

การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

DEVELOPMENT OF LEARNING PROCESS WITH CASE STUDY VIA SOCIAL MEDIA TO PROMOTE LEARNING ABOUT COMPUTER-RELATED OFFENSES

ดาวธรา วีระพันธ์^{1*} และสรรค์ชัย กำจาย²
Daoratha Weerapan^{1*} and Sanchai Kamjai²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 2) ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักศึกษา และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาจรรยาบรรณทางวิชาชีพและกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษา 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ สถิติ t-test for One Samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาหลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 83.33 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.6658 และ 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความพึงพอใจในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.65)

คำสำคัญ: กรณีศึกษา สื่อสังคมออนไลน์ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

¹หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

²มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดขอนแก่น

¹Department of Computer Science, Faculty of Science and Technology,
Valaya Alongkorn Rajabhat University under The Royal Patronage, Pathum Thani province

²North Eastern University, Khon Kaen province

*ผู้พิมพ์ประสานงาน E-mail: daorathar@vru.ac.th

ABSTRACT

The objectives of this research were to: 1) Study Achievement after class Compared to criterion 80, 2) Study the student's learning effectiveness index, and 3) Study satisfaction of students toward of case study process via social media to promote learning on computer-related offenses. The sample used in this research were Undergraduate Students in the field of Computer Science, Faculty of Science and Technology of Valaya Alongkorn Rajabhat University under The Royal Patronage. There were 25 students enroll in the subject of Ethics and Laws in Computer Science for the second semester of the academic year 2016. It was selected Cluster random Sampling. Tools used in this research consist of 1) Learning activity plan with case study, 2) achievement test, and 3) questionnaire of satisfaction. The statistics that bring to analyze the data; there are percentage, average, standard deviation, and t-test for One Samples.

The research results were as follows: 1) the achievement of students after class average of 83.33 percentage points higher than the threshold of 80 percents, 2) the learning effectiveness index was 0.6658, and 3) the student's satisfaction with the learning process with case study via social media to promote learning about computer-related offenses was at high level ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.65)

Keywords: Case Study, Social Media, Computer-related Offenses

บทนำ

การเรียนรู้โดยเน้นนักศึกษาเป็นสำคัญเป็นแนวทางการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับนโยบายยกระดับคุณภาพการศึกษา ซึ่งมุ่งสู่เป้าหมายที่จะผลิตและพัฒนาบุคลากรที่มีคุณภาพสามารถปรับตัวสำหรับงานที่เกิดขึ้นตลอดชีวิตพร้อมทั้งพัฒนาศักยภาพพหุคุณศึกษาในการสร้างความรู้และนวัตกรรมเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศภายใต้ภาวะโลกาภิวัตน์ แต่การจัดการเรียนรู้โดยเน้นนักศึกษาเป็นสำคัญย่อมไม่สามารถดำเนินไปภายใต้กระบวนทัศน์ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาผู้สอนในรูปแบบที่อิงอยู่กับการบรรยายในชั้นเรียน สถาบันการศึกษาจำเป็นต้องสรรหาวิธีการจัดการเรียนการสอนใหม่ ๆ เพื่อช่วยให้นักศึกษาพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้และคิดวิเคราะห์อย่างมีบูรณาการ มีวุฒิภาวะและความรู้เหมาะกับการดำเนินชีวิตตามศักยภาพของตน (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2556) การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษาเป็นกระบวนกรจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนนำเสนอกรณีศึกษา หรือ ตัวอย่าง หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นหรือที่สมมติขึ้นจากสถานการณ์ใด ๆ โดยนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษาวิเคราะห์อภิปรายแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันในการหาแนวทางแก้ปัญหา จะช่วยให้นักศึกษามีความเข้าใจพื้นฐานของปัญหาและตัดสินใจแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง (สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ, 2545) และสอดคล้องกับแนวความคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2552) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา

(Case Study Method) นั้นเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้นักศึกษาศึกษาเรื่องที่สมมติขึ้นมาจากความเป็นจริงและตอบประเด็นคำถามเกี่ยวกับเรื่องนั้น แล้วนำคำตอบและเหตุผลที่มาของคำตอบนั้นมาใช้เป็นข้อมูลในการอธิบายเพื่อให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ซึ่งส่งผลให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2553) และประโยชน์ของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษาเป็นวิธีการเรียนรู้โดยเน้นนักศึกษาเป็นสำคัญ และมีประสิทธิภาพในการฝึกทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ อาทิ การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การตัดสินใจ และการสื่อสาร

โดยเฉพาะในปัจจุบันสังคมมีความเปลี่ยนแปลงไปมาก นับตั้งแต่เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความเจริญรุดหน้าไปอย่างรวดเร็ว ผู้คนสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูล แบ่งปันข่าวสาร ความสนใจ การแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง ตลอดจนการแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องราวต่าง ๆ ร่วมกัน ซึ่งทุกคนสามารถเลือกรับข่าวสารข้อมูลดังกล่าวได้อย่างเสรีทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันไม่จำเป็นต้องเผชิญหน้ากัน แต่สามารถสื่อสารกันได้ง่ายขึ้น ทุกที่ ทุกเวลา โดยใช้สื่อออนไลน์เป็นเครื่องมือหลักในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ด้วยเหตุนี้ถ้าจะนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาเป็นช่องทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อีกช่องทางหนึ่งก็น่าจะเป็นประโยชน์ไม่น้อยโดยเฉพาะ Facebook ก็นับว่าเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้กันมากเป็นอันดับที่ 2 สอดคล้องกับงานวิจัยของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (2559) ได้ศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี พ.ศ. 2559 จากการสำรวจพบว่า สมาร์ทโฟนยังคงเป็นอุปกรณ์หลักที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตนิยมใช้ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยมีจำนวนผู้ใช้งานมากถึง ร้อยละ 85.5 และมีจำนวนชั่วโมงการใช้งานโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 6.2 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งทั้งจำนวนผู้ใช้งานและจำนวนชั่วโมงการใช้งานของปีที่สูงกว่าปีที่แล้วอย่างเห็นได้ชัด โดยในปี พ.ศ. 2558 มีจำนวนผู้ใช้งาน ร้อยละ 82.1 และมีจำนวนชั่วโมงการใช้งานโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 5.7 ชั่วโมงต่อวัน เท่านั้น ในส่วนของสื่อสังคมออนไลน์ยอดนิยม 3 อันดับ พบว่า อันดับแรก ได้แก่ YouTube มีผู้ใช้งานมากถึง ร้อยละ 97.3 รองลงมา คือ Facebook และ Line มีผู้ใช้งานคิดเป็น ร้อยละ 94.8 และ ร้อยละ 94.6 ตามลำดับ โดยกลุ่มที่ใช้งาน YouTube มากที่สุด ได้แก่ Gen Y และ Gen Z คิดเป็น ร้อยละ 98.8 และ ร้อยละ 98.6 ตามลำดับ ขณะที่ 2 กลุ่มนี้ใช้ Facebook คิดเป็น ร้อยละ 97.9 และร้อยละ 93.8 ตามลำดับ ด้วยเหตุนี้การนำสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้เป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ทั้งอาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาสามารถเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ลักษณะการนำเสนอข้อมูล สถานภาพที่เป็นปัจจุบัน ทำให้ทั้งผู้สอนสามารถติดตามพฤติกรรมและประสานข้อมูลได้อย่างทันทั่วทั้งที่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ ญัฐพร มั่งคุดมลาภ (2554) กล่าวว่า Social Network หรือสังคมออนไลน์เป็นรูปแบบของสังคมบนโลกอินเทอร์เน็ต ที่ผู้เล่นอินเทอร์เน็ตจะแบ่งปันความสนใจ หรือเรื่องราวต่าง ๆ เข้าด้วยกัน และเชื่อมโยงไปในทิศทางเดียวกัน โดยส่วนใหญ่ จะใช้เว็บไซต์เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งมีทั้งการส่งอีเมลหรือข้อความ และ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2556) อธิบายว่า Social Network หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง ติดต่อสื่อสารกันโดยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งนอกจากจะส่งข่าวสาร ข้อมูลแลกเปลี่ยนกันแล้ว ยังอาจจะร่วมกันทำกิจกรรมที่สนใจด้วยกัน

ดังนั้น สื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นช่องทางหนึ่งที่สำคัญในการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน แต่ผู้ใช้ควรตระหนักและระมัดระวังในด้านต่าง ๆ ให้มากขึ้น โดยเฉพาะในปัจจุบันคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเข้ามามีส่วนสำคัญในชีวิตคนเรามากขึ้นทุกวัน อาชญากรรมคอมพิวเตอร์จึงเพิ่มมากขึ้นด้วย พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 จึงถูกตราขึ้นมาเพื่อรับมือกับปัญหาต่าง ๆ ในฐานะนักศึกษาควรจะต้องศึกษาเกี่ยวกับเรื่องความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติตนให้ถูกต้อง และนักศึกษาในฐานะที่เป็นผู้ใช้บริการต้องคำนึงในด้านคุณธรรม จริยธรรม เพราะถ้าผู้ใช้บริการขาดในเรื่องดังกล่าวนี้ ถือเป็นการใช้บริการสังคมเครือข่ายในทางไม่สร้างสรรค์และเป็นการบ่อนทำลายสังคมออนไลน์ ด้วยเหตุนี้เพื่อเป็นการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของนักศึกษาผู้วิจัยจึงมีแนวทางที่จะนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มา ร่วมกับการใช้กรณีศึกษาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักศึกษาเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80
2. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการเรียนด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร เป็นนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาจรรยาบรรณทางวิชาชีพและกฎหมาย ด้านคอมพิวเตอร์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random Sampling) จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แผนจัดกิจกรรมการเรียนด้วยกรณีศึกษา แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ ในการดำเนินการวิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การสร้างเครื่องมือวิจัย

1.1 แผนจัดกิจกรรมการเรียนด้วยกรณีศึกษา ผู้วิจัยได้พัฒนาตามขั้นตอน ดังนี้

1.1.2 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการจัดกระบวนการเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการทำแผนกิจกรรมการเรียนด้วยกรณีศึกษา

1.1.3 ผู้วิจัยกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในครั้งนี้ ออกแบบและวิเคราะห์เนื้อหา จากพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

พ.ศ. 2550 ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกเนื้อหาในหมวดที่ 1 เรื่อง ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เพราะเกี่ยวข้องกับผู้ใช้บริการมากที่สุด และผู้วิจัยได้คัดเลือกกรณีศึกษาที่สอดคล้องกับเนื้อหาและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ต้องการให้เกิดกับนักศึกษา โดยกรณีศึกษาที่จะนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกมาจากข่าวอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมปัจจุบัน เป็นเรื่องที่ใกล้ตัวนักศึกษา ในฐานะเป็นผู้ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยผู้วิจัยมีการเตรียมใช้สื่อหลากหลายรูปแบบ ประกอบด้วย หนังสือพิมพ์ รูปภาพ กราฟิก เพื่อให้นักศึกษามีความเข้าใจในกรณีมากขึ้น และมีประเด็นความน่าสนใจ กระชับ ครบถ้วน มีเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่ายเพื่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุด

1.1.4 การหาคุณภาพ นำแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษา ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน รวมถึงความสอดคล้องเหมาะสมของกรณีศึกษากับเนื้อหาการเรียนในครั้งนี้ เพื่อขอคำแนะนำในส่วนที่บกพร่อง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อประเมินคุณภาพจากการวิเคราะห์ผลการประเมินพบว่า แผนกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษา ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ผลการประเมินคุณภาพ ด้านกรณีศึกษาและเนื้อหามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 อยู่ในระดับดีมาก ด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 อยู่ในระดับดี ด้านสื่อสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 อยู่ในระดับดี และด้านการใช้สื่อประกอบการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 อยู่ในระดับดี

1.1.5 นำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษา เรื่อง ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ที่ผ่านการหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว นำไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่มีคุณสมบัติเดียวกันกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน จากการทดลองใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษาเรื่องความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ผลพบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 81.26

1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการดัดขึ้นตอนต่อไปนี้

1.2.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องในการสร้างแบบทดสอบ และการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (หาค่า IOC) วิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (D) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ จากนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จำนวนทั้งหมด 60 ข้อ เป็นลักษณะปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ผู้วิจัยนำแบบทดสอบเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาวิเคราะห์ข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จากนั้นนำผลการพิจารณาวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง เลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ถึง 1.00 ไว้จำนวน 50 ข้อ นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่มีคุณสมบัติเดียวกันกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน

1.2.2 นำคะแนนมาวิเคราะห์ ค่าความยากง่าย (P) อำนาจจำแนก (D) ของข้อสอบคัดเลือกข้อสอบที่มีความยากง่ายตั้งแต่ .20 -.80 ค่าอำนาจตั้งแต่ .20 -1.00 (มณฑัยเทียนทอง, 2545) โดยเลือกข้อสอบที่ได้เกณฑ์ตามมาตรฐานไว้จำนวนทั้งหมด 30 ข้อ คำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ คำนวณโดยใช้ KR-20 ของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson Reliability) โดยทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ 0.85 มีคุณภาพและเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

1.3 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

1.3.1 ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจและศึกษาการหาคุณภาพของแบบสอบถาม

1.3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยกำหนดเกณฑ์การวัดเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert) และนำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบเพื่อให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งมีระดับค่าน้ำหนักคะแนนเป็นดังนี้

ความพึงพอใจมากที่สุด	เท่ากับ	5	คะแนน
ความพึงพอใจมาก	เท่ากับ	4	คะแนน
ความพึงพอใจปานกลาง	เท่ากับ	3	คะแนน
ความพึงพอใจน้อย	เท่ากับ	2	คะแนน
ความพึงพอใจน้อยสุด	เท่ากับ	1	คะแนน

1.3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่มีคุณสมบัติเดียวกันกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน และหาคุณภาพโดยการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (α - Coefficient) ตามวิธีการของคอนบราค (Cronbach) (วิญญา วิศาลาภรณ์, 2540) ซึ่งได้ค่าเท่ากับ 0.83

2. ขั้นตอนและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการปฐมนิเทศนักศึกษาเพื่อทำการชี้แจงวัตถุประสงค์ ทำความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งจากการสังเคราะห์และเอกสาร งานวิจัยเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ผู้วิจัยได้เลือกสื่อสังคมออนไลน์ คือ Facebook เป็นช่องทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในครั้งนี้ และผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ดังขั้นตอนต่อไปนี้

2.1 ทดสอบก่อนเรียน ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการหาคุณภาพเรียบร้อยแล้ว จำนวน 30 ข้อ ก่อนที่จะเริ่มเรียนด้วยแผนกิจกรรมการเรียนด้วยกรณีศึกษา เรื่องความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

2.2 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยแผนกิจกรรมการเรียนด้วยกรณีศึกษา เรื่องความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ดังนี้

2.2.1 ผู้วิจัยแบ่งนักศึกษาเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสมแล้วให้นักศึกษากรณีศึกษาโดยผู้วิจัยได้นำกรณีศึกษาอัปโหลดไว้ใน Facebook Fan page ซึ่งผู้วิจัยเลือกเป็นสื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้อธิบายถึงเนื้อหาที่อยู่ในกรณีศึกษาและให้นักศึกษาได้ซักถามเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันโดยผู้วิจัยควบคุมด้วยตนเอง

2.2.2 ผู้วิจัยให้นักศึกษาช่วยกันอภิปราย วิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกิดขึ้น วิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงจากกรณีศึกษา นักศึกษาแต่ละกลุ่มย่อยระดมสมองเพื่อค้นหาแนวทางที่เป็นไปได้ทั้งหมดในการแก้ปัญหา สมาชิกหาคำตอบตามประเด็นที่ผู้สอนกำหนด สมาชิกในกลุ่มร่วมกันอภิปรายประเด็น คำถาม เพื่อให้ได้ข้อสรุปของกลุ่มย่อย

2.2.3 นำเสนอผลข้อสรุปของกลุ่มย่อยเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นักศึกษาทุกคนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามระหว่างหรือภายหลังการนำเสนอเสร็จสมบูรณ์ โดยผู้วิจัยให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มสรุปประเด็นและอัปโหลดไว้ใน Facebook Fan page เพื่อให้สมาชิกกลุ่มอื่นสามารถเข้าไปแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อภิปรายได้

2.2.4 ผู้วิจัยและนักศึกษาร่วมกันอภิปรายและสรุปสาระสำคัญ ข้อคิดที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษา ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในครั้งนี้

2.3 ทดสอบหลังเรียน ผู้วิจัยให้นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังจากที่จบกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งแบบทดสอบจะเป็นชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด

2.4 ให้นักศึกษาตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกระบวนการเรียนด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการวิจัยตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ ร้อยละ 80 แสดงดังตารางที่ 1 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 25 คน ผลการทำคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การทดสอบค่าสถิติ t-test for One Sample พบว่า ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนของนักศึกษามีค่าเท่ากับ 15.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.14 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.19 โดยคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนคิดเป็น ร้อยละ 83.33 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ที่ผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครั้งนี้ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์

การทำแบบทดสอบ	จำนวนนักศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	t	ร้อยละ
ทดสอบก่อนเรียน	25	15.04	1.14	20.06	50.13
ทดสอบหลังเรียน	25	25.00	1.19		83.33

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 $t_{(.05, df = 24)} = 1.711$

2. ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index) การเรียนรู้ของนักศึกษา พบว่า ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6658 แสดงว่านักศึกษา มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 66.58 แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การทำแบบทดสอบ	จำนวนนักศึกษา	คะแนนเต็ม	คะแนนเต็มทั้งหมด	คะแนนที่ได้	ค่าดัชนีประสิทธิผล
ทดสอบก่อนเรียน	25	30	750	376	0.6658
ทดสอบหลังเรียน	25	30	750	625	

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการเรียนด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) ตามแบบ ลิเคิร์ต (Likert) จากผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อกระบวนการเรียนด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์รายข้อ พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในเรื่องได้ฝึกทักษะในการคิดวิเคราะห์และหาแนวทางในการค้นหาคำตอบในการแก้ปัญหา มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.52$, S.D. = 0.59) ลำดับรองลงมา คือ กรณีศึกษามีความสอดคล้องกับเนื้อหาและมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน ($\bar{x} = 4.40$, S.D. = 0.50) ลำดับน้อยที่สุด คือ กระตุ้นความสนใจของนักศึกษามากขึ้น ($\bar{x} = 3.88$, S.D. = 0.53) และเมื่อสรุปผลการประเมินความพึงพอใจในภาพรวม นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.14$, S.D. = 0.66) แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการเรียนด้วย กรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการเรียนด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ฝึกทักษะในการคิดวิเคราะห์และหาแนวทางในการค้นหาคำตอบในการแก้ปัญหา	4.52	0.59	มากที่สุด
2. เปิดโอกาสให้นักศึกษาติดต่อกับผู้สอน ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้สะดวกโดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในห้องเรียน	3.96	0.54	มาก
3. นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ในการแก้ปัญหาและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล	4.04	0.79	มาก
4. กรณีศึกษามีความสอดคล้องกับเนื้อหาและมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน	4.40	0.50	มาก
5. กรณีศึกษามีประเด็นความน่าสนใจ กระชับ ครบถ้วน มีเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่าย	4.16	0.62	มาก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการเรียนด้วย กรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
6. กระตุ้นความสนใจของนักศึกษามากขึ้น	3.88	0.53	มาก
7. ช่วยเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น	4.00	0.76	มาก
8. ช่วยทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.40	0.58	มาก
9. เป็นกิจกรรมแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจ และร่วมแสดง ความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นจากเพื่อนร่วมทีม	4.04	0.79	มาก
10. ด้านสื่อการสอน เช่น สื่อวีดิทัศน์ ภาพ กราฟฟิก ฯ	4.20	0.76	มาก
สรุปผลการประเมินในภาพรวม	4.14	0.65	มาก

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง กระบวนการเรียนด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ผลการวิจัยครั้งนี้ มีประเด็นที่ศึกษาเกี่ยวกับเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 การหาค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักศึกษา และศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการเรียนด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสามารถอภิปรายผล ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่าผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาหลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 83.33 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม สืบเนื่องจากในการออกแบบกระบวนการเรียนด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาขั้นตอนกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มาเป็นอย่างดีเพื่อจะได้ออกแบบให้เหมาะสมกับระดับของนักศึกษาและการใช้สื่อสังคมออนไลน์มาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกระบวนการเรียนการสอนทำให้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ตลอดเวลาแม้ไม่ได้อยู่ในห้องเรียนก็ตาม ทำให้นักศึกษาสนใจและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ และกรณีศึกษาที่กำหนดให้นักศึกษาได้ศึกษาในครั้งนี้เป็นเรื่องใกล้ตัว และเป็นเรื่องที่น่าสนใจรวมไปถึงเนื้อหาในการเรียนการสอนเป็นเรื่องที่นักศึกษาอยากรู้ และการจัดกิจกรรมให้นักศึกษาได้ช่วยกันศึกษาวิเคราะห์อภิปรายและซักถามเพื่อสรุปสาระสำคัญความรู้ร่วมกันอีกทั้งการจัดการเรียนแบบกรณีศึกษาได้เน้นให้นักศึกษารู้จักวิธีการสืบค้นความรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงได้ และเสริมสร้างทักษะในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มและทุกคนในกลุ่มมีบทบาทและหน้าที่ของตน และเป็นการฝึกและให้โอกาสนักศึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นประสบการณ์ซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2551) กล่าวถึง ข้อดีของการสอนแบบกรณีศึกษาว่าเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดแก้ปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนมีมุมมองที่กว้างขึ้นเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เผชิญปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริงและได้ฝึกแก้ปัญหาโดยไม่ต้องเสี่ยงกับผลที่จะเกิดขึ้น ช่วยให้เกิดความพร้อมที่จะแก้ปัญหาเมื่อเผชิญปัญหานั้นในสถานการณ์จริงและช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง ส่งเสริม

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และส่งเสริมการเรียนรู้จากกันและกัน จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา หลังเรียนสูงขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ กนิษฐา ศรีเนก (2555) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษากับการเรียนรายวิชา ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการทางธุรกิจ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มเป้าหมายทำการทดสอบได้ 83.49/81.91 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์สมมติฐานการวิจัย ที่กำหนดไว้เมื่อทำการเปรียบเทียบผลคะแนนเฉลี่ยการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนมีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 โดยคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และสอดคล้องกับ ภัทราทิพย์ ทรงบุญญา (2556) ทำวิจัย เรื่อง ผลการสอนแบบกรณีศึกษาที่มีผลต่อการเรียนรู้และความพึงพอใจของนักศึกษา ในรายวิชา ITB373 การจัดการการส่งออกและนำเข้า สาขาวิชาธุรกิจระหว่างประเทศ มหาวิทยาลัย ศรีปทุม ผลการวิจัยพบว่า เมื่อเปรียบเทียบผลคะแนนทดสอบก่อนการเรียน (Pre-test) และคะแนน ทดสอบหลังการเรียน (Post-test) ด้วยการหาร้อยละของคะแนนก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม ในหัวข้อเรื่อง การเตรียมสินค้าและเอกสารการส่งออก และเรื่องปัญหาและอุปสรรคในการนำเข้า ส่งออกของไทยมีความแตกต่างเป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ มีความแตกต่างกันของผลคะแนน แสดงให้เห็นว่ากระบวนการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาส่งผลให้ผลการเรียนรู้ทางการเรียนของนักศึกษาดีขึ้น กว่าก่อนใช้กรณีศึกษา

2. หาค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักศึกษา กระบวนการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษาผ่าน สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยพบว่า ดัชนีประสิทธิผล การเรียนรู้ที่วัดโดยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนการสอน ค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.6658 แสดงว่านักศึกษามีความรู้เพิ่มขึ้นหรือคิดเป็น ร้อยละ 66.58 เนื่องจากในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน ให้เหมาะกับนักศึกษาและได้ผ่านการหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้กิจกรรมมีคุณภาพและ แบบทดสอบก็ได้ผ่านการหาคุณภาพตามขั้นตอน จึงส่งผลให้นักศึกษามีดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ สูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชัยเดช บุญสอน (2554) การพัฒนาระบบการเรียนการสอน ออนไลน์ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การแก้ปัญหาการควบคุม ทุนยนต์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ มีค่าเท่ากับ 0.6632

3. ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคม ออนไลน์ มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากในการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ นอกจาก นักศึกษาได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนแล้วยังเป็นการเปิดโอกาสให้ นักศึกษาติดต่อกับผู้สอนและเพื่อนในกลุ่มผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้สะดวกโดยไม่จำเป็นต้อง อยู่ในห้องเรียน และกิจกรรมการเรียนในครั้งนี้นักศึกษาได้ฝึกทักษะในการคิดวิเคราะห์และ หาแนวทางในการค้นหาคำตอบในการแก้ปัญหาาร่วมกันกับเพื่อนในกลุ่ม อาจารย์ผู้สอนยังได้เตรียม สื่อการสอน เช่น สื่อวีดิทัศน์ ภาพ กราฟฟิก ประกอบกรณีศึกษาเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจกรณีศึกษา มากยิ่งขึ้น และกระตุ้นความสนใจของนักศึกษา จึงส่งผลให้นักศึกษามีความพึงพอใจในกระบวนการ การเรียนการสอนในครั้งนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชัยเดช บุญสอน (2554) การพัฒนาระบบการ

การเรียนการสอนออนไลน์ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การควบคุมหุ่นยนต์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินความพึงใจของผู้เรียนที่มีต่อกระบวนการเรียนออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด แสดงว่ากระบวนการเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้ และสอดคล้องกับ ภัทราทิพย์ ทรงบุญญา (2556) ทำวิจัย เรื่อง ผลการสอนแบบกรณีศึกษาที่มีผลต่อการเรียนรู้และความพึงพอใจของนักศึกษา ในรายวิชา ITB373 การจัดการการส่งออกและนำเข้า สาขาวิชาธุรกิจระหว่างประเทศ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ผลการวิจัยพบว่า และนักศึกษา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และ มารศรี จันทรดี และคณะ (2557) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษาต่อความสามารถ ในการใช้กระบวนการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล รายวิชาปฏิบัติการพยาบาลบุคคลที่มีปัญหาสุขภาพ ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอนกระบวนการพยาบาลโดยใช้กรณีศึกษาทั้งสถานการณ์จำลอง และสถานการณ์จริง พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกข้อ ($\bar{x} = 4.05$) สิ่งที่นักศึกษา พึงพอใจมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ นักศึกษาได้ใช้ศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ ($\bar{x} = 4.28$) นักศึกษาได้ฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล ($\bar{x} = 4.24$) และนักศึกษามีความมั่นใจที่จะนำความรู้เรื่อง ที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ นักศึกษาได้มีโอกาสนำความรู้จากวิชาต่าง ๆ มาบูรณาการ ในการแก้ไขปัญหาโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากันทั้ง 2 ข้อ ($\bar{x} = 4.17$)

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงสำหรับ หลักสูตร วิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์สถานที่และอุปกรณ์ในการสร้างเครื่องมือวิจัยและ ดำเนินการทดลองในครั้งนี้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับงานวิจัย

1. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอาจจะมีการยืดหยุ่นเวลาในแต่ละขั้นตอนของ การจัดกิจกรรม โดยเฉพาะในขั้นตอนของการคิดวิเคราะห์ สรุปแนวความคิดของกลุ่ม ไม่ควรเร่งรัด เวลา มากเกินไป
2. การจัดกลุ่มในการทำกิจกรรมควรให้นักศึกษาที่มีผลการเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อยู่ในกลุ่มเดียวกัน เพื่อให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มมีศักยภาพที่ใกล้เคียงกัน จะทำให้การดำเนินกิจกรรม เป็นไปอย่างสนุกสนาน น่าสนใจ และได้มีโอกาสเรียนรู้ร่วมกัน
3. ในการจัดกิจกรรมควรมีการตรวจสอบระบบอินเทอร์เน็ตให้เรียบร้อยเพราะเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในครั้งนี้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การจัดกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษา ควรมีกรณีศึกษาที่หลากหลาย สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ทั้งเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงหรือเรื่องสมมติเพื่อให้ผู้เรียนเกิด ความอยากรู้อยากเห็น สนุกสนาน ตื่นเต้น ไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนและแสดงความคิดเห็น ได้อย่างเต็มที่

2. ควรมีการวิจัยวิธีการเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษา เปรียบเทียบกับวิธีการเรียน การสอนแบบอื่น เพื่อนำผลการวิจัยไปพัฒนาต่อยอด ในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กนิษฐา ศรีอเนก. (2555). รายงานการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษากับ การเรียนรายวิชา ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการทางธุรกิจ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ชัยเดช บุญสอน. (2554). การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อ สังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การแก้ปัญหาการควบคุมต้นทุนต่อนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์คุรุศาสตรบัณฑิตสาขารัฐศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ณัฐพร มักอุดมลาภ. (2554). คู่มือเรียนรู้และใช้งานอินเทอร์เน็ตเบื้องต้น. นนทบุรี: โอดีซี.
- ทิตินา แคมมณี. (2551). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้ เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตินา แคมมณี. (2552). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคล เฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- ภัทรทิพย์ ทรงบุญญา. (2556). รายงานการวิจัยเรื่องผลการสอนแบบกรณีศึกษาที่มีผลต่อ การเรียนรู้และความพึงพอใจของนักศึกษา ในรายวิชา ITB373 การจัดการการส่งออก และนำเข้า สาขาวิชาธุรกิจระหว่างประเทศ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- มารศรี จันทรดี และคณะ. (2557). ผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษาต่อ ความสามารถในการใช้กระบวนการพยาบาลของ นักศึกษาพยาบาล รายวิชาปฏิบัติการ พยาบาลบุคคลที่มีปัญหาสุขภาพ. วารสารการพยาบาลและการศึกษา. 7(4): 134-155.
- วิญญา วิศาลาภรณ์. (2540). การวิจัยทางการศึกษา: หลักการและแนวทางปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อแกรมมี.
- สุคนธ์ สินธพานนท์และคณะ. (2545). การจัดกระบวนการเรียนรู้: เน้นนักศึกษาเป็นสำคัญ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2559). **พฤติกรรมผู้ใช้
อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2559**. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก:
[https://www.etda.or.th/content/thailand-internet-user-profile-2016-
conference.html](https://www.etda.or.th/content/thailand-internet-user-profile-2016-conference.html). (2560, 20 พฤศจิกายน).

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2553). **แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนการสอน
แบบ Case Method ที่ได้มาตรฐาน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2556). **แผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษา
ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559)**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.