรมที่ถูกสังคมสร้างขึ้นผ่านความรู้วิทยาศาสตร์การแพทย์ เสร็จแล้วมีการสถาปนาสถาบัน เช่น โรงพยาบาล โรงเรียนแพทย์ โดยมีโรงพยาบาลให้การเยียวยารักษาความบ้า มีโรงเรียนแพทย์ และมีแพทย์ที่ผลิตออกไปไปทำการรักษา สิ่งที่เกิดขึ้นในลักษณะนี้พุโกต์กล่าวว่าเป็นการรองรับวาทกรรมในภาคปฏิบัติให้ดำเนินไปอย่างชอบธรรม ในขณะที่รัฐได้นำความรู้เกี่ยวกับความบ้าดังกล่าวมาเป็นพื้นฐานในการกำหนดเขียนกฎหมาย กำหนดนโยบาย กำหนดสิทธิ หรือจำแนกความปกติและความบ้าออกจากกัน ลักษณะแบบนี้ถือว่าการสร้างความชอบให้แก่การใช้อำนาจ

พุโกต์มองว่า การทำความเข้าใจสังคมสามารถทำความเข้าใจอำนาจจากวาทกรรมได้ โดยผ่านการศึกษาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และการวิเคราะห์วาทกรรมซึ่งจะมี “ถ้อยคำ” (statement) เป็นหน่วยพื้นฐาน โดยวาทกรรมประกอบด้วยหลายๆ ถ้อยคำที่สัมพันธ์กัน ถ้อยคำต่างๆ เหล่านี้จะมีพื้นที่ร่วมกันภายใต้บริบทของมัน บางถ้อยคำอาจสูญหายไปหรือถูกแทนที่ด้วยถ้อยคำอื่นๆ ถ้อยคำที่สำคัญจริงๆ อาจมีไม่กี่ถ้อยคำเท่านั้น เนื่องจากวาทกรรมหนึ่งๆ อาจ

อาศัยถ้อยคำจำนวนมาก แต่จะมีถ้อยคำเพียงไม่กี่ถ้อยคำเท่านั้นที่ประกอบขึ้นเป็นวาทกรรมชุดนั้น

ดังนั้นแล้วการศึกษาอำนาจจากวาทกรรมโดยอาศัยมโนทัศน์เรื่องอำนาจของฟูโกต์จึงมีความเหมาะสมที่จะใช้สำหรับทำความเข้าใจรูปแบบของอำนาจในกัญชาซึ่งถูกกำหนดเป็นเรื่องศึกษา

สรุปผลการวิจัย

1. โบราณวิทยาของกัญชาในตำราพระโสมนัสพระนารายณ์

หนังสือเรื่องนี้ สมเด็จพระนารายณ์ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ทรงพระนิพนธ์อธิบายไว้ เมื่อคราวพิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2460 (วิริยะ ณ นคร, 2564) ว่า

“หนังสือที่เรียกว่า **ตำราพระโสมนัสพระนารายณ์** นี้ คือ ตำราพระโสมนัสตั้งแต่สมเด็จพระนารายณ์มหาราชกรุงเก่าหอพระสมุดฯ ได้ต้นฉบับของพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหลวงวงศาธิราชสนิท ซึ่งพระเจ้าอนงยาเธอ กรมหมื่นชัยนาท นเรนทรประทานมา เป็นหนังสือคัมภีร์ลานผูก 1 มีตำราผูกมัน เสมอภาค ต้ม 4 เอา 1 กินแก้มักเป็นป่วงกลางคืน ถ้ามีถ้อยให้เอา พริกขิง กระเทียม ขมิ้นอ้อย ใบสะเดา เสมอภาค ทำเป็นจุนละลายน้ำร้อน เกลือร่าหัด กินแก้มป่วงหายฯ

อัคคินี้วณะให้เอา **กัญชา** ยิงสม สิ่งละส่วน เปลือกอบเชย ใบกระวาน กานพลู สะค้าน สิ่งละ 2 ส่วน ขิงแห้ง 3 ส่วน รากเจตมูลเพลิง ดีปลี สิ่งละ 4 ส่วน น้ำตาลกรวด 6 ส่วน กระทำเป็นจุน น้ำผึ้งรวนเป็น กระสาย บดเสวยหนักสสิ่ง 1 แก้วอาเจียน 4 ประการ ด้วยติชาคนี้ กำเรียบ แลวิสมามันทาคนี้อันทุพล จึงคลั่นเหียนอาเจียน มิให้เสวยพระกระยาหารได้ ให้จำเรณูพระธาตุทั้ง 4 ให้เสวยพระกระยาหาร เสวยมีรสขุกำลังยิ่งนัก

ข้าพระพุทธเจ้า ขุนประสิทธิโสมนัสจัน ประกอบทูลเกล้าฯ ถวาย ครั้นสมเด็จพระนารายณ์เป็นเจ้าเมืองลพบุรี เสวยเพลเช้าอตรา ดินักแลฯ

น้ำมันขนานหนึ่ง ให้เอาใบลำโพง ใบผักบั้งชัน ใบขมิ้น หัวขมิ้น ตำเอาน้ำสิ่งละทะนาน น้ำมันาว 3 ทะนาน น้ำกระเทียม 6 ทะนาน น้ำมันงาทะนาน 1 หุงให้คงแต่น้ำมันแล้ว เอาผืนหนักบาท 1 บดปรุ่งลง นวดเส้นอันทพฤก ในคุษฐานแลเส้นอันหดเป็นเถาเป็นขั้ว ผักกัถี ผักแห่งใดๆ กัถี เอาน้ำมันนี้ทา แลวันวดรีดเส้นไปเรื่อยๆ เส้นซึ่งพิรุณนั้นดีดักเก่าแลฯ

ข้าพระพุทธเจ้า ออกพระประสิทธิสารพราหมณ์เทศ ประกอบทูลเกล้าฯ ถวาย ทรงในวัน 7 11 12 ค่ำ ปีกุน เอกศก (พ.ศ. 2202) เมืองลพบุรีแลฯ

น้ำมันมหาศรรณราชโสด เอาโหราทัง 24 บาท สะค่าน ชะพลู เปล้าใหญ่ เปล้าราม เปล้าน้ำเงิน เทียนทั้ง 5 เทียนยาวภาณีเป็น 6 โกฎทั้ง 5 กานพลู ใบกระวาน ลูกเอ็น จันทรแดง จันทรขาว หางโหล มหาละลาย ลูกตลอด สิ่งละตำลึง 1 ตริกะฎก เปล้าน้อย พิมเสน รากไคร้ หอม รากแฝกหอม ไคร้เครือ เปราะหอม สิ่งละ 2 ตำลึง รากคันทา สหัสคันทา อัชระคันทา อบเชย รากผักแพ้วแดง รัตโชติ สิ่งละ 3 ตำลึง รากเจตมูลเพลิง แก่นสน สิ่งละ 4 ตำลึง กฤษณา ใบตลอด สิ่งละ 5 ตำลึง ลูกลำโพง 20 ลูก น้ำมะกรูด น้ำมะนาว น้ำมะงั่ว น้ำส้มซ่า น้ำนมโค น้ำนมกระปือ น้ำนมแกะ น้ำนมแพะ น้ำมันกุเลาะ น้ำมันชตะ น้ำมันพิมเสน น้ำมันดิน สิ่งละ ทะนาน น้ำมันงาเซย 7 ทะนาน มะพร้าวไฟ 3 ลูก ปิดเอาแต่กะทิ หุงให้คงแต่น้ำมัน ทาแก้เส้น อุทังคมาวาตาอโศคมาวาตา อันระคนพระโลหิตแล่นในพระเส้นสะดวง ให้พระเส้นตึงแล กระด้างนั้นออกเป็นปรกติ

ข้าพระพุทธเจ้า ออกพระสิทธิสาร ประกอบทูลเกล้าฯ ถวายให้ตรง ณ วัน 3 9 10 ค่ำ ศักราช 2230 ปีชาล อัฐศก”.....แผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์

จากการศึกษาเอกสารเก่าทางประวัติศาสตร์ตำราพระโสดพระนารายณ์ซึ่งมีการบันทึกตำราพระโสดที่ใช้ในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชไว้อย่างละเอียด โดยต้นฉบับเป็นจารึกเขียนของพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหลวงวงศาธิราชสนิท เป็นคัมภีร์ใบลานผูก บันทึกข้อมูลที่หมอลงได้ประกอบพระโสดถวายสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ซึ่งพบว่ามีการใช้กัญชาอยู่หลายตำรับ

ชี้ให้เห็นว่าบันทึกทางประวัติศาสตร์ซึ่งเรียกว่า “ตำราพระโสดพระนารายณ์” ประวัติศาสตร์ของกัญชาที่ถูกละเลยซึ่งกล่าวถึงการใช้กัญชาเป็นยานี้ แท้จริงแล้วมิใช่พัฒนาการของความรู้ที่บริสุทธิ์ตามธรรมชาติหากแต่เป็นพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ที่ดำเนินไปเพื่อการก่อรูปของวาทกรรม ซึ่งมีลักษณะค่อยเป็นค่อยไป มีความต่อเนื่อง เป็นเหตุเป็นผลต่อกัน และนำไปสู่รูปแบบที่มีการใช้เหตุผลในระดับสูงขึ้นเรื่อยๆ

ลักษณะสำคัญประการนี้ในภาษาของฟูโกต์ชื่อว่า เป็นรูปแบบของการใช้อำนาจรูปแบบหนึ่งซึ่งเรียกว่า “การครอบงำทางวาทกรรม” คือ การดำเนินประวัติศาสตร์ไปอย่างมีพัฒนาการเป็นระบบ มีเหตุมีผล แต่ซ่อนรูปด้วยอำนาจครอบงำ ฟูโกต์เรียกว่าเป็นรูปแบบของการใช้อำนาจชนิดหนึ่ง กล่าวคือ เป็นการที่คนกลุ่มหนึ่งได้นำเจตจำนงของตนมาแสดง บอกเล่า หรือถ่ายทอดในลักษณะที่เป็นความรู้โดยใช้ประวัติศาสตร์ซึ่งก็คือ “เรื่องเล่า” (narratives) นำมาเล่าว่าเป็นโศกยาของพระมหากษัตริย์โดยเลือกที่จะเล่าว่าเป็นตำราพระโสดพระนารายณ์ การเลือกเล่าในประวัติศาสตร์กัญชาลักษณะนี้มองในแง่ของอำนาจและในภาษาของฟูโกต์ถือว่าเป็น

การเลือกเล่า โดยไม่ได้ใช้การเล่าหลายแบบ ซึ่งทำให้ทางเลือกหรือความรู้อื่นถูกปิดกั้นและถูกทำให้ลืม ดังนั้นประวัติศาสตร์ของกัญชาจึงคงเหลือแต่เพียงเรื่องเล่าที่เป็นวาทกรรมของกลุ่มครอบงำเพียงแนวเดียวที่ดำรงอยู่เพื่อสร้างความชอบธรรมให้แก่อำนาจ

เรื่องเล่าหรือประวัติศาสตร์ของกัญชามีสนามวาทกรรม “ตำราพระโอสถยา” เป็นภาคปฏิบัติการวาทกรรม ในการปฏิบัติการมีรายละเอียดของชนิดยา ตำรับยาต่างๆ ประกอบกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล มีการประกอบกันเข้า มีความสัมพันธ์กัน มีการเล่าสรรพคุณและการแก้อาการอย่างสมเหตุสมผล สำคัญกว่านั้นคือภาคปฏิบัติการวาทกรรมนี้รองรับด้วยสถาบันแห่งอำนาจ คือ พระมหากษัตริย์ (สมเด็จพระนารายณ์มหาราช) เพื่อรองรับวาทกรรมในภาคปฏิบัติให้ดำเนินไปอย่างชอบธรรมและนำมาซึ่ง “อำนาจครอบงำ”

2. โบราณวิทยาของกัญชาในชีวิตประจำวันของชาวบ้าน

“กัญชา” ถือเป็นพืชที่อยู่กับสังคมไทยมาช้านาน หากนับเวลาที่คนไทยรู้จักพืชกัญชานับว่ามีอายุไม่น้อยกว่า 1,000 ปี จากการค้นคว้าผลงานที่เป็นเอกสารหลายชิ้นพบว่า สังคมไทยมีการกล่าวถึงกัญชามาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา

สำหรับโบราณวิทยาของกัญชาในชีวิตประจำวันของชาวบ้านตั้งแต่อดีต มองจากมุมมองของพุทโธต์กัญชาที่สังคมไทยกำลังถกเถียงกันอยู่ในขณะนี้หาเป็นประวัติศาสตร์ที่บริสุทธิ์ไม่ หากแต่เป็น “วัตถุทางสังคม” หรือ “วัตถุแห่งการศึกษา” (อานันท์ กาญจนพันธุ์, 2555; ชिरุทธ บุญมี, 2557; พุโธต์, มิเชล, 2558; ไชยรัตน์ เจริญสินโอฟาร, 2560) ที่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้ “อำนาจ” ของมนุษย์ผ่านประวัติศาสตร์และเรื่องเล่าที่ไม่บริสุทธิ์

กรณีความไม่บริสุทธิ์ในประวัติศาสตร์ของกัญชาในชีวิตประจำวันของชาวบ้านเห็นได้จากที่ผ่านมาสังคมพยายามสร้างให้กัญชาตกเป็น “ผู้ร้ายทางสังคม” (ยาเสพติด) ประวัติศาสตร์อันนี้ในภาษาของพุทโธต์ถือเป็นการใช้ “อำนาจ” ของมนุษย์ โดยที่เป็นการสร้างประวัติศาสตร์อันขมขื่นให้แก่กัญชาผ่านเรื่องเล่าที่ชั่วร้ายโดยมองว่าเป็นยาเสพติด มองกัญชารวมอยู่ในเรื่องของการผิดศีลธรรม หรือบางครั้งมองไปถึงขั้นเป็นปีศาจร้ายทางสังคม ความรู้ที่แฝงด้วยอำนาจเหล่านี้ล้วนแต่เป็นการปฏิบัติการทางวาทกรรมเพื่อด้อยค่ากัญชาให้มีคุณค่าลดลง

การที่ประวัติศาสตร์กัญชาถูกเรียบเรียงเพื่อเป็นความรู้ของชาวบ้านเช่นนี้ไม่ถือว่าแปลกแต่ประการใด เพราะนี่เป็นการปฏิบัติการของวาทกรรมในการเลือกเล่าเรื่องซึ่งถูกสร้างให้จดจำผ่านเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ที่มีได้บริสุทธิ์ มองได้จากในสถาบันสังคม ทุกคนมักถูกพร่ำสอนและถูกทำให้จดจำกับประวัติศาสตร์อันขมขื่นถึงมหัศจรรย์ของกัญชา ทุกคนเกิดและเติบโตมาผ่านระบบการขัดเกลาของสถาบันครอบครัว โรงเรียน มหาวิทยาลัย สถาบันตำรวจ

ศาล ต่างก็สร้างการจดจำให้ประวัติศาสตร์ของกัญชาผ่านชุดความรู้เพียงชุดเดียว ในขณะที่เรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ของกัญชาในมิติอื่นเราต่างมองไม่เห็น เช่น คุณค่าทางสังคม คุณค่าทางยา โดยเฉพาะอย่างยิ่งสารสำคัญที่มีอยู่ในกัญชาที่มีประโยชน์ต่อร่างกายอยู่อย่างมากมาย (ที่ไม่ใช่สารเพียงชนิดเดียวที่สร้างความชุ่มชื้นให้กับสังคม) หรือสรรพคุณของกัญชาในการบำบัดรักษาโรค การผ่อนคลายความตึงเครียดให้กับสังคม

ผลพวงจากการสร้างเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ที่เลือกสร้าง โดยเลือกเล่าเฉพาะบางด้านนี้เอง ในขณะที่อีกด้านถูกปกปิดกดทับจนจำเรื่องเล่าอันนั้นเอาไว้ จึงทำให้กัญชาในชีวิตประจำวันของชาวบ้านถูกด้อยค่าจนกลายเป็นอื่น ข้อสรุปนี้ในภาษาของฟูโกต์ถือเป็นการสร้าง “อำนาจครอบงำ” อีกรูปแบบหนึ่ง

3. กัญชาเสรี (แต่ไม่เสรี) (แต่เพื่อการแพทย์)

“เสรีเกี่ยวกับ “กัญชา” ไม่มีอยู่จริง

ที่เป็นจริงที่สุด คือ เราทุกคนต่างตกอยู่ภายใต้การควบคุม-ผูกขาดการใช้อำนาจ”

การทำให้กัญชาตกอยู่ในความรู้ (อำนาจ) ของการเป็น “ยาเสพติด” นั้นมิใช่สภาวะที่มีลักษณะแน่นอนตายตัวตามธรรมชาติ หากแต่เป็นสภาวะที่ถูกนิยามขึ้นผ่านปฏิบัติการทางสังคม ซึ่งเรียกว่า “วาทกรรม” ที่เริ่มต้นจากการที่บุคคล หรือกลุ่มคน หรือสถาบันสังคมหนึ่งๆ ต้องการเข้ามาควบคุม ผูกขาดกัญชา

ในกรณีศึกษานี้ เมื่อปี พ.ศ. 2564 กระทรวงสาธารณสุขโดยรัฐมนตรีว่าการกระทรวงฯ ได้ดำเนินนโยบาย “กัญชาเสรี” โดยผลักดันให้เกิดการปลดล็อกกัญชาออกจากบัญชียาเสพติดประเภทที่ 5 (สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) ได้ออกประกาศกระทรวงสาธารณสุข เรื่อง ระบุชื่อยาเสพติดให้โทษในประเภท 5 พ.ศ. 2563 ปลดล็อกส่วนของพืชกัญชา-กัญชง ประกอบด้วย เปลือก ลำต้น เส้นใย กิ่งก้าน ราก และใบ ไม่มียอดหรือข้อดอกติดมาด้วยให้พ้นจากการเป็นยาเสพติดให้โทษประเภท 5 เพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์สูงสุดตามหลักความปลอดภัย โดยประกาศใช้ในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2563 (เกษตรก้าวหน้า, 2564)) เพื่อเปิดโอกาสให้สังคมได้เข้าถึงกัญชาทั้งทางด้านการแพทย์ การรักษาโรค และทางด้านเศรษฐกิจ ซึ่งได้อนุญาตให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนโนนมาลัย อำเภอคูเมือง จังหวัดบุรีรัมย์จัดตั้งเป็นโมเดลต้นแบบการปลูกกัญชา “กัญชา 6 ต้น โนนมาลัย” และให้ดำเนินการผลิตกัญชาตามโครงการกัญชาเสรี

การดำเนินการเริ่มตั้งแต่การรวบรวมสมาชิกผู้ปลูก การจดทะเบียนกลุ่มวิสาหกิจชุมชน การจับคู่กับโรงพยาบาลในพื้นที่ซึ่งเป็นผู้ถือใบอนุญาต การปลูก การดูแลรักษา การควบคุม การเก็บผลผลิต ซึ่งจะต้องมีความพร้อมในเรื่องสถานที่ องค์ความรู้ เงินลงทุน ระบบโรงเรือน ตลอดจนมาตรฐานการความปลอดภัย ซึ่งเงื่อนไขและขั้นตอนต่างๆ ต้องเป็นไปตามกฎเกณฑ์และการควบคุมจากสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยาอย่างเข้มงวด

จะเห็นได้ว่า การดำเนินการผลิตกัญชายังคงถูกจำกัดไว้เฉพาะกลุ่ม โดยเฉพาะอย่างยิ่งพระราชบัญญัติยาเสพติดให้โทษ ฉบับที่ 7 พ.ศ. 2562 อนุญาตแก่ผู้มีสิทธิ 4 ประเภท เท่านั้น ได้แก่ หน่วยงานราชการ สถาบันการศึกษา ผู้ประกอบการอาชีพเกษตรกรรมที่รวมกลุ่มเป็นวิสาหกิจชุมชน และผู้ขออนุญาตอื่นๆ (เกษตรก้าวหน้า, 2564) โดยที่การใช้กัญชามิได้เป็นไปอย่างเสรีจริง หากแต่ยังอยู่ในการควบคุม ผูกขาดอย่างเข้มงวด

ในด้านการควบคุมก็อย่างเช่น การควบคุมเมล็ดพันธุ์กัญชา การควบคุมจำนวนต้นกล้า การจำกัดพื้นที่ปลูก การปลูกซึ่งต้องใช้ความรู้ตามหลักวิชาการ การรายงานข้อมูลอย่างเป็นระยะ ระบบโรงเรือนที่ต้องออกแบบให้เป็นสากล และในด้านที่เป็นการผูกขาด เช่น ผลผลิตกัญชาที่ผลิตได้ทุกส่วนตั้งแต่ กิ่ง ก้าน ใบ ลำต้น ราก ช่อดอก และเมล็ด จะต้องนำส่งและรายงานต่อสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา หรือแม้แต่ร้านค้าและร้านอาหารที่นำส่วนประกอบของพืชกัญชาไปประกอบอาหารและเครื่องดื่มจำหน่าย จะต้องซื้อมาจากแหล่งปลูกที่ได้รับอนุญาตจากสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยาเท่านั้น หรือในกรณีผู้ที่จะนำส่วนของพืชกัญชาไปทำเป็นอาหารหรือผลิตภัณฑ์เพื่อการจำหน่าย ต้องผ่านการขอเลขจดทะเบียนจากสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา ซึ่งทุกๆ การใช้กัญชาจะต้องทำการขออนุญาต

ดังนั้นแล้ววาทกรรมกัญชาเสรีจึงมิได้ดำเนินและเป็นไปอย่างเสรี หากแต่เป็นกระบวนการของการเข้ามาใช้อำนาจในการควบคุม ผูกขาดในวาทกรรมกัญชาเสรีเท่านั้น

กระบวนการเข้ามาควบคุม ผูกขาดกัญชาเริ่มขึ้นจากการก่อรูปวาทกรรม “กัญชาเสรี” ที่อิงกับเหตุผลทางวิทยาศาสตร์การแพทย์ เหตุผลเรื่องนโยบายทางการเมือง และข้ออ้างเกี่ยวกับประโยชน์สุขของประชาชน โดยได้มีการสถาปนาความรู้ที่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกับการจัดระเบียบทางสังคม หรือข้ออ้างที่อ้างความเป็นเหตุเป็นผลกับประโยชน์สุขของประชาชนส่วนใหญ่ โดยเฉพาะเหตุผลที่อ้างถึงถึงความเป็นยาของกัญชาในการรักษาโรค กัญชาทางการแพทย์ และกัญชาในทางเศรษฐกิจ

การเข้ามาใช้อำนาจควบคุม ผูกขาดด้วยวาทกรรมกัญชาเสรี หากมองผ่านสายตาของฟูโกต์ถือเป็นการสถาปนากลไกเลื่อนตัวตนของกัญชาจากยาเสพติดเป็นยาสมุนไพรทาง

การแพทย์ กลไกอันนี้จึงทำให้สถานการณ์ของกัญชาที่เคยตกอยู่ใต้กรงขังยาเสพติดมานานถูกยกและให้คุณค่าเป็นสมุนไพรทางการแพทย์ที่มีการควบคุม ผูกขาดอย่างเข้มงวด

เมื่อกัญชามีได้อยู่ในอำนาจของชาวบ้านและมิได้ดำเนินไปอย่างเสรีจริง แต่ได้ตกไปอยู่ในอำนาจของรัฐจากการเข้ามาสถาปนาความรู้อย่างแยบยลเพื่อควบคุม ผูกขาด รัฐจึงกลายเป็นผู้มีความชอบธรรมเพียงผู้เดียวที่สามารถเข้ามาควบคุม สร้างกฎระเบียบ กำหนดบทลงโทษ และควบคุมกลไกทางสังคมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องกัญชา

4. อำนาจที่ปรากฏในภาคปฏิบัติการวาทกรรมกัญชา

การเข้าครอบครองวาทกรรมด้วยการเข้ามาสร้างความรู้ผ่านข้ออ้างทางสังคมรวมถึงการสร้างมายาภาพที่ชั่วร้ายให้กับกัญชา การด้อยคุณค่า และการสร้างคุณค่าในแต่ละยุคสมัย หากวิเคราะห์ตามสายตาของฟูโกต์แล้วมีอาจแยกความสัมพันธ์ระหว่าง “ความรู้” กับ “อำนาจ” ออกจากกันได้ กรณีของการศึกษาในกลุ่มวิสาหกิจชุมชนโนนมาลัย กรณีนี้เป็นตัวอย่างศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคม คือ เมื่อผู้ใด กลุ่ม หรือองค์กรใดต้องการเข้าถึงประโยชน์ของกัญชา (“ความรู้” ในความหมายของฟูโกต์) บุคคลผู้นั้นต้องเข้ามาสู่กรอบกฎเกณฑ์ ระเบียบวินัย และข้อปฏิบัติของรัฐซึ่งรัฐได้วางกฎระเบียบไว้อย่างเข้มงวด เช่น ในกรณีที่มีกลุ่ม บุคคลผู้ต้องการปลูกและผลิตกัญชา จำเป็นจะต้องได้รับการอนุญาตจากรัฐเสียก่อน ซ้ำยังจะต้องมีการปฏิบัติตามกฎหมายอย่างเคร่งครัด ตั้งแต่การปลูก การดูแลรักษา การควบคุม ไปจนถึงการเก็บผลผลิต

การเข้าสู่ความรู้เกี่ยวกับกัญชาในรูปแบบที่มีลักษณะเป็นสากลตามหลักวิทยาศาสตร์ การแพทย์ที่รัฐกำหนดดังกล่าว ซึ่งกำหนดข้อปฏิบัติมากมายให้ต้องปฏิบัติตามในลักษณะที่เป็นไปอย่างเคร่งครัด และการที่รัฐมีการออกแบบและควบคุมในลักษณะนี้นับว่าไม่ต่างอะไรกับกระบวนการที่ทำให้คนตกอยู่ใน “กรงขัง” ของอำนาจ หรือไม่ต่างอะไรกับการถูกควบคุม ผูกขาด (ในภาษาของฟูโกต์) เนื่องจากต้องปฏิบัติตามตาราง (program) ที่รัฐได้จัดวางเป็นมาตรการเอาไว้ กรณีเช่นนี้สำหรับฟูโกต์แล้วมองว่า “มันคือกระบวนการฝึกฝนให้มนุษย์รับใช้ผลประโยชน์ของผู้ได้เปรียบจากระบบสังคม” หรือกล่าวในภาษาที่เขาใจง่ายจากบริบทของการศึกษานี้ก็คือความต้องการของคนที่จะเข้าถึงกัญชา (ความรู้) ได้กลายเป็นแบบแผน “อำนาจ” และการใช้ “อำนาจ” ของรัฐ

สำหรับกรณีที่ศึกษาในกลุ่มวิสาหกิจชุมชนโนนมาลัยเกี่ยวกับเรื่องกัญชาจะไม่สามารถอ้าง “เสรี” (กัญชาเสรี) ได้ เพราะกัญชาได้กลายสถานะมาเป็นทรัพยากรประเภทหนึ่งที่รัฐต้องเข้ามาควบคุมเพื่อใช้และจัดสรรประโยชน์ ถึงแม้ว่าสถานะของกัญชาจะมีการสร้างมายาภาพ

จากรัฐผ่านเกมส์ความจริงว่ามีการคลี่คลาย อนุโลม ผ่อนปรน ให้มีและใช้ประโยชน์ได้สำหรับคนบางกลุ่ม คือ หน่วยงานราชการ สถาบันการศึกษา ผู้ประกอบการอาชีพเกษตรกรรมที่รวมกลุ่มเป็นวิสาหกิจชุมชน และผู้ขออนุญาตอื่นๆ ก็ตาม แต่หากพิจารณาจากบทวิเคราะห์ภาคปฏิบัติการวาทกรรมแล้วกลับพบว่ากระบวนการดังกล่าวเป็น “แบบแผนอำนาจชุดใหม่” ที่รัฐเข้ามาสร้างให้เป็นไปเพื่อควบคุม ผูกขาด โดยมีลักษณะเป็นอำนาจที่ซ่อนรูปอยู่ในกัญชาเสรีเท่านั้น

การอภิปรายผล

การศึกษารูปแบบของอำนาจในกัญชาโดยศึกษาจาก “วาทกรรมกัญชา-กัญชาเสรี” ตามแนวทางการวิเคราะห์สังคมของฟูโกต์ จากการศึกษาพบรูปแบบของอำนาจที่ซ่อนรูปอยู่ในกัญชา 2 รูปแบบ ได้แก่

1. เมื่อศึกษาจากเอกสาร เรื่องเล่า ประวัติศาสตร์ ผ่านแนวคิดการศึกษาโบราณวิทยาของฟูโกต์ พบว่า กัญชาที่ถูกกล่าวถึงแท้จริงแล้วมีใช้เรื่องเล่าที่บริสุทธิ์หรือเป็นไปตามธรรมชาติของเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ แต่มีลักษณะเป็นการเล่าประวัติศาสตร์ของกัญชาอย่างสมเหตุสมผล โดยนำกัญชาไปผูกติดกับโครงสร้างสถาบันที่ทรงพลัง คือ พระมหากษัตริย์ ในส่วนนี้คือภาคปฏิบัติการวาทกรรมกัญชาโดยมีสถาบันทางสังคมรองรับความชอบธรรมในการใช้ “อำนาจครอบงำ” ข้อค้นพบนี้เป็นไปตามทัศนะของกลุ่มที่มองว่าอำนาจเป็นการครอบงำ ซึ่งก็คือ แมกซ์ เวเบอร์ (Max Weber, 1978)

2. เมื่อทำการศึกษาจากภาคสนามกับกลุ่มศึกษา คือ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนโนนมาลัย ผ่านแนวคิดการศึกษาวาทกรรมของฟูโกต์ พบว่า กัญชาเสรีไม่มีอยู่จริง แต่ที่เป็นจริงคือทุกคนต่างตกอยู่ภายใต้วาทกรรม “กัญชาเสรี” สำหรับข้อสรุปในส่วนนี้สามารถอภิปรายได้ว่า กัญชาเสรีเป็นวาทกรรมของรัฐที่กำหนดขึ้นมาโดยมีภาคปฏิบัติการวาทกรรม คือ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนโนนมาลัย รัฐได้ใช้วิสาหกิจชุมชนเป็นสนามปฏิบัติการวาทกรรม โดยอนุญาตให้ดำเนินการปลูกผลิต แต่มีการควบคุมด้วยกฎเกณฑ์ กติกา และข้อกำหนดต่างๆ ตามกฎหมายอย่างเคร่งครัด ในส่วนนี้มีภาคปฏิบัติการวาทกรรมกัญชาเสรีโดยมีรัฐ มีสถาบันทางการแพทย์ให้การรองรับความชอบธรรมในการใช้ “อำนาจควบคุม ผูกขาด” ข้อค้นพบนี้เป็นไปตามทัศนะของ Talcott Parson (1969) และ Danaher, Schirato and Webb (2000) ที่มองรูปแบบของอำนาจว่ามีลักษณะควบคุม ผูกขาด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นรูปแบบของอำนาจในกัญชา 2 รูปแบบ ได้แก่ อำนาจครอบงำและอำนาจควบคุม-ผูกขาด รูปแบบอำนาจดังกล่าวเป็นความสัมพันธ์ทางสังคมที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างผู้ใช้อำนาจกับผู้รองรับอำนาจ สำหรับผู้รองรับอำนาจซึ่งหมายถึงกลุ่มวิสาหกิจชุมชนโนนมาลัย รัฐควรผลักดันให้เข้าถึงการใช้อยู่อาศัยจากกัญชามากกว่านี้ด้วยการปรับลดเงื่อนไข กฎระเบียบ และกฎหมายให้เอื้อต่อการเข้าถึงกัญชาทั้งด้านการผลิต การใช้ประโยชน์ทางยา และประโยชน์ทางเศรษฐกิจ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ข้อค้นพบรูปแบบของอำนาจที่ปรากฏอยู่ในกัญชาว่ามีอยู่ 2 รูปแบบนั้น เป็นการศึกษาเฉพาะปรากฏการณ์กัญชาภายใต้ “วาทกรรมกัญชา-กัญชาเสรี” ซึ่งมีใช้ภาพสะท้อนของปรากฏการณ์ที่ก่อให้เกิดอำนาจทั้งหมด ในความเป็นจริง “อำนาจ” มีลักษณะสลับซับซ้อน มีอยู่รอบตัวมนุษย์ในสังคม ดังนั้นจึงควรทำการศึกษาอำนาจภายใต้บริบทอื่นและวาทกรรมอื่นอีก เพื่อให้เห็นถึงรูปแบบของอำนาจในลักษณะที่แตกต่างจากการวิจัยครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- จิรติ มูลสาคร และชนะชัย มูลสาคร. (2564). “กัญชา มากมูลค่า ขึ้นแท่นพืชความหวัง
ตอบโจทย์รายได้ สุขภาพ” เกษตรกรก้าวหน้า. 11 (127). : 30-39.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฟาร. (2560). *วาทกรรมการพัฒนา อำนาจ ความรู้ ความจริง เอกลักษณ์
และความเป็นอื่น*. กรุงเทพฯ : วิทยาษา.
- ธีรยุทธ บุญมี. (2557). *มิเชล ฟูโกต์*. กรุงเทพฯ : วิทยาษา.
- ฟูโกต์, มิเชล. (2558). *ร่างกายใต้บังคับการ*. กรุงเทพฯ : คบไฟ.
- รัตนา โตสกุล. (มปป.). *มโนทัศน์เรื่องอำนาจ*. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ
คณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา. กรุงเทพฯ : ไทเกอร์พริ้นตัง.
- วีระชัย ณ นคร. (2564). *กัญชง (กัญชา) ความรู้เบื้องต้น : ชีวิตวิทยาและเทคนิคการปลูก*.
นนทบุรี : ธรรมสาร.
- สมศักดิ์ สามัคคีธรรม. (2554). *การสถาปนาอำนาจของผู้ไร้อำนาจ*. กรุงเทพฯ : มาฉลองคุณ
ชีเอสปี.

อานันท์ กาญจนพันธุ์. (2555). *คิดอย่างมิเชล ฟูกูต์ คิดอย่างวิพากษ์*. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

Danaher, Geoff; Tony Schirato and Jen Webb. (2000). *Understanding Foucault*. London : SAGE.

Foucault, Michel.(1980). *Power/Knowledge*. Colin Gordon (ed.) New York : Harvester Wheatsheaf.

Parsons, Talcott. (1969). "On the Concept of Political Power," in *Politics and Social Structure*. New York : Free Press.

Weber, Max. (1978). *Economy and Society : An Outline of Interpretive Sociology*. Berkeley : University of California Press.

จริยธรรมการตีพิมพ์วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานีมุ่งมั่นที่จะรักษามาตรฐานด้านจริยธรรมในการตีพิมพ์สูงสุด ดังนั้นทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องจะต้องปฏิบัติตามหลักการและมาตรฐานด้านจริยธรรมในการตีพิมพ์อย่างเคร่งครัด

บทบาทหน้าที่ของบรรณาธิการ

บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาและตรวจสอบบทความที่ส่งมาเพื่อเข้ารับการพิจารณาตีพิมพ์กับวารสารทุกบทความ โดยพิจารณาเนื้อหาบทความที่สอดคล้องกับเป้าหมายและขอบเขตของวารสาร รวมถึงการตรวจสอบคุณภาพบทความในกระบวนการประเมินและคุณภาพบทความก่อนการตีพิมพ์

บรรณาธิการมีหน้าที่ตรวจสอบบทความในด้านความซ้ำซ้อนหรือในด้านการคัดลอกผู้อื่น (Plagiarism) โดยใช้โปรแกรมตรวจสอบความซ้ำซ้อน หากตรวจสอบพบความซ้ำซ้อนหรือการคัดลอกผลงานของผู้อื่นในกระบวนการประเมินบทความ บรรณาธิการต้องหยุดกระบวนการประเมิน และติดต่อผู้นิพนธ์หลักทันทีเพื่อขอคำชี้แจง เพื่อประกอบการ “ตอบรับ” หรือ “ปฏิเสธ” การตีพิมพ์บทความนั้น ๆ

บรรณาธิการต้องใช้เหตุผลทางวิชาการในการพิจารณาบทความทุกครั้งโดยปราศจากอคติที่มีต่อบทความและผู้นิพนธ์ในด้านเชื้อชาติ เพศ ศาสนา วัฒนธรรม การเมือง และสังกัดของผู้นิพนธ์

บรรณาธิการต้องไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้นิพนธ์หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ไม่นำบทความหรือวารสารไปใช้ประโยชน์ในเชิงธุรกิจหรือนำไปเป็นผลงานทางวิชาการของตนเอง

บรรณาธิการต้องไม่แก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงเนื้อหาบทความและผลประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ รวมถึงไม่ปิดกั้นหรือแทรกแซงข้อมูลที่ใช้แลกเปลี่ยนระหว่างผู้ทรงคุณวุฒิและผู้นิพนธ์

บรรณาธิการต้องปฏิบัติตามกระบวนการและขั้นตอนต่าง ๆ ของวารสารอย่างเคร่งครัด

บรรณาธิการต้องรักษามาตรฐานของวารสาร รวมถึงพัฒนาวารสารให้มีคุณภาพและมีความทันสมัยเสมอ

บทบาทหน้าที่ของผู้นิพนธ์

บทความที่ส่งมาพิจารณาตีพิมพ์จะต้องเป็นบทความที่ไม่เคยตีพิมพ์ที่ไหนมาก่อน รวมถึงไม่อยู่ระหว่างขั้นตอนการพิจารณาตีพิมพ์ที่ได้

ผู้นิพนธ์บทความต้องไม่ส่งต้นฉบับบทความซ้ำซ้อนกับวารสารอื่น ข้อมูลในบทความจะต้องเกิดจากผลการทำวิจัยของผู้นิพนธ์ ไม่มีการบิดเบือนข้อมูลหรือให้ข้อมูลอันเป็นเท็จ

ผู้นิพนธ์บทความต้องอ้างถึงผลงานของผู้อื่น หากมีการนำผลงานเหล่านั้นมาใช้ในการผลงานตนเอง เช่น ภาพ ตาราง หรือข้อความที่เป็นเนื้อหา เป็นต้น รวมทั้งจัดทำรายการอ้างอิงท้ายบทความตามรูปแบบที่กำหนด

ผู้นิพนธ์ต้องเขียนบทความให้ถูกต้องตามรูปแบบและขนาดตัวอักษรที่วารสารกำหนดไว้

ผู้นิพนธ์ที่มีชื่อในบทความ ต้องเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการดำเนินการบทความนั้น ๆ จริง

ผู้นิพนธ์ต้องระบุแหล่งทุนที่ให้การสนับสนุนในการทำวิจัยนี้ และหากมีผลประโยชน์ทับซ้อนจะต้องระบุในบทความและแจ้งให้บรรณาธิการได้รับทราบ

บทบาทหน้าที่ของผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ

ผู้ทรงคุณวุฒิต้องคำนึงถึงคุณภาพบทความเป็นหลัก พิจารณาบทความภายใต้หลักการและเหตุผลทางวิชาการโดยปราศจากอคติหรือความคิดเห็นส่วนตัว และไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้นิพนธ์

ผู้ทรงคุณวุฒิต้องไม่แสวงหาประโยชน์จากผลงานทางวิชาการที่ตนเองได้ทำการประเมิน

ผู้ทรงคุณวุฒิต้องตระหนักว่าตนเองมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของผลงานวิชาการที่รับประเมินอย่างแท้จริง หากผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบพบว่าบทความที่รับประเมิน เป็นบทความที่คัดลอกผลงานชิ้นอื่น ๆ ผู้ทรงคุณวุฒิต้องแจ้งให้บรรณาธิการทราบทันที

ผู้ทรงคุณวุฒิต้องรักษาระยะเวลาประเมินตามกรอบเวลาประเมินที่กำหนด รวมถึงไม่เปิดเผยข้อมูลของบทความให้ผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องได้รับรู้

คำแนะนำสำหรับผู้เขียน

(ฉบับปรับปรุงล่าสุด ณ วันที่ 30 พฤษภาคม 2558)

วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่บทความวิจัย บทความวิชาการ บทความวิจารณ์หนังสือ และบทความปริทัศน์ ซึ่งเป็นผลงานวิชาการที่มีคุณค่า ใน 3 สาขาวิชา ได้แก่ 1) มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ 2) การศึกษา และ 3) บริหารธุรกิจ การจัดการ เพื่อเป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนความรู้และแนวความคิดทางวิชาการ โดยมีกำหนดจัดพิมพ์ ออกเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ คือ

ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม – มิถุนายน

ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม

บทความที่ส่งมาเพื่อการพิจารณาต้องเป็นบทความที่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่มาก่อน ไม่อยู่ระหว่างการเสนอขอตีพิมพ์ในวารสารอื่น เนื้อหาของบทความได้จากการสังเคราะห์ความคิดขึ้น โดยผู้เขียนเอง ไม่ได้คัดลอก หรือตัดทอนมาจากผลงานของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือปราศจากการอ้างอิงที่เหมาะสม ทุกบทความที่ได้ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับบทความโดยตรง บทความละ 2 ท่าน

กองบรรณาธิการกำหนดระเบียบการส่งต้นฉบับให้ผู้เขียนยึดเป็นแนวทาง โดยผู้เขียนจะต้องจัดรูปแบบต้นฉบับตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อให้วารสารมีคุณภาพตามมาตรฐานทางวิชาการที่นำไปใช้อ้างอิงได้

หลักเกณฑ์การเสนอบทความ

1. การเตรียมต้นฉบับ มีรายละเอียดดังนี้

1.1 **ต้นฉบับ** เป็นต้นฉบับภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ ความยาวไม่เกิน 15 หน้า พิมพ์หน้าคู่ โดยใช้ตัวอักษรแบบ TH Niramit จัดเป็น 1 คอลัมน์

1.1.1 **ขนาดกระดาษ** กำหนดเป็น B5 (JIS) ซึ่งมีขนาดความกว้าง 18.2 เซนติเมตร และความสูง 25.7 เซนติเมตร

1.1.2 **การเว้นระยะขอบกระดาษ** กำหนดดังนี้

ระยะขอบบน 3 เซนติเมตร ระยะขอบล่าง 3 เซนติเมตร

ระยะภายใน 3 เซนติเมตร ระยะภายนอก 2 เซนติเมตร

1.2 ชื่อเรื่อง ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาด 16 พอยต์ ชนิดตัวหนา ตำแหน่งกึ่งกลาง หน้ากระดาษ ความยาวไม่เกิน 3 บรรทัด โดยชื่อเรื่องภาษาอังกฤษใช้อักษรตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด

1.3 ชื่อผู้เขียน ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาด 14 ชนิดตัวธรรมดา ตำแหน่งกึ่งกลาง หน้ากระดาษใต้ชื่อเรื่อง ส่วนตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงาน หรือสังกัด ของผู้เขียนและผู้เขียนร่วม ใช้เชิงอรรถ ขนาด 11 พอยต์ ชนิดตัวธรรมดา ตำแหน่งชิดขอบกระดาษด้านซ้าย

1.4 บทคัดย่อ หัวข้อภาษาไทยใช้คำว่า “บทคัดย่อ” หัวข้อภาษาอังกฤษใช้คำว่า “ABSTRACT” ขนาด 14 พอยต์ ชนิดตัวหนา ตำแหน่งกึ่งกลางหน้ากระดาษ

1.5 คำสำคัญ หัวข้อภาษาไทยใช้คำว่า “คำสำคัญ” หัวข้อภาษาอังกฤษใช้คำว่า “KEYWORDS” ขนาด 14 พอยต์ ชนิดตัวหนา ตำแหน่งชิดซ้ายหน้ากระดาษ โดยมีคำสำคัญไม่เกิน 4 คำ คั่นแต่ละคำด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) ตัวอักษรขนาด 14 พอยต์ ชนิดตัวธรรมดา เรียงคำตามลำดับความสำคัญ

1.6 หัวข้อเรื่อง หัวข้อใหญ่ ขนาด 14 พอยต์ ชนิดตัวหนา ตำแหน่งชิดขอบกระดาษด้านซ้าย หัวข้อย่อย ขนาด 14 พอยต์ ชนิดตัวธรรมดา ระบุหมายเลขหน้าหัวข้อย่อย จัดการเยื้องย่อหน้าตามความเหมาะสม

1.7 เนื้อหา ขนาด 14 พอยต์ ชนิดตัวธรรมดา จัดกั้นหน้ากั้นหลัง ตลอดทั้งบทความ

1.8 เอกสารอ้างอิง หัวข้อภาษาไทยใช้คำว่า “เอกสารอ้างอิง” หัวข้อภาษาอังกฤษใช้คำว่า “REFERENCES” ขนาด 14 พอยต์ ชนิดตัวหนา ตำแหน่งกึ่งกลางหน้ากระดาษ ส่วนของรายการอ้างอิง ขนาด 14 พอยต์ ชนิดตัวธรรมดา จัดกั้นหน้ากั้นหลัง

1.9 ตัวเลข ใช้เลขอารบิก ตลอดทั้งบทความ

1.10 หมายเลขหน้า ใช้เลขอารบิก แบบอักษร TH Niramit ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ตำแหน่งชิดขอบกระดาษด้านบนขวา

2. องค์ประกอบของบทความ

2.1 บทความวิชาการและบทความปริทัศน์ ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง/ บทคัดย่อ (ถ้ามี)/ บทนำ/ เนื้อเรื่อง/ สรุป/ และเอกสารอ้างอิง

2.2 บทความวิจัย ประกอบด้วย

- (1) ชื่อเรื่อง
- (2) บทคัดย่อ
- (3) ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา
- (4) วัตถุประสงค์ของการวิจัย
- (5) สมมุติฐานของการวิจัย (ถ้ามี)

- (6) ขอบเขตของการวิจัย (ถ้ามี)
- (7) วิธีดำเนินการวิจัย ได้แก่ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง/ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย/ การเก็บรวบรวมข้อมูล/ การวิเคราะห์ข้อมูล
- (8) สรุปผลการวิจัย
- (9) การอภิปรายผล
- (10) ข้อเสนอแนะ ได้แก่ ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้/ ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป
- (11) กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)
- (12) เอกสารอ้างอิง

2.3 บทความวิจารณ์หนังสือ ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง/ ชื่อผู้แต่ง/ ชื่อผู้เขียนวิจารณ์/ บทวิจารณ์ ได้แก่ บทนำ บทสรุปเนื้อหา บทวิเคราะห์วิจารณ์ และบทสรุป

3. การอ้างอิง (แบบ APA)

3.1 การอ้างอิงในเนื้อหา

3.1.1 การอ้างอิงที่ต้องการเน้นเนื้อหาสาระ

(ชื่อผู้แต่ง//ปีพิมพ์//เลขหน้า)

ตัวอย่าง

...กิจกรรมเหล่านี้ ทำให้ประชาชนเกิดความเชื่อมั่นต่อผู้บริหารมากขึ้น โดยประชาชนได้รับรู้ต่อผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงนโยบายที่เกิดขึ้น (วรรณา รักษ์พงศ์, 2548: 11-13)

3.1.2 การอ้างอิงที่ต้องการเน้นชื่อผู้แต่ง

(ชื่อผู้แต่ง//ปีพิมพ์//เลขหน้า)

ตัวอย่าง

สมศักดิ์ โปบุลย์ (2541: 29) ศึกษาแรงสนับสนุนจากเครือข่ายในการปฏิบัติตัว เพื่อควบคุมเบาหวาน พบว่า.....

3.2 การอ้างอิงส่วนท้ายเล่ม

3.2.1 อ้างอิงจากวารสาร

ชื่อผู้เขียนบทความ//ปีพิมพ์//ชื่อบทความ//ปีที่(ฉบับที่)//เลขหน้า.

ตัวอย่าง

วิชาญ เดชิตธีระ. (2540). เอกภาพกับชีวิต. *วารสารวิทยาศาสตร์ลาดกระบัง*, 7(3), 12-15.

Klimoski, R., & Palmer, S. (1993). The ADA and the hiring process in organizations. *Consulting Psychology Journal: Practice and Research*, 45(2), 10-36.

3.2.2 อ้างอิงจากหนังสือ

ชื่อผู้แต่ง.// (ปีพิมพ์).// ชื่อเรื่อง.// ครั้งที่พิมพ์ (ครั้งที่ 2 เป็นต้นไป).// สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

ตัวอย่าง

อมรา คัมภีรานนท์. (2540). *พันธุศาสตร์ของเซลล์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

Raven, P. H., & Johnson, G. B. (1999). *Biology*. 5th ed. Boston: WCB/McGraw-Hill.

3.2.3 อ้างอิงจากเว็บไซต์

ชื่อผู้แต่ง.// (ปีพิมพ์).// ชื่อเรื่อง.// สืบค้นเมื่อ/วัน/เดือน/ปี./จาก//แหล่งที่เข้าถึงได้

ตัวอย่าง

ประสพ รัตนกร. (2548). *ใจเขาใจเรา*. สืบค้นเมื่อ 3 ธันวาคม 2548, จาก <http://www.bnn.go.th/files/library/c-a03.htm>

Dewey, R. A. (2004). *APA Style Resources by Russ Dewey*. Retrieved September 8, 2004 from <http://www.psywww.com/resource/apacrib.htm>

3.2.4 อ้างอิงจากวิทยานิพนธ์

ชื่อผู้เขียนวิทยานิพนธ์.// (ปีพิมพ์).// ชื่อวิทยานิพนธ์.// วิทยานิพนธ์ปริญญา.....
/////สาขาวิชา...../ชื่อสถาบัน.

ตัวอย่าง

สมพร อินทะกนก. (2548). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยกระบวนการสอนของเฮวินส์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

Nuankoksoong, P. (1998). *Morale of the personnel of the Office of Accelerated Rural Development in the northeast*. Master Thesis in Development Sociology, Graduate School, Khon Kaen University.

3.2.5 อ้างอิงจากบทความในหนังสือ

ชื่อผู้เขียนบทความ.//(ปีพิมพ์).//ชื่อบทความ.//ในชื่อผู้แต่ง/(บรรณาธิการ),/ชื่อหนังสือ
 /////((ครั้งที่พิมพ์, เลขหน้าที่ปรากฏบทความ).//สถานที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์.

ตัวอย่าง

เรวัต เลิศฤทัยโยธิน. (2541). ขาวฟาง. ใน วาสนา วงษ์ใหญ่, อุดม พูลเกษ และวิทยา แสงแก้วสุข
 (บรรณาธิการ), *พญศาสตร์พีชเศรษฐกิจ* (หน้า 20–25). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

Roy, A. (1995). Psychiatric emergencies. In H. I. Kaplan (Ed.), *Comprehensive textbook of psychiatry* (6th ed., pp. 1739–1749). Baltimore: William & Wilkins.

การส่งต้นฉบับ

ส่งต้นฉบับที่จัดรูปแบบตามข้อกำหนดของวารสาร โดยส่งเป็นไฟล์จากโปรแกรม
 ไมโครซอฟท์เวิร์ด (นามสกุล .doc หรือ .docx) และไฟล์ PDF (นามสกุล .pdf) ทางเว็บไซต์
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/UDRUAJ/in>



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

64 ถนนทหาร ตำบลหมากแข้ง อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี 41000

โทรศัพท์ 042-248680, 042-211040-59 ต่อ 1178 โทรสาร 042-248680

เว็บไซต์ : graduate.udru.ac.th/a_journal E-mail : udru.ajournal@gmail.com

บทความวิจัย

- | | |
|---|-----|
| การพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์ (Influencer) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
รัฐธนา ปลิวศรีแก้ว, อชิระ อุดมาน, ญาณินี โพธิ์วัฒน | 1 |
| การเพิ่มศักยภาพผลิตภัณฑ์สมุนไพรชุมชนสู่การเป็นธุรกิจที่ได้มาตรฐาน
ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในจังหวัดร้อยเอ็ด
ศรีสุนันท์ ประเสริฐสังข์, วรรณษา วังแสนแก้ว, ดวงเดือน เกตุรา | 17 |
| ภาวะผู้นำในการบริการของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการสร้างองค์กร
แห่งความสุขในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
มัธยมศึกษาสุพรรณบุรี
สุพรรณศรี พันธุ์แดง, พิษญาภา ยืนยาว, ณัฐวรรณ พุ่มดียิ่ง | 33 |
| คุณลักษณะและทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามความคิดเห็น
ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1
กลุ่มโรงเรียนที่ 2
ณัฐวดี ชูวัง, อัจฉราวรรณ จันทร์เพ็ญศรี | 48 |
| ปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา
ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
วิราวรรณ พุฒมาตย์ | 64 |
| การพัฒนาระบบสารสนเทศการยืนยันตัวตนนักศึกษาด้วยคิวอาร์โค้ด
ผ่านระบบออนไลน์โดยใช้แนวคิดแบบบอโจล์
พิทักษ์ สุรินทร์วัฒนกุล, วชิระ โมราชาติ, จิรพงศ์ โกศลวิตร | 80 |
| Blended Learning through Games for Motivation in Undergraduate
EFL Classroom
Thisana Satharatthana | 96 |
| Using Gamification to Improve English Vocabulary Learning Ability
of Prathomsuksa 6 Students
Pooncharat Insaeng | 115 |
| การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้
ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกของนักเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1
ณัฐวิทย์ สายันต์, ศิริพล แสนบุญส่ง | 130 |
| รูปแบบของอำนาจในกัญชา : ศึกษาจากวาทกรรมกัญชา-กัญชาเสรี
สุกัร สมอนา | 145 |